

#211 Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi

Ağustos 2014 - 7.50 TL (KDV Dahil)  
ISSN 1301-2134

# LEVEL



**WORLD OF WARCRAFT**  
WARLORDS of DRAENOR™

# CHIP'TEN HERKESE

## "SOSYAL AĞLARDA FENOMEN OLUN" EĞİTİMİ

Tüm sosyal ağları adım adım nasıl kullanacağınızı öğrenin  
sizde binlerce takipçiniz olsun.



## SADECE VİDEOLARI İZLEYEREK ÖĞRENİN:

Daha kolay kayıt ve  
kurulum, daha kolay kullanım!



## VIDEO EĞİTİM



2  
TAM  
SÜRÜM  
yazılım



**CHIP** Ağustos sayısındaki hediyeleri KAÇIRMAYIN!

Dijital Dergi Aboneliği için;  
[www.eMecmua.com](http://www.eMecmua.com)





## Yeniden WoW

Ağustos, oyun dünyası için kötü bir ay gerçekten de. E3'ten sonra, Gamescom'dan önce... Kelimenin tam anlamıyla "arafta kalan" bir ay ama yapacak bir şey yok; LEVEL atlamaya devam ediyoruz.

Çok fazla seçenek yoktu elimizde. Bu yüzden WoW'un yeni eklentisi Warlords of Draenor'u kapağa taşımayı tercih ettik. Yeni eklentinin görsel anlamda bir dönüm noktası olduğunu söyleyebiliriz çünkü bu eklentiyle -10 yıldır aynı olan- karakterler ve animasyonlar tamamen yenilendi. Ek olarak oyuna yepyeni bir bölge eklendi. Fazlası 30. sayfada... Emre'nin kaleminden...

Bunun dışında, Halo'nun yapımcılarının yeni oyunu Destiny'nin (Geçen ay tablette E3 röportajını yayınlamıştık.) betasına giriş yaptık ve oyunu enine boyuna inceledik. 44. sayfada... Bu da Tuna'dan...

Bu "kuraklığa" rağmen elimizden geldiğince zengin bir dergi yapmaya çalıştık. Siz de bir bakın; fikirlerinizi iletin.

Unutmadan... Knight Online Özel Sayısı, 45 TL'lik promo kodu ve iki dev poster ile 17 Temmuz'da, bayilere ve süpermarketlere çıktı. Türkiye'de ve KKTC'de... Tükenmeden alın!

Gelecek ay görüşmek üzere...

Fırat Akyıldız

Yayın Yönetmeni

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

**Not: Herkese iyi bayramlar!**



Bu sıcak yaz günlerinde hangi oyunu oynayıp serinliyorsun? (Böyle bir oyun var mı ki?)



**Fırat**

@whiskeyinthejar

Bu havada en güzeli Far Cry... Ferah ferah... Mis.



**Şefik**

@GamerRocko

Beni serinletecek bir oyun yok! Ne oynasam kan ter içinde kalıyorum! En iyisi bilgisayarı ve konsolları satıp yeni nesil bir klima almak...



**Tuna**

Sıcak yaz gününde oyun oynarsan elin falan hep terler. O yüzden sıcak yaz gününde denize girilir, havuzdan çıkılmaz, sonra olursun güneş çarpması... Yani nedir, yazları hiçbir şey yapılmaz, yapılmamalı!



**Emre**

@eoztinaz

Battlefield 4 oynayarak serinlemeye çalışıyorum. Dragon's Teeth ile yeni eklenen Lumphini Garden haritasındaki su kanalı çok güzel. Su da çok güzel görünüyor yahu.



**Ertuğrul**

@ErtugrulSungu

Şimdi oyunları oynayıp serinlemek yerine, serinleyip oyunları oynuyor olma ihtimalimiz daha yüksek değil mi? Yani sıcak yerde oyun mu oynanır? Mekân zaten soğuktu, biz de ona istinaden oyun oynadık.



**Ayça**

@aycazaman

Hafta sonları hortumla herkesi ıslatıyorum, ev temizleme simülasyonu da sıklıkla oynadığım oyunlardan biri bu aralar. Şaka şaka, Don't Starve ve SimCity oynuyorum.

# LEVEL

#211 - Ağustos 2014

#### YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

**İCRA KURULU BAŞKANI**  
Mehmet Y. Yılmaz

**YAYIN DİREKTÖRÜ**  
Gökhan Sungurtekin

**YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)**  
Fırat Akyıldız firat@level.com.tr

**YAZI İŞLERİ MÜDÜRÜ**  
Şefik Akkoç rocko@level.com.tr

**YAYIN KURULU**  
Cem Şancı cem@level.com.tr  
Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

**GÖRSEL YÖNETMEN**  
Emre Öztinaz emre@level.com.tr

**KATKIDA BULUNANLAR**  
Adem Başaran adem@level.com.tr  
Ayça Zaman ayca@level.com.tr  
Ercan Uğurlu ercan@level.com.tr  
Ertekin Bayındır ertekin@level.com.tr  
Ertuğrul Süngü ertugrul@level.com.tr  
Kaan Kural kaankural@level.com.tr  
Yekta Kurtcebe yekta@level.com.tr

**MARKA MÜDÜRÜ**  
Seren Urun surun@doganburda.com

**Ankara Temsilcisi:** Erdal İpekeşen, 0 312 467 14 37-38-39  
**Web:** www.level.com.tr

#### YÖNETİM

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

**Kurumsal İletişim Direktörü**  
Neslihan Sadıkoğlu

**REKLAM**  
**Grup Başkanı:** Viki Habif  
**Grup Başkan Yardımcısı:** Koray Bilici

**LEVEL Reklam Satış Müdürü:**  
Sevil Hoşman, shosman@doganburda.com  
Hatice Tarhan, htarhan@doganburda.com  
**Tel:** 0 212 336 53 65, **Faks:** 0 212 336 53 93  
**Reklam Teknik Müdürü:** Nusret Kırmıoğlu  
**Tel:** 0 212 336 53 60 (3 Hat), **Faks:** 0 212 336 53 90

#### REZERVASYON

**Rezervasyon Tel:** 0 212 336 53 00 - 57 - 59  
**Rezervasyon Faks:** 0 212 336 53 92 - 93  
**Ankara Reklam Tel:** 0 312 207 00 72 - 73  
**Hedef Sayfalar Tel:** 0 212 336 53 70, **Faks:** 0 212 336- 53 91

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

**Baskı:** Bilnet Matbaacılık  
Biltur Basım Yayın ve Hizmet A.Ş.  
Dudullu Org. San. Bölgesi 1. Cad No:16 Esenkent Ümraniye-İSTANBUL  
**Tel:** 444 44 03

**Faks:** 0 216 365 99 08

www.bilnet.net.tr

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

**Yayın Türü:** Yerel, süreli, aylık

**FİPP** üyesidir.

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

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300

okurhizmetleri@doganburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:

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

abone@doganburda.com

www.doganburda.com

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

# TİTAN SAVAŞLARI ONLINE

KALİTELİ GRAFİK  
%100 ETKİLEŞİM  
GÜNLÜK ONLARCA GÖREV  
VE  
TOTEM SİSTEMİ

3000 KİŞİNİN KATILDIĞI DEVASA KALE SAVAŞLARI!

SAVAŞ ARAÇLARINI KENDİN YAP

TAMAMEN TÜRKÇE  
VE  
ÜCRETSİZ

MUCİZELER İLE DOLU BİR HAYATA HAZIR MISIN?

**TİTAN SAVAŞLARI'NDA ZAYIFLARA YER YOK!  
EN GÜÇLÜ, EN YILMAZ, EN BİLGE OLMAYA HAZIR MISIN?  
ZAMAN KAYBETME...**

[f https://www.facebook.com/arkarenacom](https://www.facebook.com/arkarenacom)

[t https://twitter.com/hashtag/arkarena](https://twitter.com/hashtag/arkarena)

**ARK** Games  
arena  
[HTTP://TS.ARKARENA.COM](http://ts.arkarena.com)

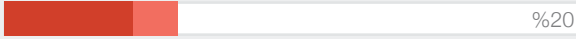
# BU AY NE OYNADIK?



## Emre Öztınaz

Battlefield 4'e gelen Dragon's Teeth eklenti paketini çok beğendiğimi söylemeliyim ancak yine de WoW'un betası varken başka oyuna ağırlık vermek olmaz diyerek bu ay WoW oynadım durdum.

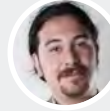
Battlefield 4



Diablo III: Reaper of Souls



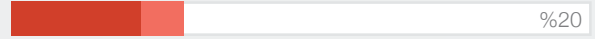
World of Warcraft: Warlords of Draenor



## Ertuğrul Süngü

Bu ayın büyük kısmını Hearthstone: Heroes of Warcraft'a harcadım ve siz bu satırları okuyorken, yeni gelen kanatlar arasında daldan dala zıplıyor olacağım!

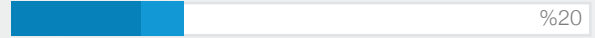
Diablo III: Reaper of Souls



Hearthstone: Heroes of Warcraft



StarCraft II



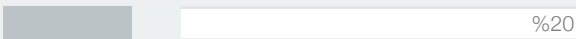
## Fırat Akyıldız

Xbox LIVE'da Charlie Murder epey zamanımı aldı ki gerçekten de mükemmel bir oyun. Ubisoft'un yeni harikası Valiant Hearts'a da zaman ayırdım. Mobilde de Soccer Stars... Dünya Kupası hesabı!

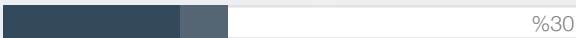
Charlie Murder



Soccer Stars



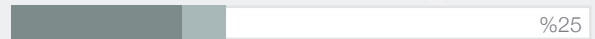
Valiant Heroes: The Great War



## Tuna Şentuna

Yine oyun çıkmayan bir ayın galibi Hearthstone: Heroes of Warcraft oldu, iyi de oldu.

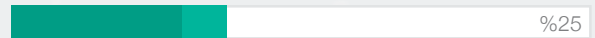
Divinity: Original Sin



Hearthstone: Heroes of Warcraft



Murdered: Soul Suspect



# K N I G H T

⊕ N L I N E

Özel Sayısı | LEVEL editörleri tarafından hazırlanmıştır.



45₺  
Değerinde  
Promo Kodu

45₺  
Değerinde  
Promo Kodu

## Haberler

Knight Online dünyasına dair  
en güncel haberler

## Rehberler

Hem yeni, hem de mevcut  
oyuncular için detaylı rehberler

## Röportajlar

NTTGame CEO'sundan,  
GM ekibine kadar röportajlar

## Knight Online Özel Sayısı Bayilerde!

45 TL Değerinde Promo Kodu, 2 Dev Poster,  
Haberler, Rehberler, Röportajlar ve fazlası...

**LEVEL**

**DB**  
DÜŞÜN BİRİNDEN



40

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

### 18 LEVEL Ligi

- 20 Haber

### DOSYA KONUSU

- 30 World of Warcraft:  
Warlords of Draenor

### İLK BAKIŞ

- 40 Bayonetta 2
- 42 Battleborn
- 44 Destiny (Test)
- 46 Sacred 3
- 48 Role Playing Günlükleri



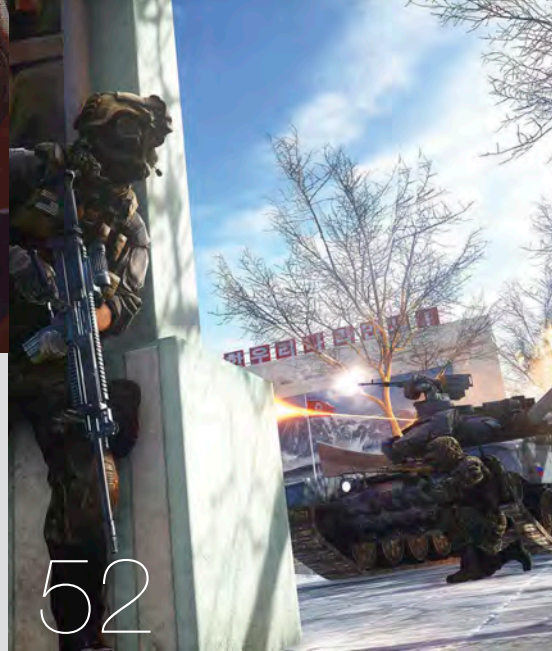
30

### İNCELEME

- 52 Battlefield 4: Dragon's Teeth
- 54 Divinity: Original Sin
- 56 GRID Autosport
- 58 Magicite
- 60 Sniper Elite III
- 62 Transformers: Rise of the Dark Spark
- 65 Shovel Knight
- 66 The Wolf Among Us:  
Episode 5 - Cry Wolf
- 67 Xenonauts
- 68 EA Sports UFC
- 69 Second Chance Heroes
- 70 Pro Cycling Manager 2014
- 71 Drakengard 3
- 72 Ratchet & Clank HD Trilogy
- 73 Child of Light
- 74 Magic 2015:  
Duels of the Planeswalkers
- 75 BloodBath



54



52

### 76 Elektronik Sporlar

- 79 Donanım

### 86 Big Boss

- 88 Market
- 90 Kültür & Sanat
- 94 Kare
- 98 LEVEL 212



# DVD



## DEMO

Caffeine  
Imagine Earth  
Insomnia  
Light Bound  
Meridian: New World  
Munin  
Red Goddess: Inner World  
Titan Souls

## KURULUM DOSYASI

Titan Savaşları Online

## VIDEO

Assassin's Creed Unity  
Alien: Isolation  
Another World: 20th Anniversary Edition  
Chariot  
Cuphead  
Danganronpa 2: Goodbye Despair  
Dead Island: Epidemic  
EarthNight  
Far Cry 4  
Fenix Rage  
Forza Motorsport 5  
Grave  
Gravity Crash Ultra  
Gunscape  
Gunship X  
Heroes of the Storm  
Kingdom Hearts HD 2.5 Remix  
Lovers in a Dangerous Spacetime  
Magicka 2  
Naruto Shippuden:  
Ultimate Ninja Storm Revolution  
Never Alone  
Night in the Woods  
Plague Inc: Evolved  
Roundabout  
Sacred 3  
Sherlock Holmes: Crimes & Punishments  
Starbound  
The Order: 1886  
The Talos Principle

## EKSTRA

Alien: Isolation  
(Wallpaper Paketi)  
Dreadnought  
(Wallpaper Paketi)  
Middle-earth: Shadow of Mordor  
(Wallpaper Paketi)  
The Evil Within  
(Wallpaper Paketi)



# POSTAKUTUSU

Sorularınız için: [inbox@level.com.tr](mailto:inbox@level.com.tr)

## HAYIRLI OLSUN

İyi günler size Ahaliyi LEVEL, nasılsınız? Umarım iyisinizdir. Tuna Abi sen nasılsın? Nasıl gidiyor? Sorularına başlamadan önce sizlere bu güzel dergiyi sizlere hazırladığınız için teşekkür etmek isterim. Bu arada bu size ikinci yazışım.

**İyidir Sercan. Önce Facebook'tan teyit alıp sonra e-posta atman ne kadar sağlamcı olduğunun bir göstergesi adeta. Fakat gör-düğün gibi bu sayede de ilk mektup olmayı başardın. Seni güzel günler bekliyor!**

1. Tuna Abi evlenmişsin, hayırlı olsun. Nasıl bir duygu?

**Valla öyle oldu. Bin yıldır aynı evde oturduğumdan da kaynaklı olarak çok iyi geldi. Yeni hayat, yeni heyecanlar... Gayet iyi her şey, herkese tavsiye ediyorum.**

2. En sevdiğin yemek nedir? Ben en çok mantıyı severim.

**Mantının bende de yeri çok ayrı. Bunun dışında zeytinyağlı yaprak sarma ve cacık çok seviyorum. Cacık çok saçma değil mi? Geçenlerde bir yerde çay içmeye gittik ama çok güzel cacık geçti yanımdan, herkes çay içerken ben cacık içtim, insanlar kesinlikle anlayamadı. Ne var?! (Cacık güzel de çay içenin yanında cacık içmek... Evlilik sana yaramadı Tuna. - Şefik)**

3. Küçükken bisikletten hiç düştün mü? Ben bisikletle takla atmıştım, o zamandan beridir de sürmüyorum...

**Bisikletten düşmeyi bırak, üstünden bisiklet bile geçti. Arkadaşlarla binerdik hep, her şey geldi başıma o sıra. Fakat ben yılmadım, kullanmaya devam ettim. Sen de bırakma. (Bisiklet sürerken de gidonu bırakma sakın, çok saçma bir hareket o. - Şefik)**

4. Herkes sana çok sıradan karşılaştırma so-

ruhan soruyor, ben de biraz farklılık olsun diye soruyorum Battlefield 4 mü daha iyi, yoksa FIFA 14 mü?

**Mantı diyorduk? O konuya dönelim. Şimdi bak mantı nasıl olmalı. Bir kere çok yumuşak olmayacak, çok sulu da olmayacak, o zaman konsept şaşıyor. Yoğurt sarımsaklı olmalı mutlaka. Nane, sumak ve acı pul biber de ektik mi... Allah'ım sana geliyorum!**

5. Yaşlanınca ne yapmak istiyorsun?  
**Mantı yemek! (Gerçekten çok acıktım bahsettikçe.) Yaşlanınca ben büyük ihtimalle devasa bir bunalıma gireceğim. En güzeli denizi olan, sakın bir yerde olmak galiba... (Yaşlanmadan ölmeye ne dersin Tuna. - Şefik)**

6. Bence her ilde bir tane LEVEL ofisi olmalı, sen de her hafta birini ziyaret etmelisin. Nasıl fikir?

**Yılda 80 küsur hafta olmadığına göre, bazı illere gidememiş oluyorum bu durumda? O zaman isyan çıkar, hoş olmaz. Her ildeki LEVEL ofisini ne yapacaksın zaten yahu. İnternet kafe gibi...**

7. Tuna Abi eskisi gibi oyunlardan zevk alamıyorum. Sence yaşlandım mı?

**Oyunlardan zevk alıp almamanın yaşlılıkla ilgisi yok, kafanın değişmesiyle ilgisi var. Oyun sevmeyip atıyorum kendini gitar çalmaya verdiysen misal, bu da normal. Oyunlardan soğuyup başka hiçbir hobi bulamadıysan yanlış yöndesin; hemen oyunlara geri dön! (Ben de her şeye heves ediyorum, sonra yarıda kalıyor her şey. En kötüsü bu bence... - Şefik)**

8. Şefik Abi, bu sorum sana: Neden LEVEL FIFA Ligi'nde Tuna Abi yok? Çok güçlü diye diskalifiye mi ettiniz?

**Hah, haydi cevapla Şefik! (Yıllardır uğra-**

**şıyoruz, bir türlü öğrenemedi oynamayı, ha bire gamepad'i tekmeliyor, vazgeçtik bu sevdadan. - Şefik)**

Sorularım bu kadar değil ama diğer arkadaşlara da yer kalsın. Düşünceliyim değil mi? Kendinize iyi bakın görüşürüz...

**Görüşürüz Sercan. Bu sıcaklarda çok dikkat et, başına güneş geçmesin. Benim düğünde de gitti fırtına çıktı iyi mi? Bunu unutmaya-çağım doğa ana!**

Sercan YEŞİL

## ARKHAM'DAN MEKTUP VAR

Merhaba Tuna Abi ve Şefik Abi. İnşallah iyisinizdir. Günler nasıl geçiyor? Herkes dışarda koşuyor, zıplıyor, bense oyun oynuyorum. "Sizin de günleriniz böyle mi geçiyor." diyor ve sorularına geçiyorum.

**Biz dışarda koşup zıplayınca olmuyor artık, biliyor musun? İki tane sakallı adamın zıpladığını düşün anlamsız. Anlamsız işte, adı üstünde... Biz de oyun oynuyoruz o yüzden. Ayrıca bu sıcakta dışarda ne işimiz var? Oynayacak oyun da yok gerçi... (Biri şu sıcaklara bir çözüm üretsin, isyandayım! - Şefik)**

1. Tuna Abi, ben Diablo III hiç oynamadım ve PS3'e Diablo III almayı düşünüyorum. Sence konsola almaya değer mi?

**Diablo, Reaper of Souls ile birlikte tam anlamıyla bir konsol oyununa döndü zaten. PS3'e alınabilir gayet. PS4'e alırsan daha da güzel.**

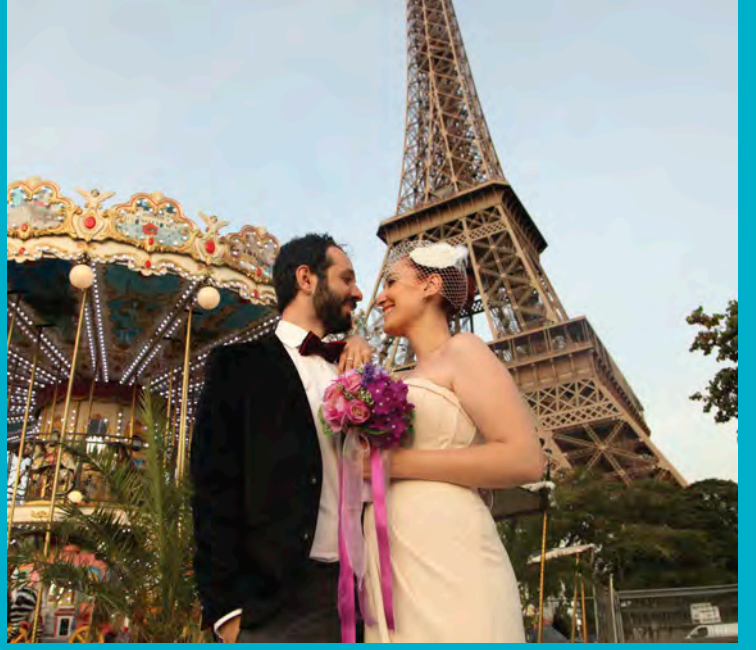
2. Batman: Arkham City'ye niye o kadar az puan verdin? Senaryo müthiş, grafikler -zamanına göre- harika, oyun süresi uzun, Catwoman ile oynamak eğlenceli ve geriye kalan her şey inanılmazdı... Bence 9,9 olmalıydı.

**İşte senaryo müthiş değil, grafikler harika**

## Achievement Unlocked

Ve sonunda evlendim. Zaten hepiniz evlenme teklifimi dergide görmüştünüz, o yüzden sürpriz bir gelişme de olmadı. Tebrik mesajları atan, kutlayan herkese teşekkürler. Gelecek ay yeniden, sizin eserlerinizle bu köşe devam edecek. Bize e-posta atabilir veya çalışmalarınızı Twitter'dan paylaşabilirsiniz.

Gönderin, yayınlayalım! LEVEL ya da oyun dünyasına dair fotoğraflarınızı, çalışmalarınızı [inbox@level.com.tr](mailto:inbox@level.com.tr) adresine gönderebilirsiniz.



değil, oyun süresi, oyun dinamikleri iyi olmayınca önemsiz ve Catwoman da sadece kremanın üzerindeki çilek gibi duruyor. Geriye kalan her şey için de Master... (Nasıl reklamsa unutamadık şu cümleyi.) Arkham City... Bir dakika! Ben Arkham Origins'den bahsediyoruz sanmıştım. Sen oyunun ismini mi yanlış yazdın? Catwoman dediğine göre öyle olmalı. Arkham Origins maalesef Arkham City'nin üzerine hiç olmadı. Arkham City ortada olmasaydı çok severdik fakat Origins, kötü bir taklit oldu sadece.

3. Bazı oyunların incelemesini atlıyorsunuz. Mesela Minecraft PlayStation 3 Edition çıktı ama incelemediniz. Bu incelemeyi ileriki zamanlarda görebilecek miyiz?

Sayfa sayımız yetmiyor? Ya da o oyunu sevmiyoruz? Ya da unutmuş olabiliriz? Hiçbiri güzel durmadı. Tamam, bundan sonra atlamayacağız. (Her oyunun her bir platforma çıkan sürümünü tekrar tekrar incelemiyoruz, tekrar oluyor çoğu zaman. - Şefik) Saffet KIR

### THE WRITER 1: QUESTIONS

Selamlar Tuna Abi (Belki hatırlarsın beni Tuna Abi; Facebook'tan mesaj atmıştım.) ve King of the Parantez Şefik Abi. Klasik olacak ama uzatmadan sorulara geçeyim...

Bana Facebook'tan mesaj atan bir milyon kişiden biri daha... (Hava basıyorum şu an.) Kontrol ettim, evet atmışsın. N'aber Ege? Benim yeğenimin adı da Ege. Ne var ki o bir kız çocuğu. Ve haklısın, Ege bence de erkek ismi olmalı. Kismet... (Benim de yeğenimin adı Ege, hem de erkek! - Şefik)

1. Sızce en iyi grafik motoru hangisi? Grafik motoru hiç sorulmamıştı, bir anda çok acayip geldi. Şu Tom Clancy's The Division

çüksün, oradaki oyun motorunu beğenme olasılığımız var zira adamlar bayağı gerçek zamanlı olarak oyunu tasarlayabiliyorlar. (Oynarken tasarlamak, anında sonuç almak!) Olmadı Unreal Engine 4.

2. Assassin's Creed'in "Comet" adlı bir oyununun bu yıl içinde PS3'e ve Xbox 360'a geleceği haberleri doğru mu?

Öyle bir söylenti çıktı fakat ardından hiçbir ses soluk çıkmadı. Zaten artık PS3'e, Xbox 360'a Assassin's Creed yapılmaması, yetti.

3. Şefik Abi, bu sorum sana. Hiçbir korku oyunu videonda korktuğunu görmedim. Sırrını verebilir misin acaba?

Çünkü kendisi kocaman bir çınar ağacı... (Kibarca söyledim.) (Çok kibarsın Tuna. Valla ben de çözemedim bu konuyu, en mantıklı açıklama Tuna'dan geldi şu an. - Şefik)

4. Şu anda duyurulan oyunlar arasından yıla damgasını vuracak dediğiniz biri var mıdır?

Damga vuracak kadar iddialı bir şey gelmiyor bana sorarsan ki sormuşsun. Güzel oyunlar gelecek elbette ama sarsıcı bir şey yok. (Yılın en iyi oyunu olmaya aday yapımlar var ama yeri yerinden oynatacak bir oyun yok cidden. - Şefik)

Sorularım bu kadardı. Eğer yayımlarsanız benim için yaza damgasını vuran olay olur. Kendinize iyi bakın!

"Yaza damgasını vurmak" öbeğini bir magazin programında duydun, itiraf et Ege.

Olsun. Şimdi televizyonda "Alabora" adındaki saçma yarışma başlıyor, izinle onu izleyeceğim. Yazın tadı, Alabora olmadan çıkmaz! Hahaha! Nasıl kelime esprisi? Kötü mü? İyi günler...

Ege BARTU

### NEDEN WATCH\_DOGS?

Hemen lafa giriyorum. (Merhaba.) Size bayağı bir sorum olacak. İlk olarak yeni bir PC aldım ve özellikleri şöyle: 4 GB bellek, Intel i3 işlemci, NVIDIA GeForce 710M ekran kartı, 500 GB sabit disk, adı da Asus X550 CL. Şimdi çok hevesini kırmak da istemem lakin biraz modası geçmiş bir modelden bahsetmişsin. Tahminimce oyun oynamayı da seviyorsun. Haydi bakalım...

1. Bu PC'de Watch\_Dogs oynayabilir miyim? Oynarsam bile hangi ayarlarda olur?

Oynarsın oynamasına da ayarları bayağı bir aşağı çekmen gerekebilir. Bence konsol al, onda oyna. (Katılıyorum. - Şefik)

2. Dergiyi her aldığımda Watch\_Dogs ismini duyuyorum. Ne var bu oyunda? Videolarını izledim ama hiç beğenmedim. Bir telefonla o kadar yer hack'lenir mi?

Tabii düşüncecek olursan şimdiki akıllı telefonlar ancak oyun oynatıyor gibi bir halde fakat ileride, neden olmasın? (Bu mantıkla hareket edersek hiçbir oyunda mantık bulamayız tabii ki. - Şefik)

3. Android veya PC üzerinde bir uygulama

"Diablo, Reaper of Souls ile birlikte tam anlamıyla bir konsol oyununa döndü zaten. PS3'e alınabilir gayet. PS4'e alırsan daha da güzel"

yapmak istiyorum, biraz bilgi verir misiniz? (Lütfen makale falan oku demeyin, program ismi söyleyin.)

**Elbette. Adını hatırlamıyorum, bir program var, direkt istediğin kelimeleri giriyorsun, sana uygulama olarak çıkarıyor. Nasıl fantezi? Çağrı sen olayı çok farklı hayal etmişsin, öyle programla olacak iş değil uygulama yapmak... "Eclipse mobile juno" şeklinde bir anahtar vereyim sana, Google'dan yürü bakalım.**

4. Hadi bu sorum da Şefik Abi'ye. Şefik Abi çok basit kalacak bir soru: Yeni aldığım PC'nin çababileceği Battlefield, Call of Duty, Crysis, Far Cry hariç, zevk alabileceğim, Assassin's Creed ve Grand Theft Auto hariç, bol haritalı, bol bölgeci bir savaş ve aksiyon oyunu tavsiye eder misiniz Şefik Abi?

**Oh, oyun tavsiyesi Şefik'e patladı, çok mesudum. Yine de Just Cause 2 demekten kendimi alamıyorum şu an. (Böyle bir tarife oyun tavsiye etmem mümkün değil, en azından Tuna'ya katılıyorum ama. - Şefik)**

5. PC'mde ekran videosu çekip YouTube'a atmak için ekran videosu çekme programı arıyorum...

**İlan mı bu? Arkadaşlar Çağrı'ya yardımcı olun; kaybolmuş programını arıyor. Fraps var istersen, ben söyleyeyim.**

6. Bana tavsiye edebileceğin trap and bass / trap city gibi müzikler var mı? **Önce bu yazdığın müzik tanımlarını hata sandım fakat bir baktım ki gerçekten böyle bir şeyler varmış. Ne olduklarını da tam anlayamadım, tavsiye veremiyorum. (Yıllardır çeşit çeşit müzik dinledim, böylesini duymadım vallahi. - Şefik)**

7. Ve bu soru da Şefik Abi'ye. (Şefik Abi neden sen parantezler içinde yazı yazıyorsun?) Merak ettim de bu soruma kesin ve net bir cevap istiyorum.

**Evet Şefik, neden? (İşte. - Şefik)**

8. Bu yazdığım soruları Ağustos ayındaki Posta bölümüne koyabilir misiniz?

**Sanmıyorum. Ya da şöyle sorayım, hangi Ağustos? Ağustos 2015 de olur mu? Cevabını bize süper lüks bir otelde, 10 kişilik yer ayırıp bu 10 odaya koyacağın mektuplarla bildirebilirsin. Teşekkürler. Çağrı ULUTAŞ**

## HIJO DE LA LUNA

Merhaba Tuna Abi ve Fullparantez Alchemist Şefik Abi. Nasılsınız? Umarım iyisinizdir. Adım İlgin, LEVEL dergisini sanırsam 183. sayıdan beri devamlı olarak takip ediyorum. Bilgisayarım geçen yaz taş zemine düşüp arızalandığı için (Ah Luna'm benim.) hiçbir uyarı vermeden

kapanıyordu. Sorunu çözemedim, bilgisayara iki kere de format attım ama daha az gözlem-lense de hala aynı şeyi yapıyor. Bu yüzden ne yazık ki bayağı uzun süredir, bırakın yeni oyun-ları, eski oyunları bile oynamıyorum. Zaten yenileri kaldırdılabileceğini de pek sanmıyorum. Fazla uzatmayayım.

**Fullparantez Alchemist en yaratıcı Şefik sıfatlarından biri oldu, tebrik ediyorum öncelikle. Luna'ya geçmiş olsun diyor, cevaplara balıklama atıyorum! (Ciddiden başarılı, not aldım. - Şefik)**

1. Luna'yı (Bilgisayarım. Adı neden Luna mı? Luna Latince "ay" manasına geliyor ve bilgi-sayarım beyaz, biraz da parlıyor ışık altında.) küçük kardeşime vererek yeni bir dizüstü bilgi-sayar alacağım. Kaçırduğum ve yarıda bırakmak zorunda kaldığım oyunları oynayabileceğim kuvvetli bir bilgisayar istiyorum. Bütçem maksimum üç bin liraya çıkıyor. Ne önerirsiniz?

**3.000 TL'ye bilgisayar toplayacağını hayal ederek sana i7 işlemci, 8 GB bellek, en az GeForce 760 ekran kartı yazıyordum reçete olarak. Buna SSD sabit disk ve büyükçe bir monitör eklemek de sana kalmış...**

2. Babamla birlikte bilgisayar toplayacağız ama büyük ihtimalle bir de konsol alacağım. Ben PS3 istiyorum, babamsa PS4'ten yana. Şu ana kadar hiç konsolum olmadı ve PS3 için çıkan, oynamak istediğim birçok oyun var. PS4 çıktığı için PS3'ün ve oyunlarının fiyatı da hayli düştü, bir - iki yıl PS3 ile idare ettikten sonra PS4 almak daha mantıklı geliyor bana. Sizce?

**Konsol işi toplam 3.000 TL'nin içerisindeyse sen o konsolu unut. Değilsen ne kadar iyi bir baban varmış... PS3'ün devri geçti. Nasıl geçti; PS4 çok iyi bir konsol olduğunu kanıtlayarak bunu sağladı. Yoksa hala PS3 alınır elbette ki ama PS4 sağlam adımlarla ilerliyor.**

3. PS3 alma olasılığım şu an daha yüksek, öncelikli olarak hangi oyunları alabilirim sizce? Ağırlıklı olarak shooter türü oynasam da her türlü öneriye açığım, bir kısıtlamam yok. **PS3'ü ben rafa kaldırdım, kaldırıyordum ki sen bu soruyu sordun. God of War serisine göz atmalısın, işte Battlefield'lar, Call of Duty'ler var, Grand Theft Auto V var sonra, The Last of Us var, inFamous var. Var da var... (Uncharted serisini de unutmayalım. - Şefik)**

4. Daha çok tek kişilik oyunlar oynuyorum ama arada sırada online oyun da oynadığım oluyor, genellikle RPG ve shooter oynuyorum. (The Elder Scrolls Online betasını oynamıştım, çok güzeldi bu arada.) Sizin online oyun önerileriniz var mı? Varsa neler?

**Online ortamlarda şu sıralar yıldızı parlayan yepyeni bir oyun yok. İstersen Diablo III var, Emre hala başından kalkamadı. WildStar oynanıyor aylık ücret ödemek istersen, olmazsa, free-to-play olarak Tom Clancy's Ghost Recon Phantoms, Neverwinter, Loaddout... (Ben Ghost Recon'a pek bir sardım, beklerim. Oyundaki ismim "fisek" bu arada. - Şefik)**

5. Bilgisayarda ve PS3'te arkadaşlarla toplanıldığında oynanabilecek türden oyun önerileriniz var mı? (Ne zaman yeni birileriyle oyun oynamak için toplansam -ki bunlar genelde erkekler oluyor, oyun oynayan kız arkadaşım yok pek kendimi kanıtlamak durumunda kalıyorum. "Kız oğlum bu, kızlar oyun mu oynar?", "Sen oyundan ne anlarsın be kızım. Git işine..." tepkileri almak işten bile değil. Ama oyuna başladıktan biraz sonraki o surat ifadelerini görmeye kesinlikle değer. Çok zevkli arkadaş!) **Bir konsol ve çokça oyuncu olduğunda parti oyunlarını verdiğimiz Rock Band'ler, Dance Central'lar oynanabiliyor veya dövüş oyunlarına doğru bir yönelme oluyor. Eskiden Final Fight gibi oyunlar olurdu ama onlar yok oldu nedense!**

Şimdilik sorularım bu kadar, şimdiden teşekkürlerimi sunuyorum! İlk kez bir dergiye yazı yazdım, çok heyecanlıyım! Gerçi siz de zaten takip ettiğim tek dergisiniz ya... Bu arada doğum günüm de yaklaştı, Ağustos'un 29'u. Buradan bütün LEVEL ekibine sevgiler, selamlar! Sağlıcakla kalın! ^\_^

**Benim doğum günüm de ayın 9'unda! Birlikte büyük bir parti verelim mi? Mümkünse bir tatil yöresinde, en az 17 metrelik bir teknede olsun. Sen ayarlarısın bunu, değil mi? Sağ olası çok. (Bu arada şu ana dek yazılmış en düzgün mektup seninki olabilir; düzelttiğim neredeyse hiçbir şey olmadı. Bir kez de bunun için teşekkürler; yine yaz.) (Yazarlık için başvuru yaptın mı İlgin? - Şefik)** İlgin ERSOY

## TEK KELİMEYLE "LEVEL"!

Biliyorum, bu yazacağım klişe bir söz olabilir ama harikasınız. Ben derginizi 2011'den beri arkadaşım sayesinde takip ediyorum. (Aslında 2011'den 2014'e kadar yarım yamalak bir şekilde olsa bile bu senenin başından beri düzenli takipçinizim.) Her neyse, öncelikle Tuna Abi'ye ve Şefik Abi'ye selamlarımı iletiyorum ve Tuna Abi'ye de evliliğinde mutluluklar diliyorum. Lafı uzatmadan sorularıma geçeyim.

**Teşekkür ediyorum kutlama için. Hoş geldin. Yarım yamalak olsa da takip etmişsin, bu bile bize yeter. Sevgi doluyuz zira... (Güneş kafama geçti.)**

1. Geçenlerde Facebook'ta Şefik Abi'ye neden "Parantezlerin Kralı" deniliyor diye sormuştum ve siz bana cevabı dergide saklı diye yanıt vermiştiniz ama ben hala dergide cevabı bulamadım. Neden böyle dendiğini cevaplar mısın Şefik Abi rica etsem?

"PS3'ün devri geçti. Nasıl geçti; PS4 çok iyi bir konsol olduğunu kanıtlayarak bunu sağladı"

Bu soruyu Facebook'ta kime sordun tam olarak? Bana mı? Şefik'e mi? Yoksa ikimize birden sordun da akapella olarak sana tek bir ağzıdan mı cevap verdik? Yanıtlanması gereken daha da çok soru oldu Kaan; bu işin içinden çıkamayız... (Çünkü ben parantezlerin arasına sıkışmış, mini minnacık bir canlıyım. - Şefik)

2. PlayStation Store'da yaklaşık iki aydır sorun var ve ben kafayı yemek üzereyim çünkü ne zaman müşteri hizmetlerini arasam, "Biz de bilmiyoruz, cevap bekliyoruz." diyorlar. Ya Allah aşkına size sorayım; koskocaman Sony bu sorunu neden iki aydır çözemez? Onlar yüzünden Haziran'ın PS Plus oyunlarını indiremedim ve Haziran çoktan geçti. Sizce sorun ne olabilir, ne zaman çözülür ve sizin bir tavsiyeniz var mı? (Reset atmak ya da yeni PSN hesabı açmak işe yaramıyor, denedim.)

**Kaan bu kadar serzenişte bulununcaya kadar keşke sorunun ne olduğunu da yazsaydın, bir ekran görüntüsü yollasaydın... Şimdi biz ne diyelim? Belki de modeminde bir problem vardır? IP ayarları falan? Hata kodunu internette aratmayı denedin mi? (Tüm bunlar değil, şifren yanlışmış misal... İyi gülerdik!)**

3. PlayStation 4'ü 2015 yazına doğru almayı düşünüyorum, siz ne dersiniz?

**Bence onu sen Ocak'a çek. Güzel oyunlar gelmek üzere...**

4. Rockstar Games 2015'in ilk çeyreğinde yeni bir oyun çıkaracağını açıklamıştı yanlışlıysam. Sizce bu Grand Theft Auto V'in senaryo moduyla alakalı bir eklenti paketi olabilir mi?

**Ben o açıklamayı hatırlamıyorum ama Grand Theft Auto VI için daha çok erken. Grand Theft Auto VI çıkacaksa 2017'den önce katiyen çıkmaz; şayet ki Rockstar da diğer firmalar gibi işin kolayına kaçıp birbirine benzeyen oyunlar yaratma hevesine girmezse. Büyük ihtimalle uzunca bir süre Grand Theft Auto V eklentileri göreceğiz...**

5. Bu seneki E3'de Grand Theft Auto VI'nın 2017 Haziran'ında çıkacağı ve Vice City'de geçeceği ile ilgili bir duyuru olduğunu okudum internette, bu doğru mu? (Zaten gittiniz, olsa derginin Temmuz sayısına yazacağınızı tahmin ediyorum ve Grand Theft Auto ile ilgili sorularını biraz fazla, farkındayım çünkü hayranıyım...)

**Biz öyle bir şey duymadık. Olsa olsa dedikodudur o. Daha yeni nesilde Grand Theft Auto V oynayacağız hem; altıncı oyun acele etmesin!**

6. Son sorum, Need for Speed bu sene yeni bir oyun çıkarmayacağını açıkladı, bunun sebebi Criterion Games'in artık yapmayacağından mı, yoksa EA daha büyük bir oyun için beklemede mi?

**Need for Speed'in açıklama yapması... O açıklamayı EA yapmıştır ve iyi de etmiş. Need for Speed serisi de artık ilerleme kaydedemeyen bir yapıya büründü. Oculus Rift veya Morpheus destekli yarış oyunları**

istiyoruz!

Sorularım bunlar ve bu arada Tuna ile Şefik Abi, sizin YouTube'daki kanallarınızın adları neler? Sorularımı cevaplıyorsanız çok sevirim, başta da dediğim gibi harikasınız ve daha nice senelere...

**Şefik'inki Rocko'nun Fantastik Dünyası mıydı, Modern bir şeysi miydi. Benim YouTube kanalım yok. Olursa da sadece Ankara Havası koyacağım. (Rocko's Gamer Channel, www.youtube.com/RockoTR adresinden ulaşabilirsin. - Şefik)**  
Kaan METE

#### TITAN

Merhaba Tuna Abi ve Şefik Abi. Çeyrek asırdır yaşıyorum, bunun dokuz yılına tanık oldunuz. Öncelikle 211. LEVEL'a yükselen derginizi tebrik ederim. İnternette bulabileceğim basit bilgileri sormaktan ziyade sizlerle sohbet etmek için yazıyorum. Antalya'dan Ertuğrul Abi'ye selamlarımı iletirseniz fena olmaz. Hazırsan ve kemerini taktıysan başlayalım, esprilerini esirgeme.

**Demek dokuz yıldır seni izlediğimizi biliyordun... Çok dikkat etmiştik ama olmamış demek... Neyse, Ertuğrul'a selamlarını iletiyoruz o zaman; işin içinde o yoktu.**

1. Birden aklıma takıldı. Oyunları dijital olarak mı alıyorsun? Mesela benim kutulu olarak yalnızca üç serim var; Assassin's Creed, Batman ve Trine. Sadece değer verdiğim oyunları fiziksel olarak alıyorum. (Diğerleri kimyasal.) **Oyunlar bize geliyor haliyle. Bazen dijital olarak geliyor, bazen promosyon şeklinde, bazen kutulu, bazen dantelli... Ben kişisel olarak bir oyunun peşine düşecek olursam da kutulu almaya çalışıyorum, arşivci bir zihniyete sahip olduğum için. Sonra oluyor evin içi sana kutu, kutu, kutu ve toz! (Ben kendimi dijital dünyaya kapıttım, evde kutu koyacak yerim yok, her yer kutu zaten! - Şefik)**

2. Eski mekânlarda gezmenin ve tarihe olan merakımın da etkisiyle birkaç Assassin's Creed daha oynayabilirim sanırım. Farklı bir dönem ve yeni gibi gözükken bir karakter yeter. Peki, sen Unity ve serinin geleceği hakkında ne düşünüyorsun? Bu kadar yeter dediğim seri bence Assassin's Creed IV: Black Flag ile toplandı. Gizli bıçağı ve Abstergo'yu çıkardığında geriye Assassin's Creed falan kalmıyor ama... Birkaç ağaç daha kesilmesin diye uzatmıyorum.

**Bence dördüncü oyun korsan olaylarını sevenler dışında kimseye hitap edecek bir Assassin's Creed oyunu değildi. Yeni**

nesildeki grafikleri de berbattı. Unity'ye yeni nesle özel bir oyun olması vesilesiyle şans vereceğim ama beklentim çok değil...

3. Arkham serisi hakkında Şefik Abi'nin yorumlarını merak ediyorum. Arkham Origins'i sırf Arkham City'ye benziyor diye severek oynayan bir insanım, Arkham Knight'ı siz düşünün artık. **Benim yorumlarım niye merak edilmedi yahu? Arkham Knight'ı da nihayetinde inceleyecek olan kişi benim hem. Saksı değilim ben! (Hepsini satın alıp hiçbirini oynamadım, yorum yapamıyorum! - Şefik)**

4. Septic Flesh dinledin mi? Dinlemediysen iyi yoldasın şahsen, ben pek beğenmedim. Yunan arkadaşlardan "metal dâhisi" diye bahsediliyor da acaba sorun bende mi, bir uzmana sorayım dedim. **Septic Flesh'in albümünü tanıttığımı düşünüyorum Kültür & Sanat bölümünde. Yapmadıysam da ayıp etmişim ama son albümleri olan Titan'ı ve düşüncelerimi**

**ileriki sayfalarda bulabilirsin. (Önceki iki albüm çok iyiydi bence.)**

5. Hangi film türlerini seviyorsun? Yani izlediğin en iyi filmi merak ettim. Aynı soru Şefik Abi için de geçerli. Hayatının oyununu da aradan çıkarabilirsin mesela. (Benim Batman: Arkham City.)

**Benim için öyle "en iyi" diye bir şey yok çoğu konuda. Ne var ki The Matrix ve Dark City beni çok etkilemişti. The Crow da şayet öyle...**

6. Şefik Abi, bence Rocko's Gamer Channel'da ağırlıklı olarak konsol oyunlarını oynamalısın. Konsolcular zaten PC'ye de sahip. En azından oynama imkânı bulamadığımız konsol oyunlarını senin yorumlarınla takip edebiliriz.

**Şefik konsolda oyun oynayabiliyor mu, bir sor önce. Gamepad'i tutmayı iki hafta önce öğrendi. Varsa yoksa mouse... Eski tip bir insan Şefik. (Sen önce Battlefield'da karşıma çıkmaya cesaret et Tuna! Öte yandan hem PC, hem de konsol oyunlarını oynuyorum, özellikle ağırlık veriyorum PC'ye. - Şefik)**

Geç oldu, ben kalkayım. "Neyse" yazmamaya ve yazım kurallarına dikkat ettim. Yayımlarsan havalara uçup ağzımı burnumu falan dağıtırm ama buna değer. Bol çatılı günler. Kendinize iyi bakın...

**Bol çatılı günler derken? O kısmı anlamadığım gibi ismini yazmamani da anlamadım. E-postan da telefon numarası başlığıyla geldi zaten. Arayıp ismini soracaktım az daha. Telefonunu isim yerine yazayım mı? Herkes arasın seni! Görüşürüz, iyi tatiller. Antalya'dan bir okur**

"Oyunlar bize geliyor haliyle. Bazen dijital olarak geliyor, bazen promosyon şeklinde, bazen kutulu, bazen dantelli..."



# TAKVİM AĞUSTOS

## 1 Ağustos

Epigenesis (PC)  
LEGO Ninjago Nindroids (PSV 3DS)  
Sacred 3 (PC PS3 X360)  
**The Last of Us Remastered (PS4)**



## 15 Ağustos

King's Bounty: Dark Side (PC)  
McDROID (PC)  
Risen 3: Titan Lords (PC PS3 X360)  
Sang-Froid: Tales of Werewolves (PC)  
The Hunter: Bird Hunting Edition (PC)

## 19 Ağustos

**Diablo III - Ultimate Evil Edition (PS4 XONE)**



## 27 Ağustos

**inFamous: First Light (PS4)**  
Hyperdimension Neptunia Re:Birth 1 (PSV)



## 29 Ağustos

Disgaea 4: A Promise Revisited (PSV)  
**Madden NFL 15 (PS3 PS4 X360 XONE)**  
Metro Redux (PC PS4 XONE)  
Warriors Orochi 3 Ultimate (PS3 PS4 XONE PSV)  
Wasteland 2 (PC)  
World of Tanks: Xbox 360 Edition - Combat Ready Starter Pack (X360)

## Diğer

### 5 Ağustos

Road Not Taken (PC)

### 6 Ağustos

Road Not Taken (PS4)  
The Swapper (PS3 PS4 PSV)

### 7 Ağustos

Kingdom Tales 2 (PC)  
MX vs ATV: Alive Plus Supercross (PC)

### 8 Ağustos

Ultra Street Fighter IV (PC)  
Victory at Sea (PC)

### 13 Ağustos

Hohokum (PS3 PS4 PSV)

### 22 Ağustos

Plants vs. Zombies: Garden Warfare (PS3 PS4)  
Tales of Xillia 2 (PS3)  
Taxi (PC)

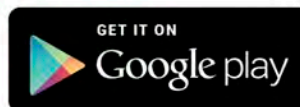
# TÜRKİYE'NİN EN İYİ ETKİLEŞİMLİ TABLET DERGİSİ

## NEXXT BAŞTAN AŞAĞI YENİLENDİ



DAHA FAZLA İÇERİK VE DAHA EĞLENCELİ TASARIMIYLA  
**15 GÜNDE BİR** İPHONE/İPAD & ANDROID TABLETİNİZDE

HEMEN İNDİRİN!



# SPLIT SCREEN

Beklediğimiz oyunların en taze ekran görüntüleri

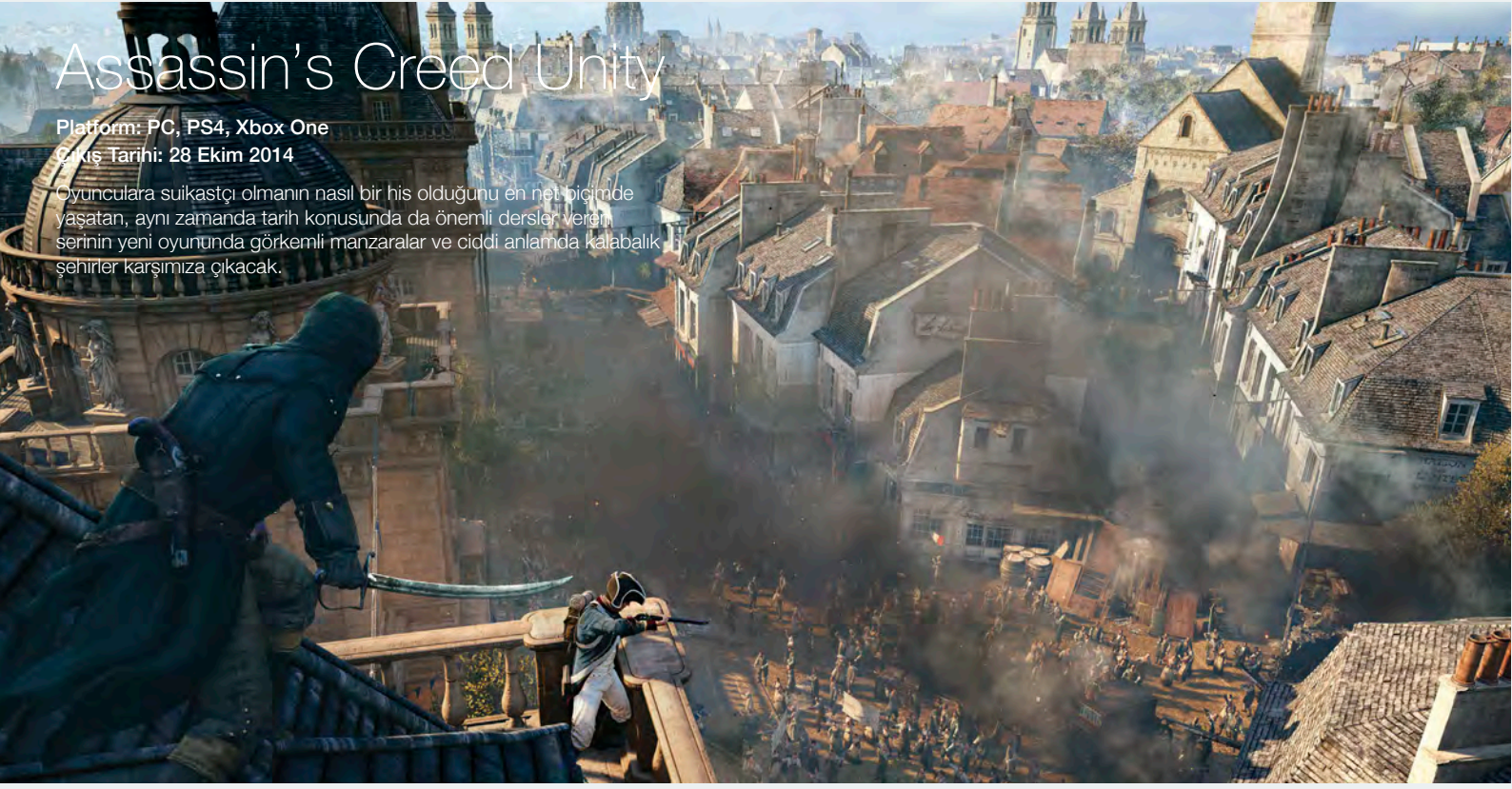


## Assassin's Creed Unity

Platform: PC, PS4, Xbox One

Çıkış Tarihi: 28 Ekim 2014

Oyunculara suikastçi olmanın nasıl bir his olduğunu en net biçimde yaşatan, aynı zamanda tarih konusunda da önemli dersler veren serinin yeni oyununda görkemli manzaralar ve ciddi anlamda kalabalık şehirler karşımıza çıkacak.

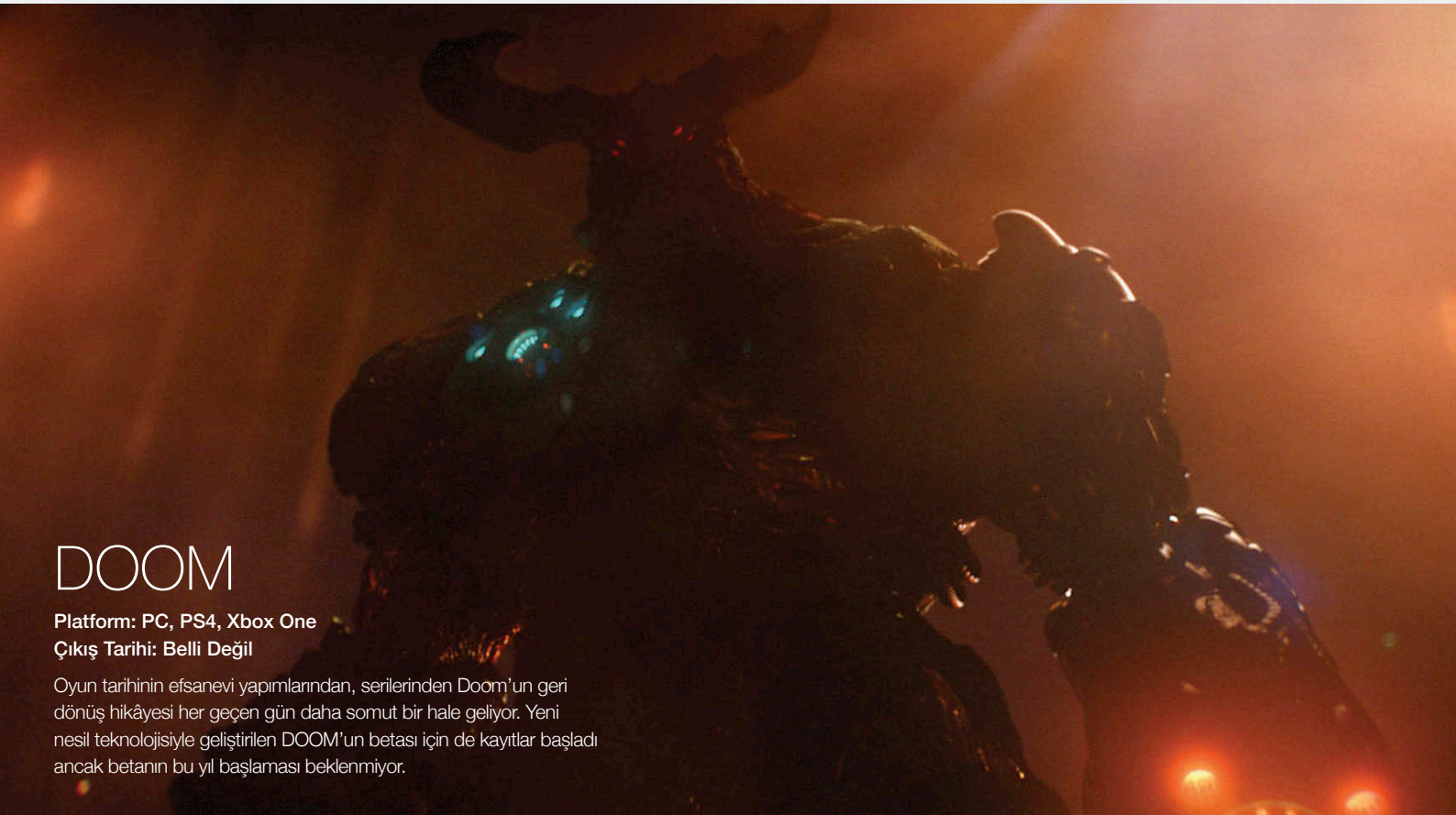


## DOOM

Platform: PC, PS4, Xbox One

Çıkış Tarihi: Belli Değil

Oyun tarihinin efsanevi yapımlarından, serilerinden Doom'un geri dönüş hikâyesi her geçen gün daha somut bir hale geliyor. Yeni nesil teknolojiyle geliştirilen DOOM'un betası için de kayıtlar başladı ancak betanın bu yıl başlaması beklenmiyor.





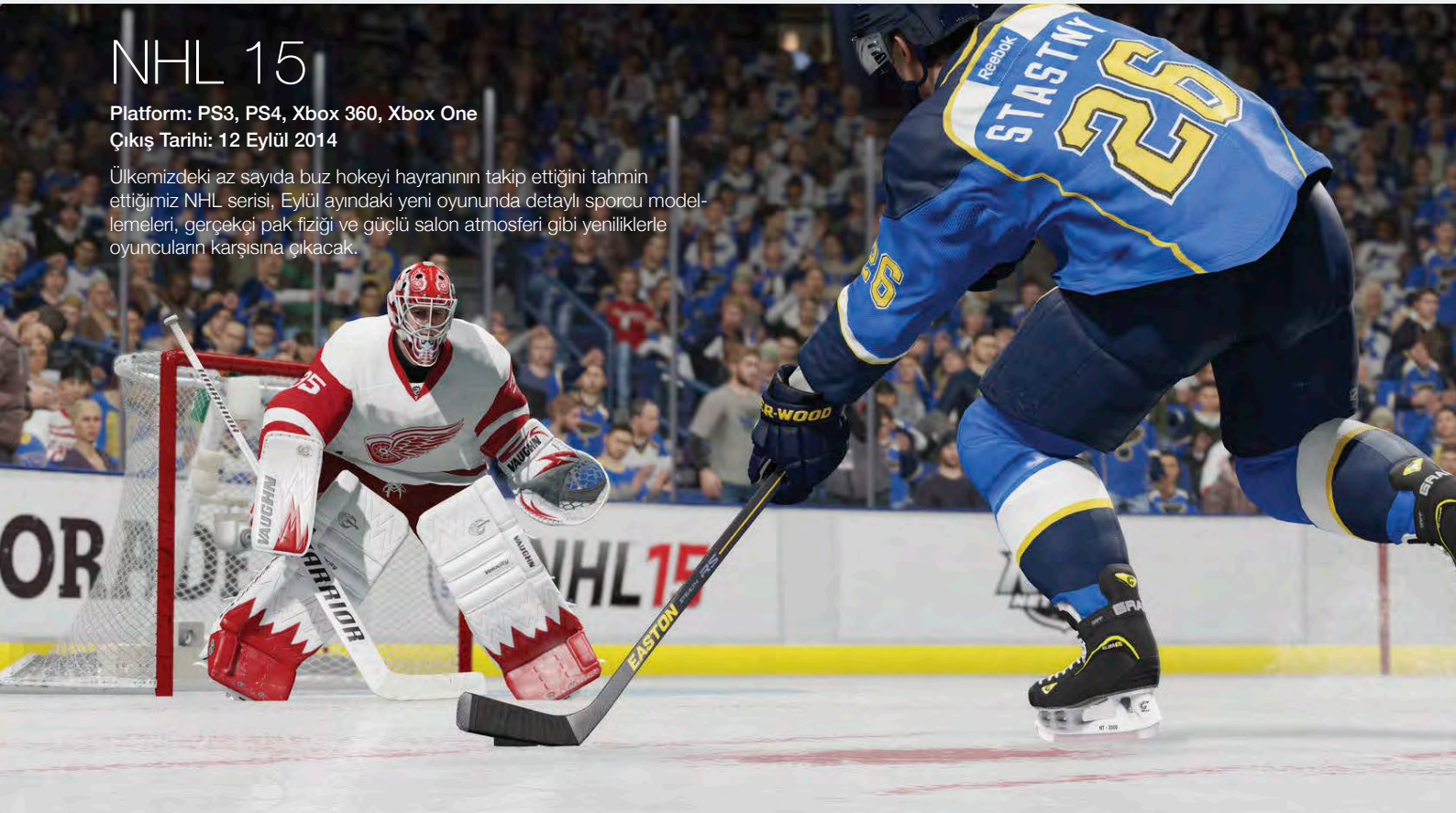


## FIFA 15

Platform: PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One, Wii, PS Vita, 3DS

Çıkış Tarihi: 25 Eylül 2014

Futbol oyunları kategorisinin yıllardır rakipsiz lideri FIFA, bu yıl da bir hayli iddialı geliyor. Geçen yılki yeni nesle geçiş sürecinden sonra bu yıl hem oynanışa, hem de görselliğe dair detaylar bir hayli fark yaratacak gibi. Messi ise bu yıl yine kapak yıldızı.



## NHL 15

Platform: PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One

Çıkış Tarihi: 12 Eylül 2014

Ülkemizdeki az sayıda buz hokeyi hayranının takip ettiğini tahmin ettiğimiz NHL serisi, Eylül ayındaki yeni oyununda detaylı sporcu modelleri, gerçekçi pak fiziği ve güçlü salon atmosferi gibi yeniliklerle oyuncuların karşısına çıkacak.

# LEVEL FIFA LİGİ

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

Ay 8 Oyun **FIFA 14** Platform **Xbox One**



## < Şefik vs Emre

Dünya Kupası sona erdi, herkes Brezilya'dan dönüp favori kulüp takımının başına geçti. Emre'nin David Luiz'i takip ederek Chelsea'den Paris Saint-Germain'e geçtiği süreçte ben de Manchester City'den Real Madrid'e transfer oldum ve yarı finalin ilk maçına başladık. Büyük bir orta saha mücadelesine sahne olan ve beklenenin aksine gol kısırlığı çekilen maçta tek gol, Gareth Bale'in ortasında kafayı vuran Sergio Ramos'tan geldi.

## Fırat vs Gökhan >

Yarı finalin diğer maçında, bütün sezonu Bayern München'in başında Fırat ve Gökhan karşı karşıya geldi. Ay boyunca oynanan maçlar çekişmeli anlara sahne oldu, sayısız gol atıldı ama iş ciddiye binince, konu LEVEL Ligi olunca iki takım da işi sıkı tuttu. İlk yarının uzatma dakikalarında Schweinsteiger ile golü bulan Fırat, ikinci yarının uzatma dakikalarında da Mandzukic ile gole gitti ve maçı kazanıp finalde rakibim oldu.



## < Fırat vs Şefik

Finalde ben yine Real Madrid'i seçince Fırat da Real Madrid'i aldı. Fırat'a karşı şanssızlığım hız kesmeden sürerken bu maçta artık zafer kazanabileceğimi düşünüyordum ama yanıltılmışım. 23'te Di Maria ve 32'de Ramos ile gelen goller moralimi bozdu, yılmadım, 72'de Benzema ve 86'da Ronaldo ile golü bulup eşitliği sağladım ama futbolun cilvesi, 90+4'te Benzema'nın golüne engel olamayıp bir kez daha sahadan mağlup ayrıldım.

## KUPA DURUMU

İSİM	Kupa
● Fırat	5
Emre	2
Gökhun	1
Şefik	0

● *Ayın galibi*

## AYIN MAÇI

Fırat Akyıldız

**Real Madrid**



Şefik Akkoç

**Real Madrid**



3 | 2



● Di Maria (F)  
23'

● Ramos (F)  
32'

45'

● Benzema (S)  
72'

● Ronaldo (S)  
86'

● Benzema (F)  
90'

### Maçlar YouTube'da!

LEVEL Ligi'nden bu ay oynanan üç maçın tamamı, LEVEL'in YouTube kanalında yayında. Maçları izlemek için [www.youtube.com/LEVELTR](http://www.youtube.com/LEVELTR) adresini ziyaret edebilirsiniz.

Maçın Adamı **Benzema**





Ekran  
Görüntüleri İçin  
**LEVEL  
ONLINE**

www.level.com.tr

## QuakeCon'dan heyecan dolu manzaralar

### Doom, yeniden...

Sevgili 95'liler, 94'lüler ve niceleri... Siz Doom nedir, bilir misiniz? Doom'un ehemmiyeti hakkında bir fikir sahibi misiniz? İyicene yaşlı muhabbeti yapacağım ama "Doom" adını verdiğimiz oluşum, bir çeşit mihenk taşıdır oyun endüstrisinde. Yıllarca "Doom gibin" şeklinde nitelenen oyunların ortaya çıkmasına neden olmuştur, bilgisayarı olan herkesin disketlerine çektiği bir şaheser olarak akıllarda yer etmiştir. Doom 3'ten sonra hakkında pek ses

Oyunun yaratıcı yönetmeni Tim Willits'in tanıtığı yeni Doom, "Doom 4" olarak değil, sürekli söylemekte olduğum gibi sadece Doom olarak bilinecek bundan sonra. Doom hızlı bir oyun olacak ve eski Doom oyunlarının eğlencesini aratmayacak.

Tanıtımı birkaç bölümlük demoyla yapılan oyunun ilk saniyelerinden anladığımız üzere olaylar Mars'ta, cehennem zebanileri tarafından işgal edilen bir askeri üste geçecek ve büyük ihti-

Doom'da olay saklanmak, strateji oluşturmak değildi hiçbir zaman. En güçlü silahları alıp düşmana kurşun yağdırmak Doom'daki temel amacımızdı ve bu değişmişe benzemiyor. Basit bir silahla ilk zebanimizi öldürdükten sonra maraton durmuyor ve çeşit çeşit zebaniyle mücadele etmeye devam ediyoruz. Burada dikkat çeken bir başka nokta da düşmanlarımızın nasıl parçalara ayrıldığı; kiminin bacağı kopuyor, kimi ikiye bölünüyor, kimi belini tutuyor ama beli aslında orada yok... Doom'da bu tip vahşet, kabul gören ve sevilen bir olgu olduğu için yeni Doom'da da aynen korunuyor; lütfen karşı çıkmayınız.

Karakterimiz kısa bir süre sonra yeni silahlara da kavuşuyor ve bunlardan iki tanesi de ünlü pompalı tüfeği ve plazma silahını oluşturuyor. Pompalı tüfek yakın kullanımda yine harika, yine düşmanların bağırsakları hep ortalığa dökülüyor. Plazma silahı yerine de bir BFG 40K görmek isterdik ama olmadı, ileri bir tarihe bırakıldı şov. Demoda boss'lardan bir tanesini görme şansı da yakalandı. Şişko bir yaratık bolca mermi yuttuktan sonra bağırsakları ağızına tıklıdı ve havaya uçtu.

Grafiksel açıdan aslında Doom'un çok ileri bir seviyede olması gerekiyor ama zamanında Doom 3'ün, Crysis'in başardığı bu tip bir atılım Doom'da yer almayacak. Bu demek değil ki grafikler sıradan olacak; görüntülerin yeni nesle uygun bir halde olacağından emin olabilirsiniz. Yapımcılar oyunun 1080p'de 60fps hızında çalışacağını da sürekli vurguluyorlar.

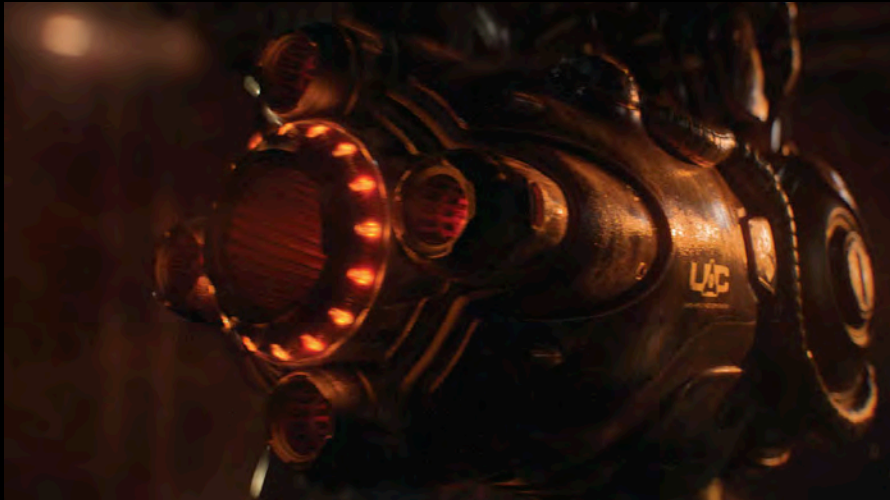
Doom'un ne zaman çıkacağı, hangi sistemlere geleceği henüz netlik kazanmış değil ama oyunu bekleyen fanatik kitlesinin heyecanı dorukta. Sizin de yeni Doom'u seveceğinizden eminim; kim bu kadar hızlı ve eğlenceli bir FPS'den uzak durmak ister ki? ■

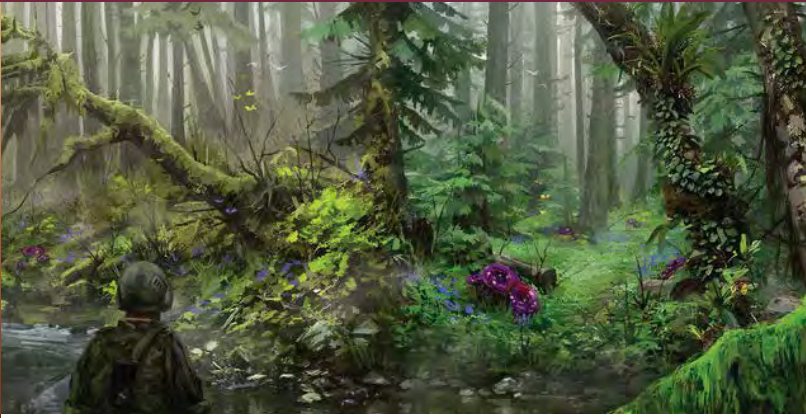
### En güçlü silahları alıp düşmana kurşun yağdırmak Doom'daki temel amacımızdı ve bu değişmişe benzemiyor

alınamayan, "Doom 4" lafları dolaşmaya başladıkten sonra bile ortalıkta görünmeyen yeni Doom, nihayet geçen ayın sonlarında gerçekleşen QuakeCon ile su yüzüne çıktı.

malle buradan ayrılıp başka bölgeleri de ziyaret edeceğiz.

Karakterimiz demoda az saklanıyor, cephanesini harcamaktan da geri kalmıyordu. Zaten





## S.T.A.L.K.E.R.'in izinden...

### Kıyametten sonrasının yeni adresi, **Areal**

**B**ol noktalı post-apokaliptik hayatta kalma oyunu S.T.A.L.K.E.R.'ı yapan isimler yeni bir oyun tasarlama işine girdiler ve Kickstarter'da bir kampanya başlattılar. Üstelik büyük bir para istemiyorlardı; 50.000\$ yetiyordu ve kampanyanın bitmesine yakın bir sürede bu para toplandı. Bu sırada enteresan olaylar da gelişti ki bunları sayfadaki kutuda bulabilirsiniz. "Areal" adındaki yeni S.T.A.L.K.E.R. benzeri oyun, yine medeniyetin çöküşünden sonrasını konu alıyor. "Metamorphite" adındaki bir maddenin dünyada ortaya çıkmasıyla birlikte bu enteresan madde her yeri kaplamaya başlıyor ve bir çeşit salgın gibi insanlığı yok ediyor. Metamorphite'in üstün bir enerji gücü de bulunuyor fakat yıkım gücü daha fazla olduğu için insanlık buna karşı dayanmıyor, ortadan kalkıyor. Çizgisel bir oynanışa sahip olmayarak bir çeşit Divinity: Original Sin havası estirecek olan oyunda kimi öldürecekimize, kiminle ve nasıl konuşacağımıza tamamiyle biz karar vereceğiz. Oyunda belirgin bir ahlak sistemi olmayacağı için direkt olarak iyi veya kötü olarak da damgalanmayacağız. Aynı gerçek hayatta olduğu gibi, kendi kurallarımıza göre hareket edip neyi

doğru buluyorsak onu yapacağız. Birçok silah bulacağız oyunda. Bunlar genellikle şu dönemde gördüğümüz silahlardan oluşacak, uzaylı silahlarıyla haşır neşir olmayacağız. Silahları modifiye etme olanağımız bulunacağı gibi, aynı model olan iki silah da birbirinden farklı olabilecek. (Askerde de böyleydi; herkeste aynı tüfekten vardı ama bazılarının bakımı daha iyi yapıldığı için daha düzgün ateş edilebiliyordu.) Bu sayede de aynı model silahların bile peşinden koşabileceğiz. Oyunu oynayışımızın görevler üzerinde de etkisi olacak. Bir yan görevde bir karakteri öldürürsek bir başka yan görev ya hiç ortaya çıkmayacak ya da bu sonuca göre farklı bir şekilde ilerleyecek. Bolca yan görev bulunacak olan oyunda bu yan görevleri yapma zorunluluğumuz da bulunmayacak ama yaparsak senaryoya dair birçok ipucuna kavuşabileceğiz. Bolca araç bulunacak olan oyunda helikoptere bile yer verilecek. Tanklar, zırhlı araçlar, sıradan kamyonetler ve daha fazlası bir ormanın ortasında da bulunabilecek, yolun kenarında da. Araçları tamir etmek ve benzin koyarak çalışır hale getirmek de mümkün olacak.

Ve Metamorphite... Bu enteresan madde sayesinde karakterimize farklı güçler sağlayabileceğiz. Bunların ne olacağı belli değil ama savaşlarda daha fazla hayatta kalmamızı sağlayacakları söyleniyor. Aynı Gothic'te olduğu gibi, bu oyunda da istediğimiz yere gidebileceğiz; gitmememiz gereken yerler güçlü düşmanlarla sınırlandırılacak. Düşmanların güçleri de sahip oldukları sağlık puanı veya verdikleri hasar ile değil, daha akıllı davranışlarıyla ortaya çıkacak. (Bu özellik iyi yapılırsa gerçekten çok farklı bir tecrübe yaşayabiliriz.) Areal'in 2016 yılında PC, PS4, Xbox One ve Wii U için piyasada olması bekleniyor. Bakalım kampanya nasıl sonuçlanacak... ■

### Putin'den mektup var

Areal'in Kickstarter kampanyası başlatıldıktan sonra, uzunca bir süre çok az bir bağış yapıldı ve 50 bin dolar sınırına pek yaklaşamadı. Kampanyanın bitmesine üç gün kala bir oyun içi videosu yayımlandı ve bu video sayesinde bağışlar yeniden gelmeye başladı. Ne var ki yine tam bu sırada çok enteresan bir olay oldu ve Rusya Devlet Başkanı Vladimir Putin'den bir mektup geldi yapımcı firma West Games'e. Putin, kızının oyuna bağış yaptığını ve bu sayede onun da konuya ilgisinin çekildiğini söyleyerek insanların gerçek hayatta savaşmaması gerektiğini, bunun oyunlarda kalmasının daha iyi olacağını söylüyordu. Firmayı Kremlin'e bile davet eden Putin'in bu mektubundan sonra birkaç tane büyük bağışla birlikte 50 bin sınırı aşıldı ve hatta sitedeki olumsuz eleştiriler, birilerinin yoğun spam yorumlarıyla çok aşağılara itilerek resmen yok edildi. Bu yüzden de bağış kampanyası bir süreliğine donduruldu. Bakalım sonuç ne olacak...



## Gökyüzüne çıkma vakti geldi!

### Curse of Naxxramas'la Hearthstone keyfi büyüyor

**D**ergiyi tamamlamamıza birkaç gün kala oyuncuların kullanımına açılan yeni Hearthstone eklentisini denemiş biri olarak bu satırları yazıyorum ve beş haftalık bir maratondan sonra da oyunun incelemesini yayımlayacağımızı duyuruyorum.

İlk izlenimlerimizse şu şekilde: Oyun daha da eğlenceli hale gelmiş durumda arkadaşlar! Sürekli quest peşinde koşup rank atlamak için çaba sarf etmenin ötesinde, artık "Solo Adventures" adındaki yeni kısma uğrayabiliyoruz. Burada bizi üçerli gruplar halinde yer alan ve dediğim gibi, haftalar şeklinde karşımıza çıkacak olan boss'lar karşılıyor. Boss'ların hepsi yaşayan ölümler temasına uygun

tipte yaratıklar. Bedava sunulan ilk haftanın boss'ları "Anub'Rekhan" adlı kabuklu böcek, "Grand Widow Faerlina" isimli kötü huylu kadın ve dev örümcek Maexxna. Her boss kendine has bir güçle geliyor. Anub'Rekhan 4/4'lük böcek yaratıyor, Faerlina elinizdeki kartlar kadar size ve yaratıklarınıza hasar veriyor, Maexxna da yerdeki yaratığınızı elinize yolluyor. Bu boss'ların her birini yendikçe belirli kartlar kazanıyor ve tüm boss'ları temizleyince de Legendary Maexxna kartını alıyorsunuz. Zindanın bu kanadını temizlemek aynı zamanda Class Challenge'ının ve Heroic modun açılmasını da sağlıyor. Class Challenge, iki farklı kahramanın, önceden hazırlanmış

desteleriyle, deminki üçlüden seçilmiş boss'larla karşılaşmamızı istiyor. Yenersen yine yeni kartları götürüyoruz. Heroic modsa bu üçlünün aşırı zor versiyonlarıyla dövüşmemizi istiyor. 45 sağlık puanıyla gelen boss'lar hem kart açısından daha şanslı davranıyor, hem de kahraman özelliklerini daha az mana'ya ve daha güçlü şekilde yapıyor. (Maexxna sıfır mana'ya yerdeki iki yaratığınızı elinize gönderiyor örneğin. Öküz.) Deathrattle çığırının yaşandığı oyunda yeni kanatlar hafta hafta açılacak ve ya altınla ya da gerçek parayla buralara erişim sağlayabileceğiz. Tüm kanatları bitirip bütün kartları toplamadan da yeni, Curse of Naxxramas temalı bir deste oluşturmak zor olacak gibi gözüküyor... ■

## Ufukta yeni bir MOBA göründü

### Gigantic'te büyük yaratıkların izinden gideceğiz

**S**tarCraft, Guild Wars ve State of Decay gibi ünlü oyunların baş tasarımcılarından James Phinney şu anda Seattle'da yaşıyor ve burada kurduğu "Motiga" adlı firmayla da para kazanmayı amaçlıyor. Neden böyle diyoruz? Çünkü kendisi çok sanatsal, çok idealist bir oyun yapmak yerine, günümüzün en popüler oyun türlerinden biri olan MOBA'ya el atıyor, Gigantic'i duyuruyor.

İlk bakışta en az Battleborn (Bkz. İlk bakışlar.) kadar kaliteli tasarımlara sahip olan oyun, bize aynı League of Legends ve benzeri oyunlardaki gibi birçok karakterin kontrolünü veriyor. Bu karakterlerin birçok farklı özelliğini kullanarak da ne yapıyoruz? Karşı tarafın üssünü mü işgal ediyoruz sizce? Hayır. Gigantic'in farklılığı da bu noktada ortaya çıkıyor. Yayımlanan fragmanda da görüldüğü üzere seçtiğiniz karakterin yanında bir de devasa yaratık sizin yanınızda savaşıyor ve bu yaratık bir çeşit üs görevi de görüyor. Yani taraflar birbirlerinin üslerini değil, yaratıklarını yok etmek için savaş veriyor.

Oyun alıştığımız gibi izometrik bir görüntüden de oynanmayacak. Motiga burada da bir farklılık yaratarak karakterlerin arkadan,

üçüncü şahıs kamera açısından görüntülenmesini sağlayacak. Bu açıklamayla birlikte de şöyle bir durum ortaya çıkıyor: FPS'ci MOBA hayranları için Battleborn, Tomb Raider tarzı görüntü seven MOBA'cılar için Gigantic, izometrik görüntüye alışmış olanlar için de League of Legends ve nicesi...

Karakterimizi koşturmanın, onunla siper almanın, ani hareketlerle kaçmanın mümkün olaca-

ğı Gigantic, alıştığımız şekilde karakterlerimizi de savaşırken geliştirmemize, yeni yeteneklerle güçlendirmemize olanak tanıyacak. Oyunun alfa sürümünü sanıyorum ki birileri oynuyor şu sırada fakat ne zaman beta aşamasına geçileceği ve oyunun daha çok kişiye hitap edeceği belirsiz. Alfaya kayıt yaptırmak için de [www.gogigantic.com](http://www.gogigantic.com) adresini ziyaret edebilirsiniz. ■





✓ Mega Man'in ruhu  
bu oyunda yaşayacak.



## Bağış, daha çok bağış...

### Mighty No. 9'a bonus içerik

Bu bağış işi gerçekten tuttu. Elinizdeki fikir iyiye parayı kapmanız işten bile değil; hele ki oyun yapımına giriştiyseniz arkanızdan gelecek çok adam var. Comcept'in Mega Man'i, Mighty No. 9, Ekim ayında 3,8 milyon dolarlık bağış elde etmiş ve hayata geçmişti. Geçen zamanda oyunun yapım aşaması bir hayli ilerledi fakat Comcept, bu projeyi bir adım daha ileri taşımak için PayPal üzerinden bir bağış kampanyası daha başlattı. Şimdilik aranan miktar 100 bin dolar ve bu parayla da oyuna İngilizce dublaj eklenecek. Oyunu daha ileriye taşıma adına getirilecek yeni özellikler hakkındaysa henüz bir bilgi yok.

Eğer oyunu dijital olarak almayı planlıyorsanız, 25\$ gibi bir rakamı gözden çıkarmanız gerekiyor. Dijital oyun kitaplığından, görsel kitabından, strateji rehberi ve oyunun müziklerinden oluşan paketin fiyatıysa yaklaşık 50\$ olacak. Ayrıca oyunun 80\$'lık bir versiyonu da bulunacak. Az önce saydığımız tüm parçalarla birlikte oyunu Steam Early Access ile önceden test etme imkânı elde etmek isteyenlerin bu yüksek miktarı vermesi gerekiyor. Bu açıklanan rakamlar da oyunun ön siparişine özel ücretler; büyük ihtimalle oyun çıktığında daha yüksek miktarlar istenecek.

Comcept, oyunun büyük bir proje olmasını istiyor demiştik ve bunu bir animasyon dizisiyle de desteklemek istiyor. Oyundan bağımsız olarak geliştirilen animasyon dizisi daha çok küçük yaşta arkadaşlara hitap edecek tipte duruyor. Comcept bu seri için de yine bağış peşinde...

Sağlam bir aksiyon / platform oyunu olacağını düşündüğümüz Mighty No. 9 umuyoruz ki daha fazla bağışla, daha da büyük bir "şey"e dönüşür ve biz de sonuna kadar tadını çıkarırız. Oyunun çıkış tarihi için de şimdilik 2015'in Nisan ayı hedefleniyor. ■

## Kaos ekibi iş başında!

### Multiplayer'ın en heyecanlı hali **Sunset Overdrive**'da

Xbox One Eylül ayında geliyor, bunu bir kenara yazın öncelikle. Xbox One'a almak isteyeceğiniz en önemli oyunun da Sunset Overdrive olması muhtemel zira gösterilenler neticesinde oyunun son derece eğlenceli olacağını düşünüyoruz.

Tek kişilik kısmı ön planda olan bir oyun olmasına rağmen dilediğiniz vakit multiplayer kısmına da adım atabileceğiniz Sunset Overdrive'in "Chaos Squad" adındaki multiplayer kısmı

hakkında detaylı bilgilere ulaştık. Tek kişilik oyununuzu oynarken bir kabine giriyor ve Chaos Squad kısmına, o anki karakteriniz ve elindeki silahı, ekipmanıyla aynen giriş yapıyorsunuz. Toplamda sekiz kişilik bir oyun modu olan Chaos Squad'da birbirinize karşı dövüşmek değil, dalga dalga gelen yaratıklara karşı olan bir mücadele söz konusu. Oyuna giriş yaptıktan sonra iki tane farklı görev seçeneği sunuluyor ve oyuncular bunları oyluyor, çok oy alan görev de ekrana geliyor. Görevler belirli bir zaman diliminde yaratıkları öldürmek, bir radyo kulesinin tepesine çıkarken hiç düşmemek ve bunu yaparken de birtakım cisimleri yok etmek gibi basit görevlerden oluşuyor. Görevi tamamladıktan sonra da işiniz bitmiyor, gece çöktüğü için bir savunma aşamasına geçiyorsunuz. Burada da oyuncular belirli bir zaman içinde düşmanlara karşı birkaç tane tuzak hazırlıyor ve düşmanlar

gelmeye başladığında bu tuzaklar sayesinde avantajlı konuma geçmeye çalışıyorlar. Eğer tuzakları yanlış yerlere kurduysanız da düzeltme şansı veriliyor.

Görevleri tamamladıktan sonra da para ödülü, yeni silahlar ve eşyalar gibi birtakım güzelliklere ulaşıyorsunuz. Gösterildiği kadarıyla gayet eğlenceli bir oyun modu olarak şekilleniyor Chaos Squad; bakalım oyun çıkana kadar başka hangi modları göreceğiz... ■





## Karanlık... Geliyor...

Eylül'ün en karanlık günü **The Long Dark**'la birlikte gelecek

Kickstarter'da başarılı olmuş bir başka oyun da, belki adını duyduğunuz, belki şu an ilk defa duyuyor olduğunuz bağımsız yapım **The Long Dark** olmuştur. Hinterland Games tarafından hazırlanmakta olan oyunun Eylül ayında Steam Early Access ile oyunculara sunulacağı da geçtiğimiz ay açıklandı.

Hinterland Games belki de ismen size bir şey ifade etmemiştir fakat bu firma aslında birçok yetenekli yapımcıyı bünyesinde barındırıyor. Daha önce **Warhammer 40.000: Space Marine**, **Far Cry 3**, **God of War**, **Mass Effect**, **League of Legends**, **Star Wars: Knights of the Old Republic** ve **The Unfinished Swan** gibi oyunlarda

çalışmış olan isimler Hinterland Games çatısı altında toplanmış ve kendilerince iddialı bir oyun üzerinde çalışmaya başlamışlar. **The Long Dark** için "karanlık bir macera oyunu" diyebiliriz. Kuzeyde, buzlarla kaplı soğuk bir yerde, vahşi doğayla baş başa kalan bir pilotun kontrolünü alacağız oyunda ve onun hayatta kalma mücadelesinde rol sahibi olacağız.

Oyun tamamlandığında bölümlerden, kısımlardan oluşacak ve bir kitap gibi ilerleyecek. Oyunun Steam Early Access sürümündeyseniz oyuncular, oyun alanının büyük bir kısmını istedikleri gibi arşınlayabilecekleri bir açık alana

birakılacaklar. Yapımcıların böyle bir seçim yapmasının en önemli nedeni de bitmemiş bir oyunun hikâye kısmını sunup oyuncuları spoiler'a boğmak istememeleri. Soğuşun ortasında kalacak olan erken erişimciler oyunda en uzun süre hayatta kalma mücadelesini verecekler.

Ne zaman çıkacağı henüz belli olmayan oyun PC, Mac ve Linux için geliştiriliyor ve şu an 19.99\$'lık fiyattan ön siparişe açık halde satılıyor. Eğer oyun ilginizi çektiyse [www.intothelongdark.com](http://www.intothelongdark.com) adresine uğrayıp hem oyun hakkında daha fazla bilgi edinebilir, hem de ön sipariş verebilirsiniz. ■

## Katillerin katiline merhaba

Macera oyunu meraklılarına, **The Devil's Men!**

Telltale Games ile birlikte macera oyunlarının kralı sayılabilecek bir firma da kuşkusuz ki **Daedalic Entertainment**. 30'a yakın oyunun altında imzası olan firma yepyeni bir macera oyunu daha hazırlıyor ve bu oyunu emin olun oynamak isteyeceksiniz.

Bir kere ortam steampunk esintili. Sadece bu özellik bile oyuna bir göz atmayı gerektirebilir. Viktorya Dönemi İngiltere'sindeyiz ve ortada büyük bir gizem var. Gizli bir örgüt olan ve bilim adamlarından oluşan **The Devil's Men**'in üyeleri,

bir seri katil tarafından bir bir öldürülüyorlar. Kendileri de örgüt yaranna katil olan **The Devil's Men**'i ve üyelerini katleden kişiyi bırakıp gitmek varken iki tane kız, olayı çözmeye karar veriyor.

Evet, oyunda iki kişiyi kontrol ediyoruz. Bunlardan bir tanesi **Adelaide**. Kendisi **Sherlock Holmes** misali ünlü bir dedektifin kızı ve babası da uzunca bir süredir kayıp. **Adelaide** bu olayı çözerek ünleneceğini ve bir şekilde de babasını bulacağını düşünüyor. Zengin bir aileden

gelen **Adelaide**'e de bir sokak çocuğu olan **Emily** eşlik ediyor. **Emily**, **Adelaide**'den son derece farklı olarak hem fakir, hem de yeraltı çeteleriyle bağlantılı bir kız. Zaten **Adelaide** ile yollarının kesişmesi de biraz zorlama bir şekilde oluyor ve ikili bir şekilde zorla birlikte olmak durumunda kalıyor.

Karakterlerin bu denli birbirlerinden zıt olması oynanışı da etkileyecek. Örneğin, bir yerde, **Adelaide** bir ipucu bulduğunda dilerse bunu **Emily**'ye gösterecek, dilerse saklayacak, dilerse de ipucunu polise götürerek hikâyenin farklı bir yöne sapsmasını sağlayacak. Her hareketiniz oyunun bir sonraki aşamasını etkileyecek ve iki oyunun birbirine benzeme olasılığı düşecek.

Bir macera oyunu olduğu için oyunda bulmacalar da olacak ve yine bazı eşyaları birbirleriyle birleştirmek durumunda kalacağız. Her bulduğumuz şeyi birbirinin üzerine sürüklemeyelim diye de yapımcı firma bu tip olayları daha az tutup daha hikâyeye yönelik bulmacaları oyuna ekleyeceğini açıkladı. İyi bir oyun olacağını düşündüğümüz **The Devil's Men**'in 2015'in ikinci çeyreğinde, PC ve Mac için piyasaya çıkacağı belirtiliyor. ■







## SON DAKİKA!

The Last of Us Remastered'da oyuncular dilerlerse oyunu, aynı PS3'te olduğu gibi 30fps hızında oynayabilecekler. Bu demek değil ki oyun 60fps'de daha yavaş ve takılarak ilerleyecek; endişeniz olmasın.

iOS'a yepyeni bir Assassin's Creed oyunu geliyor. "Assassin's Creed Memories" adındaki oyunda 20v20 online savaşlar yapılabilecek. Oyunun türü mü? Elbette ki bir kart oyunu!

Oyuncuların Winston Churchill'i kurtarmaya çalışacağı, üç bölümden oluşan DLC paketleri Sniper Elite III'e geliyor. İlk paket Part One: In Shadows şu anda Steam'den indirilebiliyor.

Bir The Last of Us Remastered haberi daha: Maalesef oyunun PS3 sürümüne sahip olanlar PS4 sürümünde indirim elde edemeyecekler.

Şu anda 48 milyon dolarlık bir başışla inanılmaz bir başarıya imza atan uzay simülasyonu Star Citizen, eğer 50 milyon dolarlık başışa ulaşırsa uzaylı dilere de sahip olacak. Resmen bir dünya yaratılıyor, farkında mısınız?

Saints Row'un yapımcısı Volition, 100 yeni çalışan alacağını açıkladı ve devletten de 200 bin dolarlık destek fonu istediğini belirtti. Eğer bu fonu alırlarsa hem yeni çalışanların maaşını ödeyebilecek, hem de stüdyolarını yenileyebilecek.

Unreal Engine 4 desteğiyle hazırlanmakta olduğu belirtilen ve bu sayede PS4 ve Xbox One için hazırlanacağı düşünülen yeni Tekken oyunu, Tekken 7 açıklandı. Daha fazla bilgi, gelecek ay sizlerle...

Tony Hawk ve Gitar Hero oyunları üzerinde çalışan Neversoft kapanıyor. Ekibin büyük kısmı zaten Infinity Ward'a kaymıştı.

Sony de Steam'in Early Access başarısını kıskanmışa benziyor ve kendi platformlarına bu tip bir sistem getireceğini söylüyor.

The Elder Scrolls Online'in Haziran itibarıyla 775.000 adet abonesinin olduğu açıklandı. Bu arada World of Warcraft, piyasanın %36'lık kısmıyla 2013 yılında 1 milyar dolarlık gelir elde etmiş. Oha diyorum izninizle.

Xbox One'in Ağustos ayında yayımlanacak yamasıyla birlikte konsola birtakım güzel özellikler geliyor. Bunlardan en önemlisi, konsolunuzdan uzakta bir yerdeden bir alışveriş yapıp evinize geldiğinizde bunun otomatik olarak indirilmiş olduğunu görmek olacak.



## Sonsuzluğa ve ötesine!

### Marvel kahramanları Disney Infinity 2.0'da

Disney Infinity'yi kimler oynadı, oynuyor, bilemiyoruz ama oyunun genişletilmiş bir sürümü hazırlık aşamasında. "Disney Infinity 2.0: Marvel Super Heroes" adıyla bilinecek olan oyun; PC, PS3, Xbox 360, Wii U ve mobil cihazlarla birlikte PS4 ve Xbox One için de hazırlanıyor. Hawkeye, Hulk, Winter Soldier, Iron Patriot, Captain America, Iron Man, Black Widow, Thor, Loki, Spider-Man, MODOK, Rocket Raccoon, Groot ve daha fazla ünlü isme ev sahipliği yapacak olan oyun, ilk Disney Infinity'de yer alan birçok eşyanızı ve özelliği

de destekleyecek. Hatta oyunun PS3 veya Xbox 360 sürümüne sahip olanlar, oyunlarını yeni nesil konsollara aynen aktarabilecekler. Tüm karakterler, Power Disc'ler ve Toy Box'lar oyunun 2.0 versiyonuyla uyumlu olacak. Oyunun başlangıç paketinin 75\$'lık bir fiyattan satılacağı da açıklananlar arasında. Oyunun yapımında emeği geçen herkese büyük bir kar kapısı olarak iş yapan Disney Infinity'nin yeni sürümü de derenin daha da kuvvetli akmasını sağlayacaktır... ■

## İki yıl sonra...

### Uncharted filminin gösterim tarihi açıklandı

Öncelikle şu tarihleri not edin: 1 Mayıs 2015, The Avengers: Age of Ultron. 17 Temmuz 2015, Ant-Man. 6 Mayıs 2016, Captain America 3 ve 8 Temmuz 2016, Doctor Strange. Bunları bildirmek istedim ama haberimizin Marvel'la bir ilgisi yok gibi. Daha doğrusu Sony, bir Marvel karakteri olan

Örümcek-Adam'ın haklarını elinde bulundurduğu için The Amazing Spider-Man 3'ün gösterim tarihinin 2016'dan, 2018'e itelendiğini Marvel haberleri içinde vermek isterdik ama olmadı. Konumuz Sony ve bir önemli bir Sony lisanslı karakter, Nathan Drake ve Uncharted filmi de manşette. Açıklanan bilgiye göre Uncharted filminin gösterim tarihi 10 Haziran 2016 olarak belirlenmiş durumda. Nathan Drake'i kimin oynayacağı halen belirsiz ve Mark Wahlberg ihtimali de suya düşmüşse benziyor zira bir çeşit yönetmen krizi yaşanmıştı geçtiğimiz aylarda. (İki yönetmen birden projeden çekildi.) Yönetmeni ve başrolü belirsiz bir film için nasıl tarih verildiğini bilmesek de bir Uncharted filmi hiç de fena olmaz; fakat önce God of War'u yapsa ya birileri?! ■



# Oyun tasarımıyla ilgilenenler

Yüksek lisans programı **BAU**'da açılıyor

Evet, Bahçeşehir Üniversitesi, oyun tasarımında uzmanlaşmak isteyenleri oyuna davet ediyor. Artık İstanbul'da da oyun üzerine bir master programı mevcut. Program sadece adında "tasarım" barındırmasıyla değil, oyuna tasarım perspektifinden yaklaşarak farklı disiplinlere eğilmesi açısından Türkiye'de bir ilk olacak.

22 Temmuz'da Bahçeşehir Üniversitesi Beşiktaş Kampüsü'nde yapılan tanıtım toplantısına ilgi oldukça büyüktü. BUG Oyun Laboratuvarı kurucu direktörü Yrd. Doç. Dr. Güven Çatak,

anamlı bir giriş yaptı. Program, tasarım zemini ve çatısı arasında prodüksiyon, sanat, ekonomi, ses & müzik, oyunlaştırma ve oyun çalışmaları gibi farklı alanlara eğilmek, disiplinler arası çalışmalar yapmak ve ürünler vermek istiyor. Elbette ki bu hedefi üniversitenin ve BUG'ın uluslararası işbirliklerini ve sektörel bağlantılarını kullanarak gerçekleştirmek istediklerinin altını çiziyor. Artık oyunu sunabilmek ve pazara sokabilmek, yapmak kadar önemli ve hatta daha da önemli; bu açıdan sektörlere



istiyor. Güven Çatak, programa herhangi bir lisanstan başvurulabileceğini, öğrenciden ziyade birlikte çalışabilecekleri, üretebilecekleri takım arkadaşları aradıklarını ısrarla belirtiyor. Sunumun kendisine ve detaylara BUG'ın YouTube kanalından ulaşabilirsiniz.

Master, BUG güz döneminde eğitime başlıyor. Sektör ve akademi için çok önemli bir adım; bu alana yönelmek isteyenlerin kesinlikle başvurması, en azından bakması gereken bir program. Kolay olmuyor bu işler ve bir kez daha tebrikler. Başvurular açıldı ve detaylara [www.tinyurl.com/BUGoyuntasarimi](http://www.tinyurl.com/BUGoyuntasarimi) adresinden ulaşabilir, sorularınızı [bug@bahcesehir.edu.tr](mailto:bug@bahcesehir.edu.tr) adresine iletebilirsiniz. ■ Şefik

## Program; modüler, atölye tabanlı ve proje bazlı esnek bir ders yapısı önermek niyetinde

programı tanıtmaya başlamadan, programın bir anlamda "motoru" olacak BUG'dan kısaca bahsetti ki çok da iyi oldu zira takip edenler bilirler, BUG yaptığı atölyeler ve etkinliklerle oyun geliştirici komünitesi için aktif bir rol oynadı kurulduğu günden beri. Ayrıca komünite ile sektörü buluşturmak için de önemli adımlar attı.

"Back to the Future" serisine sunum boyunca eğlenceli göndermeler yapan Güven Çatak, programın vizyonunun günü kurtarmak değil, geleceğe yön vermek olduğunu söyleyerek

dirsek teması halinde olmak, yurtdışını takip etmek oldukça kritik. Programın diğer odağı da oyun içerikli deneyim tasarımı üzerine gitmek, farklı teknolojilerle oyuncuyu yeni arayüzlerle buluşturmak ve elbette ki bu sürecin bilimsel arka planını çalışmak. Google Glass ve Leap Motion gibi oyunculara BUG şimdiden sahip, kurcalayacak arkadaşları bekliyor. Program; modüler, atölye tabanlı ve proje bazlı esnek bir ders yapısı önermek niyetinde; ders içeriğini de öğrencilerin arka planlarına ve beklentilerine göre belirlemek



# Üçüncü turnuva yaklaşıyor

## Knight Online'dan üçüncü klan turnuvası

NTTGame, şu ana kadar iki büyük klan turnuvası düzenleyerek Knight Online oyuncularını bir araya getirmişti ve bu turnuvalar büyük mücadelelere sahne olmuştu. Yapılan maçlar sonunda her iki turnuvayı da Secret klanı kazanmıştı. Yılın üçüncü klan turnuvası içinse başvurular 7 Temmuz'da başladı ve ay sonuna doğru, 25 Temmuz'da sona erdi. Önceki iki turnuvaya kıyasla Ardream klanları için değişiklikler içeren üçüncü turnuva, bazı yeniliklere de sahne olacak. Ön eleme maçları sona erdikten sonra ikinci tur maçlarına geçilecek olan turnuvada, ikinci turda 16 klan karşı karşıya gelecek ve ilk sekize giren klanlar, İstanbul'da düzenlenecek büyük final katılmaya hak kazanacaklar. ■ Şefik



## Çıkarın yapıştırıcıları, figür yapacağız!

### Momot figürler Geekstra ile Türkiye'de

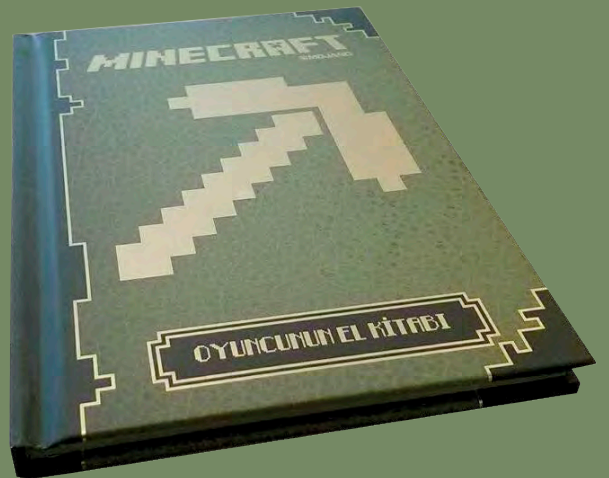
Papercraft'larla tanışmam Ayça sayesinde olmuştu. Bir gün ofise gelip "Size kâğıttan figürler yapacağım." gibi söylemlerde bulunup bir sürü renkli çıktı almamıza neden oldu ama sonrasında topu topu bir ya da iki tanesini yapıp "Gerisini siz halledersiniz işte." diyerek ofisi terk etti. Zannedersem kâğıdı kesip biçmekle uğraşmak yordu kendisini.

Yapımı normal şartlarda oldukça zahmetli olan papercraft'ların artık kolayı var. Geçtiğimiz günlerde Geekstra, orijinal MOMOT figürlerinin Türkiye'de satımına başladı. İşin kolay tarafıysa bu figürleri yapmak için sadece bir adet yapıştırıcıya ihtiyacınızın olması. Hâlihazırda kesilmiş olan parçaları tırtıklı bölgelerden ayırarak katlamanız ve yapıştırmanız yeterli. Kutu içeriğindeyse satın aldığınız karaktere özel sticker'lar ve figürü tamamladıktan sonra içine yerleştirebileceğiniz özel, plastik camlı bir kutu da mevcut. Siz de Blizzard, Disney, Marvel ve Star Wars gibi çok sayıda tanıdık karakteri satın almak için [www.geekstra.com](http://www.geekstra.com) adresini ziyaret edebilirsiniz. ■ Emre

## Minecraft kitapları

### Doğan Egmont ile artık Türkçe

Üçsüz bucaksız içeriğiyle yıllardır oyuncuları eğlendiren, birçok ülkede eğitim alanında da kendine yer bulan Minecraft için bugüne kadar sayısız rehber yayımlandı. Çeşitli yayın grupları tarafından hazırlanan bu rehberlerin dışında, bir de oyunun yapımcıları tarafından hazırlanan ve dört kitaptan oluşan bir seri mevcut. Yurtdışında satışta olan bu serinin ilk iki kitabıysa Doğan Egmont tarafından Türkçeleştirildi ve satışa sunuldu. Eğer siz de Minecraft dünyasına adıma atmak istiyor ama ne yapacağınızı bilmiyorsanız, birçok temel bilginin yer aldığı Oyuncunun El Kitabı ve Kızıltaş El Kitabı adlı kitapları kitapçevlerinde bulabilirsiniz. ■ Şefik





## CeBIT Bilişim Eurasia (11 - 14 Eylül)

Deutsche Messe / Hannover Messe genel direktörü  
Murat Özer'in fuar hakkındaki görüşleri

### 2013 yılı Türkiye bilişim sektörü açısından sizce nasıl geçti?

Türkiye'de gerek kamu, gerekse özel sektör artık bilişimin önemini çok iyi biliyor. Her iki sektörde de ürün ve hizmet üretmeye yönelik ciddi yatırımlar yapılıyor. Altyapı çalışmaları tamamlanıyor, sektörde iş gücü destekleniyor. Eğitim ve akademik çalışmalarla sektör çalışanlarının kalitesi yükseliyor. Bütün bunlara bağlı olarak önemli bir istihdam alanı doğuyor, yaşam kalitesi artıyor.

Bu, daha fazla yatırım, daha fazla araştırma, daha yenilikçi ve yaratıcı çözümler konusunda ivme yaratıyor. Sonuç olarak tüm dinamikleriyle sektördeki bu hızlı gelişme ekonomiye de olumlu yansıyor. Dolayısıyla da sektör 2013'te çok başarılı bir yıl geçirdi diyebilirim. Konu bilişim olunca teknoloji, hız, yenilik ve hep geleceğe yönelik çözümler söz konusu. Bu nedenle de sektörün sürekli gelişmesi ve büyümesi dışında bir şans da yok.

### 2014 yılında CeBIT Bilişim Eurasia'nın konsepti nasıl olacak? Değişiklik var mı?

Değişim devam ediyor ve CeBIT Bilişim Eurasia'da 2014 yılı hedefimiz yeniliklerin ve gelecek teknolojilerinin yer aldığı, CeBIT Glo-

bal Konferans etkinlikleriyle güçlendirilmiş İş Dünyası Platformu yaratmak ve içinde bulunduğumuz coğrafyada liderliğimizi sürdürmek. Bu yıl gerçekten CeBIT Bilişim Eurasia'da köklü değişiklikler bizleri bekliyor. Biliyorsunuz, 15 yıldır İstanbul'da düzenlenen CeBIT bünyesinde hem profesyonel iş dünyasını, hem de nihai müşterileri ilgilendiren ürünler yer alıyordu. Profesyonel iş dünyası katılımcılarımız tarafından gelen talepler doğrultusunda 2014 yılında düzenleyeceğimiz etkinlik tamamen iş dünyasına odaklı olacak.

Bu yıl ki fuar alanında özellikle geçtiğimiz yıl yoğun olarak gördüğümüz katılımcı belediye stantları yerini bilişim, geleceğin teknolojileri, yenilikler ve CeBIT Global Konferans etkinliklerine bırakıyor olacak...

### Sizce CeBIT'in Türkiye bilişim sektörüne kazandırdığı en önemli özelliği nedir?

Bence en önemli özelliği sektöre bağımsız bir paylaşım platformu sağlamasıdır. Günümüzde birçok telekom, bilişim ve teknoloji firması kendi etkinliklerini gerçekleştiriyor. Bunlardan bazıları başarılı, bazıları da başarısız oluyor ama netice bu etkinliklerin özünde kendi firmaların tanıtımını yapmak yatıyor. Kimileri

bunu açıktan açığa, kimileri de gizliden yapıyor. İçinde bulunduğumuz coğrafyada hem fuarı, hem de forum ve konferansları tek çatı altında toplayan bağımsız tek etkinlik CeBIT Bilişim Eurasia ve CeBIT Global Konferans etkinlikleri olmaya devam ediyor.

### Sizin yıllardan beri kullandığınız bir mottonuz var: "Gelecek Bilişim ile Gelecek" Neden bu motto ve neden değiştirmiyorsunuz?

Evet, bizim mottomuz "Gelecek Bilişim ile Gelecek" ve her yıl konsept değişse de mottomuz değişmiyor çünkü içinde bulunduğumuz iletişim ve bilişim çağında gerçekten gelecek bilişim ile gelecek ve siz gerek birey, gerekse geleceği bilişimle, teknolojiyle yakalayarak ileri medeniyetler seviyesine ulaşır oyun kurucu olursunuz. Çağı ve geleceği yakalayamazsanız oyunun dışında kalır ve hızlı hızlı, hani eskiden yavaş yavaş derdik ya, artık bu dönemde hızlı hızlı bir bakmışsınız, modern köle oluvermişsiniz ve ileri teknolojileri kullananlar tarafından yönetilmeye başlamışsınız. Gelecek Bilişim ile Gelecek bunun farkındalığını yaratmak için koyduğumuz bir mottoydu ve sanırım gelecekte de güncelliğini koruyacak.

# Deutsche Mes

## Worldwide

Hannover-Messe Inte  
Hannover Fairs Interp  
Hannover-Messe Bileş



**Önümüzdeki dönemde bilişim sektöründe, Türkiye’de hangi alanlarda gelişme ve ilerleme bekliyorsunuz? CeBIT’e katılan firmalar bu konuda size ne gibi ipuçları veriyor?**

Tüm dünyada olduğu gibi ülkemizde de öncelikle yenilik ve yazılım alanında ciddi gelişmeler kaydedileceğini düşünüyorum. Bu konuda dışa bağımlılığımızı büyük ölçüde azaltacak kaliteli iş gücünün olduğunu ve bunun desteklenmesi halinde dünya çapında insanlar çıkacağına inanıyorum. Biz de bu yüzden gerek fuar alanında, gerekse forumlarda yeniliklere ve geleceğin teknolojilerine özel yer verdik.

**BT alanındaki gelişmelerle Türkiye’nin geleceğin vizyonuna paralel hareket ettiğini düşünüyor musunuz?**

Özellikle son yıllarda bilişime ve teknolojiye verilen önem kamuda da arttı. Özellikle hükümetimizin, ilgili bakanlıkların ve kamu kuruluşlarının hem kendi devlet çatısı altında, hem de halka yönelik hizmetlerde teknolojinin son imkânlarını kullandırması bunun en güzel göstergesi. e-devlet, e-belediyecilik ve daha pek çok alanda yaşam kalitesini arttıran, geçmişle kıyaslanmayacak kadar şaşırtıcı ve olumlu uygulamalar her geçen gün hayatımızın içine giriyor. CeBIT’te de e-devlet uygulamalarının gündeme alınacağı özel bölümler gerek fuar, gerekse forum

alanında bu yıl da yerini korumaya ve hatta güçlendirmeye devam ediyor.

**Ülkemizdeki yazılım sektörünün büyümesi gerektiği konusunda herkes hemfikir; siz CeBIT fuarıyla yazılımcılarımıza ne gibi destekler veriyorsunuz?**

Üç yıl önce sivil toplum kuruluşlarıyla birlikte başlattığımız, gerek ülkeye, gerekse CeBIT’e yatırım olarak düşündüğümüz teknokentlere

Tüm dünyada olduğu gibi ülkemizde de öncelikle yenilik ve yazılım alanında ciddi gelişmeler kaydedileceğini düşünüyorum

ve yazılımcılarımıza olan destek bu yıl artarak devam ediyor. Bizim desteğimize ek olarak KOSGEB’ten gelen destekle de sektörde faaliyet gösteren orta ve küçük ölçekli tüm firmalar kendini, hizmet ve ürünlerini tanıtmaya ve dünyaya açılma imkânını çok düşük maliyetlerle gerçekleştirebiliyor. Bu yıl bu destek halen devam ediyor.

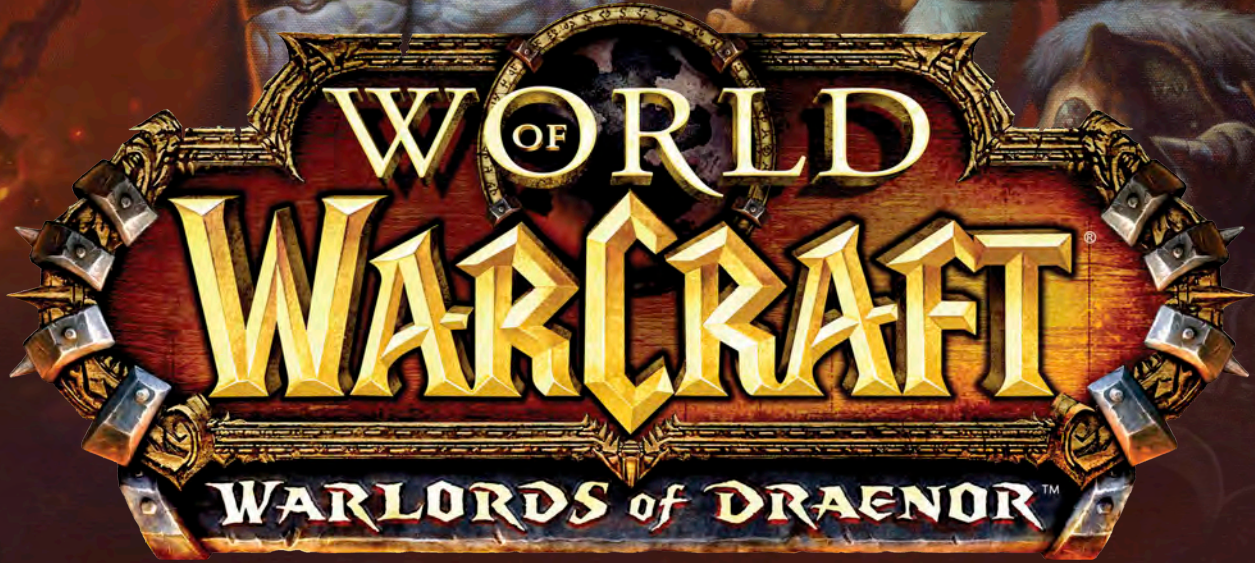
**CeBIT’in sektörden gerekli ilgiyi aldığını düşünüyor musunuz? Kamu tarafı mı, yoksa özel sektör mü önemini daha iyi kavramış durumda? Dünyada bu tip organizasyonlar nasıl yapılıyor?**

CeBIT gerek özel sektörden, gerekse kamu-

dan tabii ki ilgi alıyor ama bence bu farkındalık artmalı ve gerek ilgi, gerekse destek artmalı diye düşünüyorum. Sonuç olarak bu yıl 15.’sini düzenleyeceğimiz, dünyada değeri olan bir markaya İstanbul’da ev sahipliği yapıyoruz ve CeBIT sektöre ülkemizdeki tek bağımsız paylaşım platformunu sağlıyor. Aynı çatı altında fuarı ve forumu bağımsız olarak sunan, fikirlerin bağımsız olarak özgürce paylaşıldığı sektörün yegâne platformu. Bence daha çok

sahip çıkılmalı ve bu coğrafyada daha büyük bir güç olması için desteklenmeli. Dünyanın birçok yerinde uluslararası büyük etkinlikler, içinde buldukları ülke, şehir ve sektör kurum ve kuruluşlarının bir araya gelmesiyle oluşmuş ve büyümüştür; hatta birçok devlet bunu devlet politikası olarak ele almıştır ve fuarları desteklemiştir. Çünkü fuarlar düzenledikleri bölgeler için büyük gelir kaynağıdır. Sözümlü size küçük bir örnek vererek bitirmek istiyoruz: Bizim Almanya’da yapmış olduğumuz istatistiklerde fuar için gelen bir ziyaretçinin harcadığı her 100 dolardan yalnızca 15 doların fuar alanı içerisinde kalmakta, geri kalan 85 doları şehir hayatının içine akmaktadır. ■

Yapım **Blizzard Entertainment**  
 Dağıtım **Activision Blizzard**  
 Tür **MMO, RPG**  
 Platform **PC, Mac**  
 Çıkış Tarihi **2014'ün son çeyreği**  
 Web **www.warlordsofdraenor.com**



# GEÇMİŞE YOUCULUK

**W**orld of Warcraft (WoW) ile tanışalı tam 10 yıl oldu. Ben ve etrafımdaki WoW oyuncuları bu 10 yılda okullarından mezun oldular, iş hayatına atıldılar; hatta evlenip çocuk çocucağa kanşan bile oldu ama WoW oynamaya hala devam ediyoruz. Bunun en büyük sebeplerinden biri de oyunun yeni yamaları sürekli olarak güncellenip yeni içeriklere kavuşması elbette ki. Yamaların yanında bir de eklenti paketleri var tabii ki. Belirli periyodlarla çıkan bu eklenti paketlerinden beşincisi olan Warlords of Draenor'un (WoD) betası Haziran ayı sonu itibarıyla açıldı ve hemen test etmeye başladım. Açıkçası şimdiki kadar oynadığım kısımla birlikte benim görüşüm, WoD'un Wrath of the Lich King eklenti paketinden sonraki en iyi eklenti paketi olacağı yönünde. Ayrıca resmi forumlarda yazılanların ve konuştuğum birçok

kişinin ortak düşüncesinin de bu yönde olduğunu da belirtmek isterim. Hele ki rezalet bir eklenti paketi olan Cataclysm'in ve arkasından gelen, ortalama Mists of Pandaria'nın devamında böyle bir eklenti paketinin geliyor olması tüm WoW oyuncularına "Oh bel!" dedirtecektir diye düşünüyorum. İsterseniz kısaca bu iki eklenti paketinin neden bu denli kötü olduğuna ve sevilmediğine değineyim. Öncelikle Cataclysm, daha önceki eklentilere göre çok daha zorlu dungeon'lar ve raid'ler barındırıyordu. Aslında bu benim de dâhil birçok oyuncunun istediği bir şeydi. Oyun önceki eklenti paketlerinde çok kolaydı ve daha zor olması iyi oyuncuları ön plana çıkaracaktı ama ne oldu? Bir ya da iki ay sonra 10 ve 25 kişilik raid dungeon'ları kolaylaştırıldı, bu da oyunun tüm heyecanını kaçırdı, dungeon'ların daha zor

olduğu dönemde, günlerce tek bir boss kesmeye çalışanları oyundan bir anda soğutmaya yetti. Çok geçmeden de "LFR" adı verilen raid sistemi getirildi. Her ne kadar casual oyuncular için sevindirici bir haber olsa da hardcore oyuncu kesimini pek mutlu etmedi bu. Derken eklenti paketinin sonu geldi ve Mists of Pandaria ile Pandaria'ya giriş yaptık. Burada başka bir "fail" daha bizleri bekliyordu. Eklenti paketinin başlangıcında "daily" diye adlandırdığımız ve her gün tekrar yapılabilen görevlerden kafamızı kaldıramaz olmuştuk. Belli bir rotasyonu olsa da aynı görevleri üst üste yaparak reputation kasmak bir noktada "Yeter artık!" dedirtti. Kimi günler işten eve gelip de sadece daily görev yaparak tüm akşamımı harcadığım bile oluyordu. Mists of Pandaria resmen daily görevler üzerine kurulmuş bir oyundu. Çok geçmeden hatasını



fark eden Blizzard çalışanları, bu sistemi hafifletmek için hamleler yapmadı değil. Böylece Mists of Pandaria ilerleyen zamanlarda ilk çıktığına göre biraz daha iyi bir eklenti paketi halini aldı ancak hala yeterli değildi ve bir şeylerin değişmesi gerekiyordu. İşte tam da bu noktada devreye Warlords of Draenor girecekti.

### Yeni karakter modelleri

Girişte de belirttiğim gibi, WoW 10 yıllık bir oyun ve bu 10 yılda karakter modellemelerine ve kaplamalarına dair hiç bir yenilik görememiştik; ta ki WoD'a kadar. Goblin'ler, Pandaren'ler ve Worgen'lar hariç (Bu üç ırk son yıllarda oyuna eklendiği için zaten geriye kalan ırklara göre çok daha iyi görünüyor.) geriye kalan tüm ırklar tamamen yenileniyor. Örneğin, bir Gnome karakteri 956 poligondan 5.408 poligona, Dwarf karakteri ise 1.160 poligondan 7.821 poligona ulaşıyor. Her ne kadar inanılmaz kalitede görselliğe ulaşmışorsa da aradaki fark gerçekten de inanılmaz. Bu sayfalarda eski ve yeni karakterlerin karşılaştırmalarının yer aldığı bir kutuda farkı çok net göreceksiniz. Sadece daha detaylı modellemeler değil, kaplamalar ve animasyonlar da çok büyük ölçüde yenileniyor. Özellikle Undead ırkının yürüyüş animasyonuna hasta oldum desem çok da abartmış olmam. Bunda Undead'lere hastalık derecesinde bağlı olmam geliyor da olabilir tabii ki. Geçen bu 10 yılın ardından eskiyen karakterler için artık böyle

bir hamle de gerekiyordu açıkçası.

### Orc'ların anavatanı Draenor

Her eklenti paketinde olduğu gibi, WoD'da da yeni bölgeler bizleri bekliyor. Oyuna eklenen yeni bölgeler, eklentiye de ismini veren Draenor kıtasında bulunuyor. Draenor kıtası, The Burning Crusade eklenti paketinde ziyaret ettiğimiz Outland'in geçmişteki hali zira oyunun hikâyesine kısaca değinmek gerekirse Mists of Pandaria'nın final boss'u ve Horde'ların eski Warchief'i olan Garrosh Hellscream'in, Orgrimmar'da yakalandıktan sonra kaçması konu alınıyor. Timeless Isle'dan hatırlayacağımız Kairoz'un yardımıyla zamanda geriye, babası Grommash Hellscream'in yanına giden Garrosh'un amacı, Orc'ların Mannaroth'un kanını içmesini engellemek ve giderken yanında götürdüğü teknolojiyle de "Iron Horde" ismi verilen bir Horde ırkı yaratarak intikam almak. Peki, bu sırada Azeroth'u kurtarma adına her problemi gidermeye, her kötülüğü durdurmaya çalışan bizler rahat durur muyuz? Tabii ki hayır! Peşinden biz de Draenor'a gidip tüm bu olan biten tantanayı durdurmaya amaçlamaktayız. Eklenti paketinin açıklanan hikâye kısmı şimdilik bu kadar ve tıpkı Mists of Pandaria'da olduğu gibi, hikâye önümüzdeki aylarda şekillenecek. İleride hangi boss'ları göreceğiz, Warlord'lardan hangileri iyi yönde hareket edip hangileri bizlere musallat olacak, hepsi zamanla netlik kazana-

cak. Ancak şunu da belirtmek de fayda var ki eklentinin hikâye kısmının tamamı bir kez daha Mists of Pandaria'da olduğu gibi Garrosh'u durdurmak üzerine kurulu değil. Garrosh sadece bizlere Draenor'a girmemiz konusunda bize vesile olacak.

Hikâyeye kısaca değindikten sonra Draenor bölgelerine ve artık kapalı betada yaşadıklarımıza geçmek istiyoruz. Öncelikle Draenor'a Dark Portal'dan geçip Tanaan Jungle'a adımımızı atarak giriş yapıyoruz. Burada Archmage Khadgar bizi karşılıyor ve ilk görevimizi veriyor. İşte tam da bu noktada Iron Horde'a karşı savaşımız başlıyor. Bu sırada çok sayıda tanıdık yüze karşılaşıyoruz. Cordana Felsong, Thrall, Vindicator Maraad bunlardan sadece birkaçı. Spoiler vermemek adına bu noktadan sonra eklenti paketinin hikâye kısmına çok da fazla değinmek istemiyorum ancak şunu söyleyebilirim ki birkaç görev yaptktan sonra Tanaan Jungle'dan adeta arkamıza bakmadan kaçıyoruz. Bu ufak giriş kısmından sonra eklenti paketi tam anlamıyla start alıyor. Horde'lar Frostfire Ridge bölgesine, Alliance'lar Shadowmoon Valley'e doğru yola çıkıyor. Her iki tarafı da deneyim edinebilmek adına bir Undead Rogue ve bir Gnome Mage açtığımı da belirtmek isterim. Her iki tarafın bölgelerdeki ilk görevleri Garrison'u kurmak üzerine. Açıkçası Garrison'ların oyunun daha ileri kısımlarında karşımıza çıkacağını düşünüyordum. Garrison'ların ne olduğuna ve ne gibi



> avantajları bulunduğuna ilerleyen sayfalarda detaylıca değineceğim, dolayısıyla şu an görevlere kaldığımız yerden devam edelim. Öncelikle görev sistemi olumlu anlamda bir değişime uğramış. Hem Quest Log, hem de harita daha işlevsel ve kullanışlı hale getirilmiş. Örneğin, haritayı açıp yürümeye başladığımızda harita hafif şeffaflaşıyor ve bir yandan görevi takip ederken, diğer yandan önümüzü görebiliyoruz. Öte yandan görevle ilgili etkileşime geçmemiz gereken objelerin etraflarında konutur şeklinde bir parlama getirilmiş, böylelikle etkileşime geçmemiz gereken objeleri daha rahat görebiliyoruz. Dikkatimi çeken bir diğer noktaysa haritanın hemen hemen tamamında bitirebileceğim görevlere sahip olduğumdu. İstedğim noktayı seçip oradaki görevleri yapabilme özgürlüğü getirilmiş gibi geldi bana. Daha öncesinde bir kampı bitirmeden diğerine geçemiyor, geçsek bile bazı görevlere erişemiyorduk. Bu serbestliğe ek olarak bir de haritanın çeşitli yerlerine bonus görevler getirilmiş. Bonus görevleri yapmak zorunda değiliz ve hikâyeyi hiçbir şekilde etkilemiyor. Ancak şunu da belirtmekte fayda var ki bonus görevler, normal görevlere oranla yaklaşık olarak üç kat daha fazla XP veriyor.

### Garrison

Gelelim eklenti paketinin belki de en önemli yeniliği olan

Garrison'lara. WoW'a yeni eklenmesinden dolayı bu kelimeye yabancı olanlar için öncelikle Garrison'un ne olduğunu kısaca açıklayayım. Garrison'lar bir bölgeye kurduğumuz ve içinde bizlere hizmet etmek için NPC'leri barındıran bir nevi kişisel kalelerimiz. Garrison'ların buldukları bölgeler ırklara göre ayrılıyor; Horde'ların Frostfire Ridge, Alliance'larn Shadowmoon Valley'de yer alıyor. Bu iki Garrison'un da buldukları bölgeler ve görünüşleri dışında özelliklerinde ve içinde yer alan binalarda bir farklılıklar bulunmuyor. Şimdi gelelim bu Garrison'ların neye yaradığına ve bize ne gibi faydaları bulunduğu. Biraz evvel "kişisel kalelerimiz" tabirini kullanma sebeplerinden birisi, Garrison'u istediğimiz gibi kişiselleştirebilmemiz. İnşa edebileceğimiz Small, Medium ve Large olarak kategorize edilmiş çok sayıda bina bulunuyor ve bu binaların her biri üç seviyeden oluşuyor, seviye atlattıkça da bize yeni özellikler kazandırıyor. Binaları inşa edebilmek için her birinin planına ihtiyacımız var. Planları görevler sırasında elde edebildiğimiz gibi, kimini satın da alabiliyoruz. Yalnız betada satın alma işleminin fazla kolay olduğunu söylemeliyim çünkü meslek için gerekli olan binaları 150 altına satın alabiliyoruz. Sanmıyorum ki bu planları oyun çıktığında bu kadar kolay elde edebilelim.

Garrison'u ilk kurduğumuzda Town Hall'un seviyesi "1"den başlıyor ve bir adet Large, bir adet Small bina kurabilmemize izin veriliyor. Daha çok bina kurabilmek içinse Town Hall'un seviyesini arttırmamız gerekiyor. Garrison'un en önemli binası olarak Town Hall'u gösterirsem çok da yanlış olmaz sanırım zira Town Hall'u geliştirip seviye atlattıkça hem kalemin boyutu büyüyor, hem de daha çok bina yapma şansını elde ediyoruz. Üstelik Town Hall seviye atlattıkça derme çatma tahta duvarlar daha ihtişamlı taş duvarlara, ufak tefecik binalar da daha büyük boyutlara ulaşıyor.

Binalar özelliklerine göre Small, Medium ve Large ol-





**"New is always better!"**

Aşağıda yenilenen karakter model, kaplama ve yüz ifadelerinin ne denli değişime uğradığını görebilirsiniz.



Dwarf'lar bu işlem sonucu biraz "kıllanmış".

Eski ayak tırnaklarına dikkat! Komik miymiş ne?

Gnome'ların dört parmaklı olduğunu biliyor muydunuz?



Yenilenen yüz ifadeleriyle Undead'ler daha bir karizma!



## Garrison

Eklenti paketinin en önemli yeniliği olarak gösterebileceğim Garrison'ların bina zenginliği oldukça fazla. Medium ve Large binaları ve bu binaların her seviyede ne gibi özellikler sunduğunu aşağıda görebilirsiniz.

### Medium Binalar

#### Barn

**Seviye 1:** Rare Leather için Clefthoof ve Talbuk yakalamaya olanak tanır.

**Seviye 2:** Rare Meat için Wolf ve Boar yakalamaya olanak tanır.

**Seviye 3:** Epic Fur için Sabertooth ve Rylak yakalamaya olanak tanır.

#### Frostwall Tavern

**Seviye 1:** Her gün rastgele bir follower'ı bünyenize katar.

**Seviye 2:** Günlük follower'ınıza yeni özellikler seçmenizi sağlar.

**Seviye 3:** Treasure Hunt görevini açar.

#### Lumber Mill

**Seviye 1:** Ufak ağaçları işaretleme olanağı tanır ve bu ağaçlar kesilerek keresteye dönüştürülür.

**Seviye 2:** Orta boy ağaçları işaretleme olanağı tanır ve işaretlenen bu ağaçlar kesilerek daha fazla keresteye dönüştürülür.

**Seviye 3:** Büyük boy ağaçları işaretleme olanağı tanır ve işaretlenen bu ağaçlar kesilerek çok daha fazla keresteye dönüştürülür.

#### Sparring Arena

**Seviye 1:** Draenor'da ve combat dışındayken her saniye %3 sağlık ve mana iyileştirmesi verir.

**Seviye 2:** Draenor'da ve sualtındayken sınırsız süre nefes almanızı sağlar.

**Seviye 3:** Draenor'da sağlığınız %35'in altına düşerse %50 daha az hasar almaya başlarsınız.

#### Trading Post

**Seviye 1:** Shattari Defense ya da Laughing Skull faction'larını Honored reputation seviyesine çıkarır.

**Seviye 2:** Shattari Defense ya da Laughing Skull faction'larını Revered reputation seviyesine çıkarır.

**Seviye 3:** Shattari Defense ya da Laughing Skull faction'larını Exalted reputation seviyesine çıkarır ve Draenor'da %20 daha fazla reputation kazanımı sağlar.

### Large Binalar

#### Barracks

**Seviye 1:** Patrol görevlerini aktif eder, bu görevler normalden daha fazla tecrübe puanı ve ödül barındırır.

**Seviye 2:** Sahip olduğunuz follower limitini 10'a çıkarır.

**Seviye 3:** Her gün bir görevi anında bitirmeye olanak tanır.

#### Goblin Workshop

**Seviye 1:** Bineğinize roket, mayın ve hızlanma bonusu takmaya olanak tanır.

**Seviye 2:** Jet Pack takmaya olanak tanır.

**Seviye 3:** Her gün bir adet Siege Engine yapmanıza olanak tanır.

#### Spirit Lodge

**Seviye 1:** Ashran'a Portal açar.

**Seviye 2:** Talador'a Portal açar.

**Seviye 3:** Gorgrond ve Nagrand'a Portal açar.

#### Stables

**Seviye 1:** Draenor'da binekteyken daze olma oranını %50 azaltır.

**Seviye 2:** Draenor'da bir objeyle etkileşime geçerken binekten inmek zorunda kalmazsınız.

**Seviye 3:** Draenor'da binek hızınız %20 oranında artar.

#### War Mill

**Seviye 1:** Görevlerden rare ve epic item kazanma şansınızı ikiye katlar.

**Seviye 2:** Orc klanlarının görünüşlerini transmogrification kullanımı için aktif eder.

**Seviye 3:** Raid'ler için her hafta bir adet bonus roll hakkı tanır.





> mak üzere üç gruba bölünmüş durumda ve her binanın toplamda üç seviyesi bulunuyor. Bu binalar da seviyelerine göre yeni özellikler getiriyor. Her meslek için ayrı ayrı kurabileceğimiz binalar Small kategorisinde olup inşa ettiğimiz zaman o mesleğe ait özel materyaller üretmemize olanak tanıyor ve aynı zamanda o mesleğe ait üretimde de bulunabiliyor. Medium kategorisinde Barn, Tavern, Lumber Mill, Sparring Arena ve Trading Post olmak üzere toplam beş, Large kategorisinde Barracks, Goblin Workshop, Spirit Lodge, Stables ve War Mill olmak üzere yine toplamda beş ayrı bina bulunuyor. Small binaların özelliklerinden biraz evvel kısaca bahsetmiştim zira hepsi aynı özelliği barındırıyor. Ancak Medium ve Large kategorilerine giren binaların detayları çok daha fazla olduğundan ayrı bir tablo halinde seviye seviye açıklama gereği duydum. Bu sayfalarda bulunan kutuda tüm detaylarını bulabilirsiniz.

Binalara nokta koymadan belirtmek istediğim bir şey de binaları dikebilmek için ihtiyaç duyduğumuz materyaller. Bu materyaller 10 dakikada bir kendi kendine birikiyor. Ancak 10 dakikada sadece bir adet materyale umut bağlarsak zaman geçmez, değil mi? Dolayısıyla Draenor'da bazı görevler bize materyal yardımında bulunuyor. Ayrıca rare mob keserek de materyal elde edebiliyoruz. Aynı anda toplamda elimizde tutabileceğimiz materyal sayısıysa 1.000. Binalar ilk seviyelerinde 150 civarı materyal istediğini de belirttim. Garrison'lar sadece binalardan oluşmuyor tabii ki. İçinde bizlere yardımcı olmak için çok sayıda NPC yer alıyor. "Follower" ismi verilen bu NPC'leri doğadan bulabildiğimiz gibi, görevlerden de toplayabiliyoruz. Örneğin, ben ilk follower'ımı bir kurtarma görevinden elde ettim. Zavalılık mağaranın içindeki yoğun sisten

dolayı çıkışı bulamamış ve kaybolmuş. Daha da komiği, NPC'yi kurtardıktan sonra ben kendim kayboldum. Nasıl bir sis basmışlarsa içeriye, çıkışı görmek oldukça zordu. Neyse, biz konumuza geri dönelim. Nerede kalmıştık? Follower'ları topluyorduk, evet. Kendi follower kadromuzu oluşturduktan sonra bu NPC'cikleri görevlere çıkarabiliyoruz. Betada karşılaştığım follower görevleri yarımşar saatlik görevlerdi. Basit olan bu görevlerin yanında daha zorlu olan senaryo, dungeon, hatta 100. seviyeye ulaştığımızda 10 kişilik follower grubu kurup raid'e gönderme görevleri dahi var ki raid görevlerinin dört - yedi gün arası süreceğini de hatırlatayım.

Follower'ları göreve göndermek içinse Town Hall içinde yer alan Command Table'ı kullanıyoruz. Görevlere gönderdiğimiz follower'lar geriye çeşitli ödüllerle dönüyor. Kimi ödüller follower'a XP kazandırırken, kimileri de bize eşya olarak geri dönüyor. Yalnız şöyle önemli bir nokta var ki bazı görevler belirli bir şansla bu ödülleri sunuyor. Örneğin, kimi görev %100 ihtimalle bize ödül verirken, bazılarındaysa bu oran %75. Şöyle de bir şey var ki bazı follower'lar bazı görevlerde daha başarılı olabiliyor. Her follower'ın kendine ait bir ya da birkaç özelliği bulunuyor. Eğer o follower'ın özelliğiyle görevde istenen özellik uyuyorsa ödül şansımız bir anda %75'ten %100'e çıkabiliyor. Bu da follower'ları göreve gönderirken düzgün seçmemiz gerektiği anlamına geliyor. Göreve gönderilen follower'ları da Minimap'imizin alt tarafında yer alan Garrison Report menüsünden takip edebiliyoruz. Göreve gönderirken kullandığımız Command Table'in, aynı zamanda görevden dönen follower'ların ödüllerini toplamamız için uğramamız gereken yer olduğunu da belirttim. Sürekli olarak gö

^ Evim evim güzel evim.



> reve gönderme ve görev dönüşünde ödülü almamız için Garrison'umuza uğramak bir süre sonra biraz yorucu ve sıkıcı olabilir gibi geliyor. Sonuçta uçabilen bineklerimiz olmayacağı da bir gerçek; en azından daha önce de bahsettiğim gibi 6.1 yamasına kadar... Bu arada Garrison'lar kişiye özel olduğundan normalde kimse bir başkasının kalesini göremiyor. Tıpkı Mists of Pandaria'da sahip olduğumuz tarlalarımız gibi. Ancak bu defa şöyle bir farklılık var ki partimize davet ettiğimiz insanlar kalemize girebiliyorlar. Arkadaşlarımız ya da davet ettiğimiz insanlar kalemize geldiğinde gözlerinin kamaşması içine içeriye heykeller dikebiliyoruz. Bu heykeller oyundaki başarılarımızı simgeleyebiliyor. Örneğin, Draenor'da 2.000 Pet Battle kazandığımızda elde edeceğimiz achievement ödülü sayesinde üzerinde pet'lerin yer aldığı bir heykel dikebiliyoruz. Bu ve bunun gibi birçok heykelle kalemizi daha da çok kişiselleştirmek ve başarılarımızı başkalarına gösterebilmek oldukça güzel düşünülmüş. Son olarak Garrison'lar, biraz evvel de bahsettiğim gibi bu eklenti paketinin belki de en önemli yeniliği ve üzerinde oldukça fazla vakit harcayacağımız kesin gibi görünüyor. Gelelim diğer yeniliklere... Bunun beşinci eklenti paketi olduğundan bahsetmiştim. Her eklenti paketinde seviye atladıkça yeni büyü ve yetenekler

kazandık. Her ne kadar talent sistemi Mists of Pandaria ile değişip bu büyü ve yeteneklerin bir kısmından kurtulmuş olsak da hala piyano çalar gibi oynuyorduk. WoD ile bu sisteme ikinci bir darbe geliyor. Öyle ki bu yüzden Action Bar'ımda birçok boşluk oluştu. Betada deneme fırsatı bulduğum karakterlerden örnekler vermek daha doğru olur. Mesela 10 yıldır Rogue'ların vazgeçilmez yeteneği Slice and Dice. Bu yetenek Assassination Rogue'larda artık pasif olarak sürekli açık. Başka bir örnekte Fire Mage olursak Deep Freeze gibi Frost tabanlı bazı büyüleri kullanamıyoruz. Bu tür yeniliklerin yanı sıra hemen hemen tüm sınıflardan burst atmamıza olanak tanıyan -Shadow Blade gibi- büyü ve yetenekler de oyundan kaldırıldı. Bu gibi yenilikler sayesinde birçok tuştan kurtulmuş oluyoruz.

Tıpkı büyüler ve yetenekler gibi her eklenti paketinde eşyaların üzerinde bulunan stat'ler de arttı ve Mists of Pandaria'da ipin ucu tamamen kaçtı. Bir eşyada 4.000 Stamina mı olur arkadaşım?! Halbuki ne güzel WoW'un eklenti paketsiz halinde bir eşyada 3 - 5 Stamina vardı. Stamina artarken damage vermimizi sağlayan Strength, Agility, Intellect, Spell Power gibi stat'ler de tavan yaptı ve bir milyar critical vuran

✓ 100v100 savaş alanından ufak bir kesit. "Kim kime dum duma" durumu oluşmuş gibi...



## Yeni stat'ler

WoW, WoD ile yepyeni stat'lere merhaba diyor. Bunların neler olduğunu ve ne gibi özellikler taşıdığını anlatalım.

### Multistrike

Verilen hasarın veya yapılan iyileştirmenin belli bir şansla %30'unu tekrar verme veya iyileştirme sağlar.

### Leech

Verilen hasarın veya yapılan iyileştirmenin belli bir yüzdesi oranında iyileştirme sağlar.

### Versatility

Hasarınızı ve iyileştirmenizi belli bir oranda artırır, aldığınız hasarı belli bir oranda düşürür.

### Avoidance

Alan bazlı (AoE) yapılan hasar vuruşlarından aldığınız hasarı düşürür.



Chaos Bolt'lar, 600 bin dps yapan karakter ortaya çıktı haliyle. En fazla kaç vurduğumuzu aklımızda tutamaz olduk. Hâlbuki orijinal WoW'da vurduğumuz critical'ları arkadaşlarımızla paylaşıp, "6.500 vurdum!" gibi sevinç çığlıkları atardık. Blizzard kontrolden çıkan bu eşyaları ve rakamları fark etmiş olacak ki "Item Squish" adı altında tüm eşyaların stat'lerini bir nevi devalüasyon yaparak azalttı. Betaya başladığımda 90. seviye Rogue'umda 45 - 50 Agility bulunan eşyalar görüp görev yapmaya koyulduğumdaysa yine o ilk WoW zamanı gibi 1.000 - 2.000 civarı vurduğumu gördüm, duygulandım; ta ki betada 100. seviye karakter yaratıp onu deneyene kadar. Sağlığımın yine 310.000 olduğunu, vurduğum yeteneklerin yine 50.000 - 60.000 olduğunu görünce hayal kırıklığına uğradım... Hatırlarsanız Mists of Pandaria'nın başında 90. seviyedeysen yine bu rakamları aynen görüyorduk. Nerede Item Squish? "Daha fazla düşürseydiniz de keyif alsaydık..." demeden edemiyorum. Yine de stat'ler düşürülmeseydi herhalde üç - beş milyar vuracaktık bu eklenti paketinde. Buna da şükür demek lazım belki de... Ama yine de umuyorum ki beta süreci devam ederken stat'leri daha da düşürürler ve oyun piyasaya o şekilde çıkar.

Eşyalara yapılan yenilikler bu kadarla sınırlı değil. Yıllardır Hit ve Expertise gibi stat'leri "cap"lemeye çalışırdık. Her eklenti paketinin başlangıcında cap'lemek için türlü enchant'lar yapar, gem'leri ona göre ayarlardık. Eklenti paketi ilerledikçe düşen daha iyi eşyalar sonrasındaysa bu sefer de cap'i aşar ve stat'leri düşürmeye çalışırdık. Sonuçta cap sonrası alınan her stat boşa atılmış olurdu. Blizzard da bu stat'leri oyuncular için heyecan verici olmadığını düşünerek kaldırmaya karar verdi. Giden bu stat'ler yerine yenileri geldi elbette ki. Yeni eklenen stat'ler Multistrike, Leech, Versatility, Avoidance. Detaylarını yine bu sayfalarda yer alan bir kutuda bulabilirsiniz. (Amma çok kutuya yönlendirdim!) Bu arada belirtmek istediğim önemli bir nokta var ki sadece birkaç haftalık beta sürecinde bile bu stat'ler defalarca ismen ya da özellik

olarak değişime uğradı. Bundan bahsetme sebepimse siz bu satırları okurken bile bazılarının değişmiş olabileceği. Sonuçta bu bir beta ve bu tür değişiklikleri görmemiz normal.

#### 100v100

Başlığı doğru okudunuz. WoD'da 100v100 kapışılacak bir PvP bölgesi geliyor. "Ashran" adı verilen bu bölge Draenor'un doğusunda yer alan bir ada. Deneyimlediğim kadarıyla bana eski Alterac Valley savaşlarını hatırlattı. Haritada 100 Alliance, 100 Horde oyuncu ve amaç da birbirini kesip biçmek olunca orta noktada devasa bir savaş başlıyor. Ashran'ı hem Mage, hem de Rogue sınıflarıyla denedim ve sonuçta uzaktan vurabilen karakterlerin daha çok eğleneceğine kanaat getirdim. Çünkü melee karakterler savaşın tam ortasında çarpışmak zorunda olduklarından herkes tarafından açık hedef olurlar. Ancak Rogue olarak arkada bekleyip sağlığı azalanları indirmenin keyfi bir başka. Blizzard'ın Ashran hakkında söylediğine göre ileride Conquest ile alınabilecek kadar kaliteli eşyalar sunacaklarmış. Bunu da buradan belirteyim.

#### Son sözler

Sonuç olarak yazının başında da söylemiş olduğum gibi, çıkmış son iki eklenti paketinin ciddi anlamda kötü oluşu WoD'u daha değerli kılıyor. Yeni sınıf ya da ırk gelmiyor oluşu belki bazı kesimler tarafından büyük bir eksi olarak görülse de son eklentide aramıza katılan Monk sınıfının, özellikle de PvP'de Windwallker Monk'ların hala inanılmaz dengesiz olması "İyi ki de gelmiyor." diyor bana. Yenilenen animasyonların, modellerin ve grafiklerin yanı sıra yeni eklenen yedi dungeon, iki raid (İlerleyen dönemde yamalarla bu sayı artacaktır.), onlarca senaryo, Draenor kitabı ve Garrison inşa edebilme özelliği sayesinde oldukça başarılı ve dolu dolu bir eklenti paketinin geliyor olduğunu söyleyebilirim. Ancak her ne kadar iyi gibi görünse de sonuçta WoW'un bir MMORPG olduğunu ve dolayısıyla da WoD'un beklediğimiz kadar iyi olup olmaya-çağını ancak çıkışından aylar sonra anlayabiliriz.

■ Emre Öztinaz

## Tertemiz Çantalar

WoD'da çantamızın sağ üst köşesinde yer alan "Clean Up Bags" butonu sayesinde tek hamlede çantamızdaki eşyaları düzene sokmak mümkün. Ayrıca artık her bir çantaya sağ tıklayarak "Bu çanta materyal çantası olsun" gibi ayarlar yapıp materyal loot'ladığımızda direkt o çantaya gitmesini sağlayabiliyoruz.

# CHIP'TEN HERKESE

## "SOSYAL AĞLARDA FENOMEN OLUN" EĞİTİMİ

Tüm sosyal ağları adım adım nasıl kullanacağınızı öğrenin  
sizde binlerce takipçiniz olsun.



## SADECE VİDEOLARI İZLEYEREK ÖĞRENİN:

Daha kolay kayıt ve kurulum, daha kolay kullanım!



## VIDEO EĞİTİM



2  
TAM  
SÜRÜM  
yazılım



**CHIP** Ağustos sayısındaki hediyeleri KAÇIRMAYIN!

Dijital Dergi Aboneliği için;  
[www.eMecmua.com](http://www.eMecmua.com)



# İLK BAKIŞ



## Destiny

Halo serisinin yapımcısı Bungie'nin yeni oyunu Destiny'yi test ettik

Sayfa 44



## Bayonetta 2

Tuna der ki bu oyunun Wii U'ya özel olması çok büyük haksızlık

Sayfa 40



## Battleborn

Borderlands ile gönülleri fetheden Gearbox'tan FPS ve MOBA harmanı

Sayfa 42



## Sacred 3

Seriye çizgisinden bir miktar çıkaran ve Diablo'ya benzeten oyunun detayları

Sayfa 46



Yapım **PlatinumGames Inc.** Dağıtım **Sega** Tür **Aksiyon** Platform **Wii U**  
Çıkış Tarihi **Ekim 2014** Web **bayonetta2.nintendo.com**

# Bayonetta 2

Cadı avında ikinci perde

New York Comic-Con'da oynanabilir demosuyla dikkat çekmiş olan ve sadece Wii U için hazırlanmasıyla gözyaşlarına sebep veren Bayonetta 2, iyi bir oyun da olmuyor mu; en büyük sıkıntı da burada. Şimdi kaçıncıda Wii U var, bilmiyorum ama bizim dergide kimsede yok örneğin

ve sadece bir oyun oynamak için de Wii U alınmaz. Dolayısıyla Wii U sahibiyse bana hemen bir mail atıyorsunuz ve size adres bilgilerimi veriyorum, Bayonetta 2 çıktığında konsolunuzu bir, bilemediniz iki hafta kullanıp size geri yolluyorum. Bence güzel fikir... ■ **Tuna Şentuna**



Bayonetta harika bir aksiyon oyunuydu ve ikinci oyunun da ilk oyundan kalır yanı yok gibi gözüküyor. Karanlık güçlerle donatılmış olan Bayonetta ablamız, yine cennetin garip yaratıklarına karşı büyük bir savaşa giriyor.

Döüşmenin yanında Bayonetta'nın ne tarz ölümcül hareketlere sahip olduğunu da merak ettiğimiz ve sürekli farklı hareketler yapmak istediğimiz oyunda yine Bayonetta birbirinden vahşi biçimlerde düşmanlarına ölüm saçacak.





Oyunda bu defa harika bir yenilik var ve o da oyunun co-op oynanabilmesi. Jeanne'in da kontrolünün ele alınabileceği oyunda, ikinci oyuncu oyuna dilediği an girip çıkabilecek deniliyor. Yer yer de Jeanne'ı yapay zekânın kontrol edeceğini oyunun demosundan anlamış bulunuyoruz.



Komboların yine büyük önem vereceği bir oyunla karşı karşıyayız. Bayonetta dövüşükçe daha büyük hareketler için zemin hazırlayacak ve görselde gördüğümüz gibi çok daha güçlü hareketlere imza atabilecek.



Birbirinden ilginç tasarımlara sahip düşmanlar göreceğimiz zaten aşikâr ama bu görsel bir başka konuyu da gündeme getiriyor: Bayonetta'nın da kostümlerinde bir değişiklik olabilecektir. Bunlar sadece kozmetik değişimler mi olacak, yoksa oyuna bir etkileri olacak mı, Ekim ayında göreceğiz...



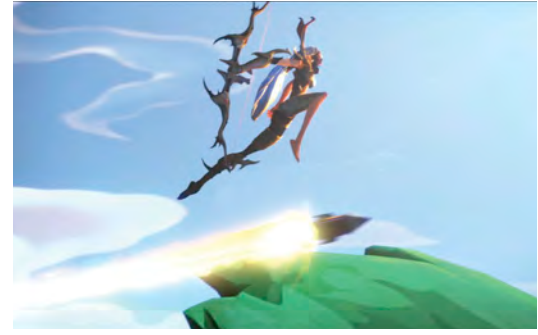
Bu görselde Bayonetta'nın havada olmasından yola çıkarak size şu bilgiyi vereceğim ki Bayonetta ara ara uçabilecek ve bu kısımlarda da birtakım boss savaşlarına girecek. Demoda Bayonetta, yarattığı bir zebaniyle dövüşe giriyordu ve bu sırada uçuyordu.



Cennetin fantastik yaratıklarına karşı yakın dövüş stilleriyle birlikte ateşli silahlarıyla da savaşacak olan kahramanımız, yine rüzgâr gibi esecek, oyunun ilerleyen kısımlarında da farklı silahlara erişim sağlayacak.



Kısa saçıyla daha modern bir havaya sahip olan Bayonetta'nın kız kardeşi Jeanne ise uzun ve beyaz saçlarıyla kendi moda akımını yaratmaya çalışıp sınıfta kalmışa benziyor. Olsun, yine de ikisini de seveceğiz; şayet ki oyun Wii U dışında bir platforma uyarlanırsa...



## DLC

Borderlands'e gelen DLC'lerin haddi hesabı yok diyemeyiz ama Gearbox çok iyi bir çalışma yürüttü bu konuda. Aynı şeyi Battleborn'da da yapacağını açıklıyor firma ve birçok yeni karakteri DLC olarak oyuna ekleyeceğini belirtiyor.

Yapım Gearbox Software Dağıtım 2K Games Tür FPS Platform PC, PS4, Xbox One Çıkış Tarihi 2016 Web [www.gearboxsoftware.com](http://www.gearboxsoftware.com)

# Battleborn

Borderlands 3 mü? Onu bırakın şimdi...

**B**ir yandan "Borderlands: The Pre-Sequel!" ile meşgul olan Gearbox Software, meğer bambaşka bir oyun üzerinde de hummalı bir çalışma yürütüyormuş. Game Informer'ın kapak konusu olarak karşımıza çıkan Battleborn (Game Informer olmasa bu oyunlar hep yavan bir biçimde ortaya çıkacak.), Gearbox'ın en iddialı oyununu takısını da yanında getiriyor. Bakalım neymiş bu oyun...

### Son umut

Gearbox bayağı akıllıca bir hareket yapıyor aslına bakarsanız. Borderlands 3 ile kısıtlı sayıda oyuncu kitlesine ulaşacağına, çağın modası olan MOBA türünü FPS'yle birleştirerek çok daha geniş bir kitleye hitap etmeye çalışıyor. Evet, Battleborn tek kişilik kısmı da bulunan bir FPS ve MOBA öğeleriyle bezeli online oyun modlarına sahip.

United Colors of Benetton reklamına dönüyor.

Burada bir Guardians of the Galaxy tadı da yok değil. Farklı ırklardan gelen karakterler rengârenk görüntülerin oluşmasına neden olacağına benziyor. Şu an için açıklanan beş farklı ırk birbirinden o kadar farklı ki hepsini denemek isteyeceğiz.

Peacekeepers, The Last Light Consortium (L.L.C.), Rogues, Eldrid ve Jennerit Empire, Solus için savaşan beş ırkı oluşturuyor. Peacekeepers bir çeşit evren polisi. Yüksek kalibreli silahları ve zırhlarıyla savaşan Peacekeepers, ABD'nin Battleborn versiyonu. L.L.C. de bir zamanlar Peacekeepers ile birlikte savaşan bir ırk. Bu elitist, züppe ve zengin görünümlü ırkın en temel olayı da çoğunluğunu robotların oluşturuyor olması. Rogues, evrenin korsanlarını oluşturuyor, Eldrid de Elf'leri sembolize ediyor. Matematiğe ve fiziğe de önem veren Eldrid, evrendeki uyumu sağlamak için çaba sarf

"Ölümsüzlüğün sırrını keşfetmiş olan Jennerit halkı, gezegenleri ve yıldızları birer enerji kaynağı olarak kullanıp sömürüyor ve işleri bitince de bir başka yıldızla doğru yola çıkıyor"

İlk bakışta bana şiddetli bir biçimde WildStar'ı hatırlattı oyun. Grafikler tam anlamıyla bu tatta ama dediğim gibi, oyun bir FPS.

"Solus" adında bir güneş... Evrende kalan tek güneş hatta... İşte tüm olaylar bu yıldızın çevresinde dönüyor. Tüm olaylar ve tüm yaşam... "Varelsi" adındaki gizemli, karanlık bir güç evrendeki tüm yıldızları yutuyor ve Solus bu yüzden evrenin en değerli yıldızı haline geliyor. Solus için başlayan savaşa da elbette ki evrende yer alan birçok farklı güç katılıyor, ortam

ediyor. Kişisel olarak en çok ilgimi çeken ırksa Jennerit oldu zira bu bencil ırkın üyeleri üç tane kılıç kullanarak savaşıyor ve çok karizmatik görünüyor. Ölümsüzlüğün sırrını keşfetmiş olan Jennerit halkı, gezegenleri ve yıldızları birer enerji kaynağı olarak kullanıp sömürüyor ve işleri bitince de bir başka yıldızla doğru yola çıkıyor. Solus da uğrayacakları son nokta gibi gözüküyor... Aynı Borderlands'de olduğu gibi, burada da her ırkın üyesi belirli bir kişi; yani adını sanını kendimizin belirleyeceği bir karakter yok. Ne var ki karakterlerimizizin

görüntüsünü değiştirmekte özgürlük tanınacak. Peacekeepers'ın savaşçısı Oscar Mike, sıradan bir asker gibi savaşıyor ve bu sayede çoğu FPS oyuncusunun tercihi olacak gibi gözüküyor. Eldrid'i Thorn temsil ediyor. Yayı ve hızlı yapısıyla ağaçtan ağaca sekeceğini anlıyoruz. Jennerit'in temsilcisi Rath, yakın dövüšte son derece usta ve özel yeteneği sayesinde belirli bir alandaki düşmanlarını havaya fırlatıp onları Dante misali kesip doğrayabiliyor. L.L.C.'nin üyesi olan Marquis ise öncelikle kıyafetiyle dikkat çekiyor. Bir robot olmasına rağmen, bir İngiliz -veya Fransız- beyefendisi gibi duran Marquis, taşıdığı bastonu bir tetikçi tüfeği olarak kullanabiliyor. Patlayıcılarla da arası iyi olan bu karakterin "Hoodini" adında robot bir baykuşu da var. Reyna, Rogue olarak oyuna katılıyor. Bir tabanca ve bir de "Command Glove" adında bir silah taşıyor yanında. Bu eldiven de hem düşmanlara karşı bir silah olarak kullanılabilir, hem de dostlarınıza kalkan takviyesi yapmaya yarıyor. Beş ırkın dördünü temsil eden, dört tane daha karakter bulunuyor açıklanan ama onları ileriki zamanlarda, detaylı bir dosya konusunda size tanıtacağız. Bu halde toplamda dokuz tane karakter açıklandı fakat Gearbox 20'ye yakın karakterin oyunda bulunacağını belirtiyor.

### Rakibin üssüne yolculuk

Battleborn'un tek kişilik kısmı hakkında pek fazla bilgi verilmiyor ama oyun, aynı Borderlands 2 gibi tekrar oynanabilecek şekilde tasarlanıyor. Gearbox daha çok oyunun online oyun modlarından biri olan Incursion hakkında bilgi sağlamak hedefinde. 5v5 olarak oynanması planlanan Incursion, aslında oynanabilir bir halde olan ve gösterimi yapılan bir oyun modu. Burada, aynı League of Legends ve benzeri MOBA oyunlarında olduğu gibi seçtiğimiz karakter kahramanımızın, bize eşlik eden yapay zekâ yaratıklar, robotlar da minion'ların yerini alıyor; amaçsa karşı tarafın üssünü yerle bir etmek. Incursion'daki seviye atlama sistemine de "Helix" adı verilmiş. Oyunu çok oynayanın, yeni gelenin tepesine binmesini engellemek amacıyla, bu sistem her maçtan sonra seviyeleri sıfırlıyor. Yani savaşıyor, seviye atlıyor, harika bir karakter oluyoruz ve maç bitince, yeni bir maça geçince her şey yeniden başlıyor. Seviye atlayınca belirlenen güçler, yetenekler de çok anlaşılır ve kolayca seçilebilir bir halde olacak. Genellikle her seviyede iki farklı yetenekten birini seçecek ve bunu yaparken de oyunun gidişatını gözeteceğiz. Örneğin, karşı takımda hızıyla öne



çıkan ve işleri zorlaştıran bir karakter varsa ona karşı koymak için silahlarımıza yavaşlatma özelliği getiren yeteneği seçmek mantıklı olacak. Yedinci seviyeye geldiğimizde de karakterimize, maçın gidişatını değiştirebilecek bir "süper yetenek" sunulacak. Bu yetenekler elbette ki karakterler arası farklılık gösterecek ve hepsinin farklı kullanılma alanları olacak. Gearbox oyunu uzun süre oynayan ve bu sayede de üstünlük taslamak isteyenler için de bir şeyler hazırlıyor elbette ki ama bunlar hakkında da henüz bilgi yok maalesef.

### Renkler ve şekiller

Yeni nesil adını vermememiz gereken ve artık sadece "konsollar" olarak belirtmemiz gereken PS4 ve Xbox One için hazırlanmakta olan oyun, bu bağlamda da şahane bir görselliğe sahip olacak gibi duruyor. Gearbox, ortamları ve karakterleri karikatürize ettiği için belki detay seviyesi çok yüksek olmayacak oyunun ama Borderlands'de olduğu gibi, oyunun kendine has bir tarzı ve atmosferi olacağı da çok açık. Ben yine de oyunu PC'de tercih edeceğim büyük ihtimalle. "FPS ise, PC'de oynama." demiş atalarımız.

İki önemli oyun türünü aynı potada eritmeyi hedefleyen Battleborn, yepyeni bir Borderlands macerası olmayacak, bunu söyleyebiliriz ama özellikle online arenada mücadele etmek isteyenleri kendine çekecektir. Biz de Evolve mu oynayalım, buna mı bakalım, Hearthstone'da deste mi yapalım diye düşünüp dururuz artık... Gözünüzü bu oyundan ayırmayın!

■ Tuna Şentuna





TEST  
ETTİK!

Yapım Bungie Dağıtım Activision Tür FPS Platform PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One  
Çıkış Tarihi 9 Eylül 2014 Web [www.destinythegame.com](http://www.destinythegame.com)

## Public Event

İlk defa Rift'te görmüştüm bu olayı; haritada dolanırken bir anda bir saldırıya denk geliyor ve diğer oyuncularla birlikte bu saldırıya karşı koyuyorduk. Aynı durum Destiny'de de var ve mutlaka birkaç oyuncuyla birlikte karşı koyulması gereken bu saldırıların sonucunda ödüller kazanılıyor.

# Destiny

Başından kalkmak zor oldu...

**B**eni öyle alfalara, kapalı betalara pek seçmezler. Yarışmalara katılırm, hiçbir halt çıkmaz. Ne hikmetse laf olsun diye katıldığım Destiny'nin alfa seçmelerinde bana da oyunu oynama hakkı tanındı ve geçtiğimiz aylarda birkaç bölüme sahip alfada boy gösterdim. Bundan sonra da oyunun kapalı betası başladı ve Şefik'ten gelen kodla betaya adım attım. Alfa ile beta arasında bayağı bir fark var ama bunlar oynanışla ilgili farklar değil. Beta neredeyse oyunun tamamı gibi bir formatta; sinematikler var, diyaloglar, hikâye... Alfa aşamasında son derece soğuk baktığım oyun da bu "tam" haliyle çok daha iyi geldi ve gerçekten oyunu kapatmak zorladı.

### Karanlık çöküyor...

Hikâyeye göre insanlar Mars'a adım attıktan sonra "Traveler" adındaki bir "şeyi" keşfederler ve insanlığı altın çağı başlar. İnsanların ömrü üç katına uzar, güneş sistemindeki diğer gezegenler yaşanabilir bir hale getirilip insanların kaynak probleminin ortadan kalkması, teknolojinin de akıp gitmesi sağlanır. Ne var ki bu Traveler'in peşinden koşan, dünyaları yok eden de bir karanlık vardır. İnsanlığın bu muhteşem çağı da karanlığın çökmesiyle son bulur, insanlık kıyametten sonraki senaryolardan bir tanesinin içine düşer. Traveler'in izinden "Guardian" adındaki topluluk gider, Fallen da Guardian'ların en büyük düşmanı olur. İkinci bir karanlık tehlikesiyle karşı karşıya olan

insanlığı kurtarma görevi de size ve arkadaşlarınıza verilir...

Son derece kaliteli bir sinematikle başlayan oyun ilk aşamada bana şu soruyu sordurttu: Ne zaman oyun içi görüntüler bu seviyeye ulaşacak? Destiny önceki nesil konsollar için de hazırlandığından ötürü pek de parlak grafiklere sahip değil. Daha doğrusu şöyle; mekânlar kötü, karakterler iyi. Betayı test ettiğim süre boyunca mekânları bir türlü beğenemedim. Yıkılmış, dağılmış insanlık görüntüsü bence bundan çok daha iyi resmedilebilirdi; hele ki oyuna milyon dolarların harcadığı gibi bir gerçek de varken. Ayrıca ben olsam, ilk önce oyunculara o altın çağı yaşatırdım birkaç bölüm boyunca ve ondan sonra onları karanlıktan sonrasındaki manzarayla buluştururdum. Böylece oyuncular Destiny'nin atmosferini çok daha iyi yakalarlardı.

### Bir tüfek, bir bıçak

Üç sınıf ve üç ırk seçeneği bulunuyor oyunda. Titan, Warlock, Hunter sınıfları ve Human, Awoken, Exo ırkları oluşturuyor. Alfa deneyimimde Warlock deneyip biraz mutsuz olmuşum, bu defa Hunter sınıfını denedim ben de. Borderlands 2'nin Zero'suna benzer bir oynanışa sahip olan Hunter, genel olarak makineli tüfeklerle savaşıyor ama tetikçi tüfeğiyle de en azılı düşmanları ortadan kaldıracak. Sahip olduğu el bombası yeteneğiyle farklı el bombaları atabiliyor,



✓ Tetikçi tüfeği bir hayli fazla hasar veriyor.



Super Charge hareketiyle de belirli bir süre, güneşin gücünü kullanan bir tabancayla yüksek hasarlar veren saldırılar yapabiliyor. Sessiz biçimde düşmanlarına karşı koymayı da iyi beceren Hunter'ı sevdim, size de tavsiye ederim. Warlock biraz büyü gücüyle savaştan bir sınıf ve sanıyorum ki ileriki seviyelerde toparlıyor. Titan ise yakın dövüşte de iyi olan, savunması kuvvetli bir sınıf.

Bu üç sınıftan birini seçtikten sonra çok iyi hazırlanmış bir karakter yaratma kısmına geçiyoruz. Karakterimizin kaşını, gözünü, ten rengini, suratındaki dövmelemleri belirledikten sonra da ilk göreve yollanıyoruz.

Bir şekilde Diablo III'ün Adventure moduna benzeyen bir yapısı var oyunun. Oyunun hemen başında sadece Tower ve Earth olarak iki bölgede gezinebiliyor ve hatta bir uzay gemisi bulmadan, Dünya'daki farklı noktalara bile gidemiyoruz. (Bu kısa sürüyor.) Gemiyi bulduktan sonra da haritadan bir görev yeri seçip oraya gidiyor, görevi yapıyor ve yine yörünge görüntüsüne dönüyoruz. Yani nedir; görevi yap, yörüngeye dön, istersen üsse uğrayıp ara işleri hallet ve tekrar görev yap...

Görevleri anlamak hiç zor değil. Zaten PS4'ün dokunmatik kısmına bir kez bastığınızda nereye gitmeniz gerektiği gösteriliyor. Oraya gittiğinizde de ya bir panelle muhatap oluyorsunuz ya başka bir cihazla ya da bir düşmanla. O işi hallettikten sonra bir başka yere yollanabiliyorsunuz veya görev sonlanıyor, yörüngeye dönüyorsunuz. Bölümlerde topladığınız tecrübe puanı, ekipmanlar da yanınıza kar kalıyor. Oynanış Halo'yu oynayanlara anında tanıdık gelecektir ama Halo'yla alakası olmayanlar da oyuna kısa sürede alışacaklardır. Düşmanlar yine Halo'da olduğu gibi belirli yerlerde, grupça bekliyor ve onları uzaktan avlamak her zaman güzel sonuç veriyor. (Hunter'ın tetikçi tüfeği sağ olsun.) Bir grubun ortasına dalmayı düşünüyorsanız da zırhınıza bir göz atın zira ölmek hiç de zor değil oyunda. Yapay zekâysa bence başarılı değil. Bir düşmanın ateş altındayken sipere kaçması artık iyi yapay zekâ değil çünkü o geri zekâli düşman kafasını çıkarıp çıkarıp bana boş boş bakarsa ben de onu rahatça vururum, değil mi? Yapay zekânın artık çok daha akıllı bir hale gelmesi lazım ama bunu Destiny'de göremeyeceğiz...

### Seviyeler, seviyelerimiz...

Seviye atlama hadisesi elbette ki Destiny'de de var ama seviye atlamak pek de kolay değil. Bayağı bir

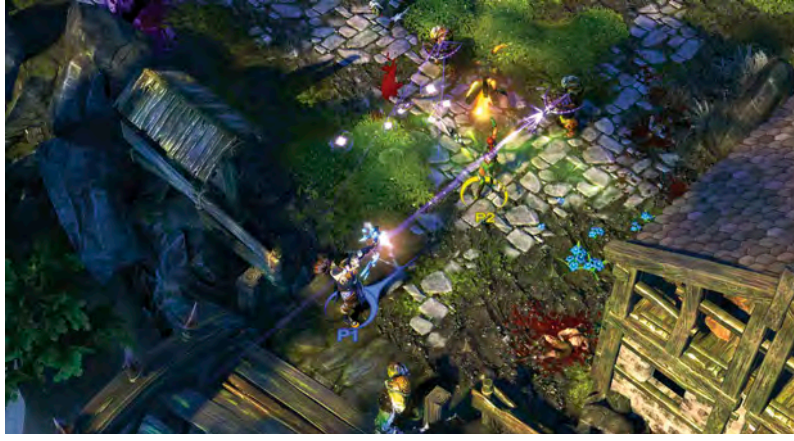
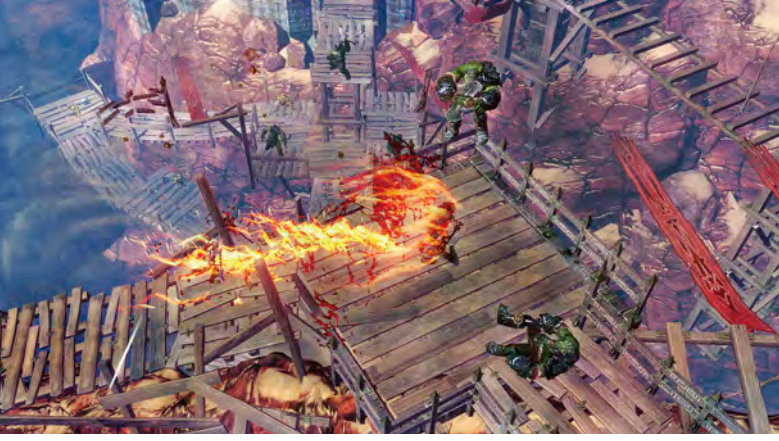
düşman öldürmek gerekiyor seviye atlamak için. Bir seviye atladıktan sonra da birtakım yeni özellikler açılmaya başlıyor. Tek tuşla ulaşılacak yeteneklerimiz başlarda bayağı temel özellikleri kapsıyor ama sonradan daha güzel özelliklere ulaşıyoruz. 15. seviyede karakterimiz, seçtiğiniz sınıfın bir başka dalına kayabiliyor. Örneğin Hunter, Gunslinger kısmında ilerlerken, 15. seviyede Bladedancer kısmına yoğunlaşabiliyor ve bir anda yakın dövüşte ustalaştan bir karakter üzerinde çalışmaya başlıyorsunuz.

Yeteneklerinizi belirlemenin yanında, karakter ekranında silahlarınıza ve ekipmanlarınıza da göz atabiliyorsunuz. Üç farklı silah taşımanıza izin veren oyun; zırh, bot ve eldiven gibi, daha çok savunmaya yönelik eşyalar giymenize de izin veriyor. Bulduğunuz eşyaları değiştirmek ve eşyaların özelliklerini görmek çok kolay ve loot temalı oyunlarda olduğu gibi burada da değerli eşyalar farklı renklerde belli ediliyor ve daha da güzeli, bu eşyalar kullanıldıkça seviye atlayabiliyor. Kullanmak istemediğiniz eşyaları satmak için de şehre geri dönmek zorunda kalmıyorsunuz; Dismantle seçeneğiyle eşyaları parçalayıp anında paraya dönüştürmek mümkün.

Loot var, iyi oyun mekaniği var, online oyun seçenekleri var... Bu oyunu oynamamak için bir sebep kalmıyor böylece ortada. Bölümlerin çok zor olmaması, kolay anlaşılması, diğer oyuncuların da ortalıkta doluyor olmasıyla birlikte Destiny, günümüzün başarı formülünü yakalamışa benziyor. Bence biraz boş bir oyun olan Destiny'yi deneyeceğiz ama oyunda atmosfer, derinlik arayanlar burada istediklerine rastlayamayacak...

### ■ Tuna Şentuna





Yapım Keen Games Dağıtım Deep Silver Tür Aksiyon, RPG Platform PC, PS3, Xbox 360  
Çıkış Tarihi 1 Ağustos 2014 Web [www.sacred-world.com](http://www.sacred-world.com)

## Sacred 3

Diablo'ya rakip mi geliyor?

Sürekli ismini duyduğum ama bir türlü ortaya çıkmayan yapımlar vardır. Mesela Duke Nukem Forever vardı, merakla bekleyip durduk, nihayetinde de ortaya korkunç bir oyun çıktı. Sacred 3'ün de ismi uzunca bir süredir yankılanıyor oyun meydanlarında lakin 2012'den sonra oyun hakkında bilgi edinen kimse olmadı sanırım. Oyunun çıkmasına şurada sayılı gün kalaysa firma nihayet oyunun "preview" sürümünü gösterdi de neyle karşı karşıya olduğumuzu anladık.

Diablo III sevenlere hitap etmesi daha kuvvetle muhtemel olan Sacred 3, bir yandan Sacred 2'nin izinden gidiyor, diğer yandan sanki Diablo III olmak istiyor. Öncelikle şunu bilmelisiniz ki Sacred 2'nin açık ve özgür dünyası üçüncü oyunda kaybolmuş durumda. Artık istediğiniz yere gidip istediğinizi yapamayacaksınız. Bu defa haritadan gitmek istediğiniz bir bölgeyi seçiyor (Diablo III'ün Adventure modu gibi.) ve oraya gidip düşmanlar, mini boss'lar ve nihayetinde büyük bir boss'la karşılaşıyorsunuz. Oyunun böyle bir yöne sapsmış olmasının belki de en büyük nedeni, RPG özelliklerini azaltıp bir hack 'n' slash oyunu olmaya yönelmesi ki bunu en şiddetli biçimde Diablo yaptı, bence çok da kötü bir oyuna dönüştü.

Evet, artık amacımız diyaloglar kurmak, etrafı araştırmak, yoğun bir hikâyeyi takip etmek değil. Bölümü seç, düşmanları öldür, altınları ve eşyaları topla...

Bir çeşit beat 'em up olarak da düşünülebilir Sacred 3'ün böyle bir tarafa yönelmesi, elbette ki RPG hayranlarını üzecektir ama oyunu bu şekilde oynamaktan keyif alacak kişilerin olduğuna da inanıyorum; Diablo III'te sadece loot peşinde koşan milyon tane adam var sonuçta...

Bir hack 'n slash'i veya beat 'em up'ı tek kişi oynamaktan daha iyisi de elbette ki çok kişi oynamaktır ve Sacred 3 de bu konuda boş değil. Oyunu aynı bilgisayarda iki kişi, online olarak da dört kişi oynayabileceğiz. Burada bir güzellik var ki o da farklı karakter sınıflarının

farklı özelliklerinin online oyunlarda düşmanları alt etmek için birlikte kullanılabilir olması. Diablo III'te herkes kendi takılırken burada birinin dondurduğu düşmanı bir başka kişi yumruklarıyla patlatabilecek. Yetenekler eski oyuna göre daha az. Bir ton tuşla oynamak zorunda kalmayacak olmamız güzel bir haber ve sahip olduğumuz az yeteneği etkili biçimde kullanabilmeye çalışmak da bir şekilde karakterimizle daha samimi bir ilişki içinde olacağımızı gösteriyor ama bu yetenek azlığı bazı oyuncuların da hoşuna gitmeyecektir.

Sacred 2'nin PC'de bug'larla dolu olması oyuncuların çileden çıkarmıştı zamanında. Yapımcılar bu defa oyunu çok daha iyi optimize ediyor ve oyunun konsollara da çıkıyor olmasıyla daha az bug'a sahip bir oyun bizi bekliyor. Oyunun iyiden iyiye bir aksiyon oyununa dönüşmüş olması da bu oyunu tercih edeceğimiz platformu konsollara doğru da kaydırıyor aslına bakarsanız. Hele ki Diablo III'ü konsolda denedikten ve mouse'a deli gibi tıklamanın ne kadar yorucu olduğunu fark ettikten sonra...

Her ne kadar Keen Games ve Deep Silver bir çaba içerisinde olsa da Sacred 3'ün ne Diablo'yu devirebileceğini düşünüyorum, ne de uzun süre oynanacak bir oyun olduğunu; hatta sanırım oyunun ismini çok kısa sürede unutacağız. Yine de belki bir umut, oyunda ilginç bir şeyler olur da biz de biraz daha güzel şeyler yazabiliriz oyunun incelemesinde...

■ Tuna Şentuna



# PCNET'İN AĞUSTOS SAYISI BAYİLERDE!

## WEB SİTESİ OLUŞTURMA YAZILIMI HEDİYE!

Tam sürüm WebSite X5 Home 10 ile hiç kodlama bilmeden basit web siteleri oluşturabilirsiniz.



# PCnet



**UZAKTAN KONTROL** Bilgisayarınızı telefon veya tabletiniz üzerinden yönetin

**GÜVENLİ ANDROID**

Mobil cihazınıza virüs bulaşmış olabilir mi? Öğrenmek için bedava güvenlik taraması yapın.

Teknolojiyi seviyoruz Ağustos 2014 - Yıl 17 - Sayı 203 - Fiyat 7,90 TL

## İNTERNET REKLAMLARINI ENGELLEYİN!

Reklamlar yüzünden tarayıcınız yavaşlıyor, içerikleri okuyamaz hale mi geliyor? Hepsinden kurtulun!

### HER ŞEYİNİZİ GİZLEYİN!

- Dosyalarınızı ve mesajlarınızı şifreleyin
- Aramalarınızı güvenli hale getirin
- Kişisel bilgileriniz ele geçirilmesin
- Mobil dünyada da gizli kalın



**DVD HEDİYELİ**

## AYIN DOSYA KONULARI TAM 40 SAYFA

**İNTERNET WEB'İN GELECEĞİ**  
+ Yakında göreceğimiz web teknolojileri

**ANALİZ FİYAT EGİMLERİ**  
+ Teknolojik ürünlerin fiyatlarını ne belirliyor?

**YAZILIM ÇOKMEYEN BİLGİSAYAR**  
+Yöntemlerimizi uygulayın, PC'niz bir daha çokmesin

### NASIL YAPILIR?

Daha hızlı oyunlar + Kendi bulutunuzu kurun + Sosyal medyada etiketlenmeyin



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



# ROLEPLAYING GÜNLÜKLERİ

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



Role Playing Günlükleri okurları, herkese selam olsun! İstanbul'da ikamet edenler olarak Mayıs ayından beri değişim gösteren havalarla İskandinav tanrılarının her birinin varlığına resmen emin olduğumuz bir dönem geçiyoruz. İşte kafamda böyle koca koca figürlerle gündelik hayatıma devam ederken, birden aklıma yaşadığımız dünyadaki figürler geldi. Hani böyle ufak “action” figür modellerinden başlayıp gerçek boyuttaki modellere kadar giden figürler var ya; hah, işte onlardan bahsediyorum. Bizzet ufak bir figür koleksiyoncusu olarak, bu ay aklımdaki bu Thor'lu düşüncüyü siz sevgili okurlarıma paylaşmak ve konu hakkında birazcık bilgi vermek istedim.

Konuya ne kadar vakıfsınız, bilmiyorum ama farklı ebatlardaki figür koleksiyonculuğu 2000 yılının başlarından beri -başta ABD olmak üzere- tüm dünyada kendini göstermiş bir hobi. Bir dönemin G.I. Joe askerleri ve Ninja Kaplumbağalar karakterleri, günümüzde çok daha büyük ebatlarda ve farklı şekillerde karşımıza çıkıyor.

“Özellikle İstanbul, Kadıköy'de bulunan “Dreamers” isimli dükkân, uzun yıllardır bizleri bu işin içine dâhil etmiş”

Anlayacağınız, bahsettiğim figürler, kutusundan çıkarıp oynanacak ya da haliya koyup bilyeyle futbol maçı yaptırılacak cinste değil. Figür koleksiyonculuğu dendiği zaman akla

gelen ilk isim şüphesiz ki Sideshow Collectibles oluyor ki ben de bu isim üstünde durmanın doğru olacağını düşünüyorum. Esasen 1994 yılında kurulan firma, başlangıçta sadece Mattel, Galoob ve Wild Planet gibi devasa firmalara oyuncak tasarımı yapıyordu. Nitekim 1999 yılına gelindiğinde daha fazla

dayanamadı ve kendi ismini markalaştırarak ilk ürünü olan “Universal Classic Monsters 8 inç” serisini üretti. Zaman içinde altı farklı boyutta ürün üretmeye başlayan firma, bir anda “oyuncak” üretiminden “koleksiyon malzemesi” üretimine geçti.

Pek tabii ki Slideshow'un ürettiği ürünler kısa sürede büyük bir pazar yarattı ve birbirinden farklı firma, birbirinden farklı ürünün telif hakkı için resmen savaş verdi ve günümüzde birçok farklı film, oyun, dizi ve müzisyen figürlerini bulmak mümkün hale geldi. Peki, nedir onları bu kadar özel yapan? Bu oyuncaklara neden özel bir muamele yapılıyor? Hemen açıklayayım.

Öncelikle üretilen bu koleksiyon parçaları, ortalama bir oyuncakça göre ziyadesiyle detaya sahip. Ayrıca 20 cm'lik bir figürle 140 cm'lik bir figür arasındaki detay farkı ancak bu sektörde ortaya çıkabilir. İşi daha da ilginç yaparsa ufak bir modelde bile inanılması güç seviyede detay kullanılması. Tüm bunların haricinde figürlerin sahip olduğu pozlar, onları oyuncaktan bir adım daha ileriye götürüyor.





## NE İZLEDİM ✓

### Stargate SG-1

1994 yılında karşımıza çıkan Stargate filmi o kadar büyük bir hasılat yaptı ki ardından bu güzide seri beşenimize sunuldu. 10 sezondan ve 214 bölümden oluşan Stargate SG-1, bilim kurgu ve özellikle Stargate severlerin kaçırılmaması gereken bir dizi. Bu arada Stargate: Infinity, Stargate: Atlantis ve Stargate Universe serilerini de unutmamak lazım. Kısacası kocaman bir dizi serisi bu ve her bölümüyle macera dolu; yaz aylarında evlerinde oturup sıkılanlara duyurulur.



## NE DİNLEDİM ✓

### Omnia

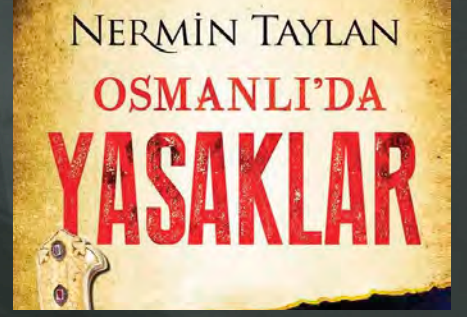
Kendini "neo-celtic pagan folk" bir grup olarak tanımlayan Omnia, her ne kadar bu nitelene çok zorlama olsa da haklı bir noktada. Grup Hollanda çıkışlı ama zaman bünyesinde İrlandalı, Alman ve Amerikalı birçok grup üyesi barındırdı zaman içinde ve "Omnia" ismi altında. Sadece tek bir dille sınırlı kalmayan şarkıları, Pagan ve Kelt ruhunu hemen her notada dinleyicisine aktarıyor. Hem türe aşına olanları, hem de ilk defa dinleyecekleri harika bir seçim.



## NE OKUDUM ✓

### Osmanlı'da Yasaklar

Tezimin son rötuşları için uğraştığım dönemde, karşıma ilaç gibi çıkan kitaplardan biri oldu. Nermin Taylan tarafından kaleme alınan kitap, harika bir arşiv çalışmasının sonucu ortaya çıkmış. Her biri farklı başlıklar altında toplanmış olan yasaklar hangi dönem, neyin, kime ve ne sebeple yasaklandığını gözler önüne seriyor. Tercümesi yapılmış olan yazmaların büyük kısmının fotoğraflanarak kitaba eklenmesiyse tarihçiler ve araştırmacılar için büyük bir hazine.



Belki bir dönem üretilen figürler çok donuktu ama 2008 ve sonrası ile gelen figürlerin pozları, sanki figür hareket edecekmışçesine bir duruş sergiliyor. İşin koleksiyon tarafında ağır basan kısım, bu figürlerin belirli limitlerde üretilmeleri. Yani bir figürden yüzbinlerce üretilmiyor, aksine çok daha limittli sayılar olan 2.500, 5.000 ya da 10.000 gibi rakamlarda üretiliyor. Ürünlerin kutusundan çıkan sertifikaysa satın alınan figürün ne kadar değerli olduğunun bir diğer göstergesi zira aldığınız ürünün sahip olduğu sıra numarası, onun sadece size ait olduğunu net bir şekilde gösteriyor. Bu durum dünyanın geneline hitap ediyor pek tabii ki ama ülkemizde de durum hiç de fena gitmiyor. Özellikle İstanbul, Kadıköy'de bulunan "Dreamers" isimli dükkân, uzun yıllardır bizleri bu işin içine dâhil etmiş, üretilen tüm ürünlere eş zamanlı olarak ulaşmamıza imkân tanımış bir durak. Benim de açıldığından beri sürekli ziyaret ettiğim ve sahibi Alp Kamacı ile bir o kadardır münasebetim olan bir yer burası. Konu figür olunca ben de hiç üşenmeden yanına gittim, birkaç soru yönelttim ve hem figürler, hem de ülkemizdeki figür dünyası hakkında ufak bir röportaj yaptım sizler için.

**Ertuğrul Süngü: Malum, seni uzun yıllardır tanıyorum ama bir de okurlarımıza tanıtmak isterim. Bu işe nasıl bulaştığına değinirsen, harika bir giriş yapmış oluruz.**

**Alp Kamacı:** Dreamers Figure'ü 2007 yılında hayallerimizin peşine takılarak kurduk. Sine-maya olan tutkum benim bu işe girmemde en büyük etkidir. Yurtdışında gördüğümüz, beğendiğimiz, koleksiyonuna yaptığımız

ürünleri Türkiye'deki koleksiyonculara da sunmak istedik. Şu anda Dreamers Figure'de 1.000'i aşkın ürün yer alıyor. 18 cm figürlerin yanı sıra birebir boyutta figürler de dükkânda bulunuyor. Ayrıca [www.dreamersfigure.com](http://www.dreamersfigure.com) adresinden dükkân hakkındaki tüm bilgilere ulaşabilirsiniz.

**ES: Hemen şunu sormam lazım; ülkemizde figürlere bakış açısı sence nasıl? Daha mı sanatsal, yoksa doymak bilmeyen bir açgözlülük mü var?**

**AK:** İlk başladığımız yıllarda ilk defa bu ürünleri görmemizin verdiği heyecan yüzünden bir açgözlülük vardı tabii ki ama artık Türkiye'deki koleksiyoncular seçici davranıyor, belirli bir tema üzerinde yoğunlaşarak koleksiyonlarını yavaş yavaş büyütüyorlar.

**ES: En çok rağbet oyun figürlerine mi, yoksa film figürlerine mi oluyor?**

**AK:** En büyük ilgiyi sinema figürleri görüyordu ve buna en büyük etken tabii ki Star Wars, Lord of the Rings, Harry Potter, DC ve Marvel evrenlerinin kendini çok iyi pazarlaması ama son iki yıldır oyun figürlerine de büyük rağbet var. Assassin's Creed, God of War, World of Warcraft ve StarCraft gibi tüm dünyada büyük hayran kitlesine sahip olan oyunların figürleri en çok satan ürünlerimiz arasında. Oyun sektörünün büyümesiyle birlikte oyun figürlerine ilginin daha da artacağını ummaktayız.

**ES: Sana ya da sizlere en çok sorulan soru nedir? İlginc sorular, anlamsız sorular olabilir ve hatta uç noktada sorular da olabilir.**

**AK:** En çok sorulan soruların başında "Bu ürünleri nasıl yapıyorsunuz?" geliyor. En uç sorulardan biri, "Kendi resmimizi versek yapabilir misiniz?" oluyor ve biz de tabii ki durumu ufak bir tebessümle karşılıyor ve "Maalesef bu ürünleri kendimiz yapmıyoruz." diyoruz. Tüm bu hengâmenin içinde biz de "ufak 40 yaşlarında adamlar" bir araya gelip "Hulk mı daha güçlü, Spider-Man mi?" diye tatlı tatlı atışabiliyoruz. Açıkçası biz çocukluğunu kaybetmeden hayata devam edenleriz.

Böyle ufak bir röportaj yaptık Alp Kamacı ile ve 2014 yılı itibarıyla koleksiyonculuk ve özellikle figür koleksiyonculuğunun ülkemizde geldiği yeri daha net bir şekilde siz sevgili Role Playing Günlükleri okurlarına sunabildiğimizi düşünüyorum. Ben biraz konudan bahsetmiş olsam da kendisinin verdiği bilgiler olmasa içerik anlamında çok da ileriye gidemezdim. Umarım içinde figür toplama merakı olan bir iki koleksiyoncunun dikkatini bu tarafa doğru çekebilmişimdir.



# 50 BANG!

ROCK VE METAL DERGİSİ

ARTIK



BAGIMSIZ!

66 SAYFA

50

POSTER



**MEGADETH** ROCK OFF'A GERI SAYIM  
POP UP  
SAYI 2014/04 TEMMUZ AGUSTOS EDYATI 07.50

**LINKIN PARK** METAL BAYRAGI GÖR  
BEKLENEN RANDEVU

**BİZ SEÇTİK ONLAR ÇALIYOR!**

**METALLICA**

KIRK HAMMETT'LA ÖZEL RÖPORTAJ

AMON AMARTH  
TURISAS MASTODON  
PENTAGRAM  
BURZUM TOOL  
LED ZEPPELIN MAYHEM  
EXPLOITED CHRIS AMOTT  
MISERY INDEX

**DREAM THEATER** James LaBrie ile özel röportaj

**Opeth** Yeni albümü beklemler

**ALISSA versus ANGELA** Arch Enemy

# 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



## Divinity: Original Sin

Klasik RPG türünü, öğelerini özleyenlere ilaç gibi gelecek bir oyun

Sayfa 54



### BF4: Dragon's Teeth

Battlefield 4'ün dördüncü paketi, şu ana kadarki en iyi haritalara sahip

Sayfa 52



### Magicite

Minecraft, Spelunky ve Terraria karışımı, zorlu bir hayatta kalma mücadelesi

Sayfa 58



### Transformers

Yıllardır sağlam bir oyun uyarlamasına kavuşamayan seri çizgisini yine bozmadı

Sayfa 62



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



## Battlefield 4: Dragon's Teeth ★

### Haritalarına kurban!

Battlefield 4'ün çıkışından beri oyundaki birili ufaklı hatalar birçok oyuncuyu canından bezdirdi, doğru. Benim derdimse istediğim skoru yapamamak, öldürdüğümden çok ölmek. Belki de reflekslerim zayıflıyor zamanla, olabilir. Renk körü olmamın da bundan büyük payı vardı, onu yavaş yavaş aşmaya başladım. Bunca zamandır Battlefield 4 oynuyorum, renk körü modunu aktif etmek daha geçen ay aklıma geldi valla. Artık "squad" arkadaşlarımla düşmanları ayırt edebiliyorum! O halde Battlefield 4 oynamaya geri dönebilir ve 1.00'in altındaki K/D oranımı düzeltmek için şansımı yeniden deneyebilirim.

Efendim, bildiğiniz üzere Battlefield 4'ün China Rising, Second Assault ve Naval Strike paketlerini takip eden dördüncü paketi Dragon's Teeth ve ilk olarak Premium sahipleri bu paketin tadına bakma şansına sahip oldular. Malum, bir Battlefield hayranı olarak ben de bu kitlenin bir parçası olarak ilk günden pakete dalış yaptım, hatta Emre ile videolar bile çektik. Sağ olsun, başarılı olduğu silah / eklenti seçimlerini de benimle paylaştı Emre ve biraz daha iyi skorlar yapmaya başladım. Hemen konuya, yani Dragon's Teeth'e dönmek gerekirse bu pakette dört yeni harita ve bir de yeni mod bulunuyor. Önce haritalara bir göz atalım.

Oyuna dalış yaptığımda ilk olarak Propaganda haritasıyla karşılaştım. Paketteki tüm haritalar gibi "şehir içi" temasına sahip olan Propaganda'nın geneline birkaç katlı binalar hâkim ve haritanın ortasından da bir tren yolu geçiyor. Haritanın en ilginç detayıysa dev bir heykel ama boşuna uğraşmayın, denedik, yıkılmıyor. Böylesi bir heykelin haritada boy göstermesi de haritanın ismine gönderme niteliğinde. Yıkılana kadar binaların camlarından avlanmak keyifli ama herkes bunun farkında ve kısa sürede ölmeniz kaçınılmaz oluyor. Siz en iyisi hareket halinde olun ve kendinizi bir noktaya sabitlemeyin benim gibi, yoksa sonunuz benimle aynı olur.

Oynama sırama göre gidersem sırada Lumphini Garden var ki bu haritayı ilk olarak favorim olmayan modlardan Capture the Flag'de oynamama

rağmen büyük keyif aldım. Büyük bir bahçe düşünün, çevresinde şantiye alanı var ve yine bir tren yoluna ev sahipliği yapıyor harita. Haritanın büyük kısmında yer alan küçük su kanalıysa taktiksel açıdan farklı seçenekler sunuyor oyuncuya. Su pek derin değil ama dalıp suyun altından ilerlemek mümkün. Üstelik suyun altı o kadar güzel detaylandırılmış ki insan hiç çıkmak istemiyor sudan. Suyun altından ilerlemek mümkün ve düşmanlar sizi fark etmiyorlar ama sudayken sadece ikincil silahı kullanabildiğinizi unutmayın ve karaya yakın yüzün derim. Haritanın en eğlenceli detayıysa toprak kayması sonucu tren yolunun yerle bir olması ki buna ilk şahit olduğumuz anda Emre ile yaşadığımız paniği size anlatamam. Ne olduğunu anlamaya kalmadan ekranı çamur kapladı, ikimiz de ölüverdik. Özetlemek gerekirse hem Capture the Flag, hem de Conquest modları için gayet eğlenceli bir harita.

Paketin test ettiğim üçüncü haritası Sunken Dragon oldu. Çin'in oyundaki varlığını en net yansıtan harita bu ve hem kara, hem de küçük çapta deniz savaşlarına ev sahipliği yapıyor. Haritayı tanımaya başladığımız ilk anlarda hem Emre'nin, hem de benim aklıma anında Battlefield Hardline'in betasındaki harita geldi. Özellikle haritanın katlı otopark kısmı birebir aktarılmış gibi; Battlefield Hardline'da zırlı kamyonun olduğu yerde bu kez ele geçirilmeyi bekleyen bir nokta var, tek fark bu





- Emre n'aber?  
- Burada da mı aynı soru arkadaş! Yeter!



gibi. Haritanın geneliyse özellikle Rush'ta ilerlemeyi oldukça zorlu kılabilir. Bazı noktaların açıklıkta bulunması, ele geçirme sürecini fazlasıyla zorlaştırıyor. Belki bu nedenle, belki de her zamanki oyun performansından pakette en başarısız maçlarını bu haritada geçirdiğimi itiraf etmeliyim. Gelelim son ve favori haritam olan Pearl Market'e. Arkadaş, bu ne güzel bir haritadır yahu. İyi skor yapıp yapmamam değil buradaki kıstasım, haritanın her bir noktası şahane. Binaların ve sokakların hâkim olduğu, tam bir şehir içi haritası Pearl Market. Birbirini kesen sokakların köşelerinden usulca kafanızı çıkarıp geleni geçeni taramayı tercih edebilir ya da binaların ikinci, üçüncü katlarının pencerelerinden düşman avlayabilir ya da çatılara çıkıp sürpriz saldırılar yapabilirsiniz; her üç yöntem de bu haritada iş yapıyor. Çatıya çıkmak tabii ki riskli çünkü diğer binaların çatılarına pusan birçok dürbünlü tüfekli düşman olabilir ve bu nedenle alt katları ya da sokakları tercih edin derim. Öte yandan binalar arasındaki çıkıntılar üzerinden ilerleyerek birçok yere ulaşmak, hatta düşman tarafından fark edilmeden avlanmak da mümkün. Özellikle Conquest modunu oynamak büyük bir keyif bu haritada. Zaman zaman Strike at Karkand'ı hatırlamadım da değil. Haritaları uzun uzun anlattım, sıra geldi Dragon's Teeth ile oyuna eklenen yeni moda, yani Chain Link'e. Aslında alışılmışın dışında bir mod değil ve adeta Conquest'ten devşirilmiş gibi. Yine haritada birçok nokta var ve takım olarak amacımız, bu noktaları ele geçirmek ve elde tutmak. Ne kadar çok noktayı elde tutarsak karşı tarafın "ticket" sayısı da o kadar hızla eriyor. Açıkçası bu hızla erime bazen öyle bir noktaya geliyor ki maçlar beş dakikadan daha kısa sürede bitebiliyor. Buradaki önemli detaysa birbirine yakın noktaları ele geçirip

bir bağ kurmak ki bu da modun isminde vurgulanıyor zaten. Gelelim Dragon's Teeth ile oyuna eklenen ve beni en çok çileden çıkaran şeye. "R.A.W.R." adı verilen yeni cihazımız paletleri sayesinde ilerleyen, kısa boylu, üzerinden makineli tüfek ve bomba atar taşıyan, lanet olasıca bir teknolojik ürün. Sorun şu ki benim dışımda kullanan herke öyle güzel avlanıyorlar ki her seferinde delirdim, durdum oyunun başında. Yahu, indirmek de kolay olmuyor ki keratayı, vurup geçiyor herkesi. Hani bazı filmlerde "Kötü niyetli kişilerin eline geçerse çok kötü şeyler olabilir." gibi cümleler kullanılır ya, hah, aynı cümle bu cihaz için de kullanılabilir rahatlıkla. Oyuna eklenen silah ve ekipmanlar konusunda başrolde R.A.W.R. bulunuyor ama pek tabii ki başka şeyler de var. Ballistic Shield, adından da anlaşılacağı üzere bir kalkan ve bu kalkanı kullanarak kendimizi kurşunlardan koruyabiliyoruz. Yeni silahlar arasındansa "DEagle" adlı tabanca ve "Bulldog" adlı tüfek oldukça popüler oldu. Özellikle Propaganda'da Bulldog kullanımı ciddi boyutlara ulaşıyor. Bunların dışındaysa "Unica6" adlı bir tabanca, "CS5" adlı bir dürbünlü tüfek ve "MPX" adlı makineli tüfek var menüde. Artık toparlama vakti... Dragon's Teeth'teki dört haritayı da fazlasıyla beğendim, hatta çok iddialı olacak belki ama Battlefield 4'e gelen en iyi ek haritalar bu pakette bana göre. China Rising haritalarını oynamak bile gelmiyor içimden, Second Assault haritalarını zaten biliyoruz Battlefield 3'ten, Naval Strike haritalarıysa çok etkilememiştii beni ama bu yeni dört harita, özellikle de Pearl Market beni benden aldı. Eh, zaten ilk defa bir paketi iki sayfada incelemiş olmam da bu beğenimi ortaya koymuştur sanırım. Eğer şu ana kadar hiçbir paketi satın almadıysanız bile Dragon's Teeth'i mutlaka alın, oynayın, pişman olmayacaksınız. Ha, bir de aynı sunucuya ve karşılıklı takımlara denk gelirsek lütfen R.A.W.R. kullanmayın!

■ Şefik Akkoç

Battlefield 4: Dragon's Teeth

- Birbirinden güzel haritalar
- Yeni Chain Link modu
- R.A.W.R.

9,0

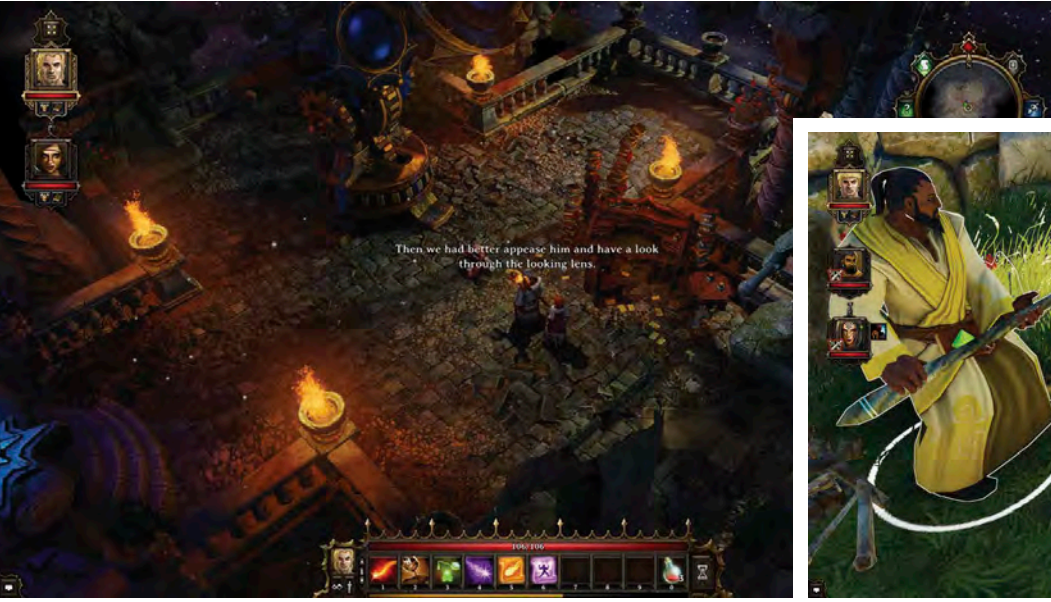
Alternatif Battlefield 4: Second Assault





Yapım **Larian Studios**  
Dağıtım **Larian Studios**  
Tür **RPG**  
Platform **PC, Mac**  
Web [www.divinityoriginalsin.com](http://www.divinityoriginalsin.com)





✓ Karşılaşacağınız her düşman Orc veya Goblin olacak değil ya, arada bunlar da var.



## Divinity: Original Sin ★

Eski tür RPG isteyen?

**B**ir Kickstarter projesi olarak başlayan ve bağışlar toplayıp gerçeğe dönüşen Divinity iyi bir oyun da olmamış mı... Gerçekten topladıkları tüm paraya değmiş her şey, ellerine sağlık. (Ve böylece daha ilk cümleden oyun hakkındaki nihai fikrimi de belirtmiş oldum.)

Baldur's Gate, ne bileyim Neverwinter Nights gibi oyunlarla büyümüş veya bu oyunları seven RPG'cilerin balıklama üzerine atlaması gereken Divinity: Original Sin, size ne yapmanızı söyleyen, hata yapmanızı sürekli engelleyen, aksiyon kısmı ön planda olan günümüz oyunlarından son derece farklı bir yerde. Burada kararları siz veriyor, neyi, nasıl yapmanızı gerektiğini siz buluyor ve "character sheet" tadındaki menülerde, oyunda harcadığınızdan daha çok zaman harcıyorsunuz.

İki tane karakter yaratmanızı isteyen oyun daha ilk adımda. Karakter sınıfları yine, yeni nesil oyunlara göre çok daha fazla çeşitte. Mesela ben hem büyü yapmak isterim, hem de kılıcımın düşmanın kafasını yarmak. Yeni RPG'lerde buna uygun sınıf yok ama FRP ortamında bu kişiye "Battlemage" denir. Erkek karakterimi Battlemage, dişi olanı da Shadowblade olarak belirledim, oyuna başladım. Siz de dilerseniz Enchanter, Wizard, Cleric, Witch, Rogue, Wayfarer, Ranger, Knight veya Fighter sınıflarından birini seçebileceğinizi bilin. (Tüm sınıfları anlatsam yer kalmayacak ama sınıf isimlerinden az çok, kimin ne yaptığını anlamışsınızdır.)

Bu iki karakterle oyuna başladıktan sonra bir bocalama yaşamanız normal. Uzun sinematikler yok, ara sahneler ve diyaloglar ile neler olup bittiği anlatılmıyor; hatta karakterlerinizi nasıl yönlendireceğinizi, nasıl savaşıacağınızı da kendiniz keşfediyorsunuz. Neyse ki oyunun başında dilerseniz girebileceğiniz bir "tutorial" zindanı var da orada az çok oyunun nasıl oynandığını anlıyorsunuz.

Oyunun ilerleyen kısımlarında grubunuz dört kişiye çıkıyor ve sıra tabanlı savaşlarda daha da fazla

strateji kullanmanız gerekebiliyor. Savaşlarda bir "action point" durumu var ve karakterleriniz sahip oldukları puan yettiği kadar hareket edip saldırılarını yapabiliyorlar. Örneğin, bir saldırınız vardır ki az hasar veriyordur; bunun action point'i büyük ihtimalle azdır ama çok daha güçlü bir saldırı daha fazla action point isteyerek sırayı direkt olarak karşı tarafa vermenize neden olabilir. Karakterlerinizin nasıl yetenekler kazandığına tamamiyle sizin karar verdiğiniz oyunda bolca da "scroll", yani tek kullanımlık büyüler de bulunuyor. Böylece o güce hiçbir zaman sahip olamayacak bir karakterinizin farklı saldırılar yapabilmesini de sağlıyorsunuz. Oynanış açısından acayip derin bir oyun Original Sin ve dediğim gibi, bunları size göstermiyor, keşifleri siz yapıyorsunuz. Mesela cayır cayır yanan bir kayık ve kaçmaya çalışın birilerini görüyorsunuz. Sırtınızı çevirip gitmek de mümkün, oraya bir yağmur büyüsü yapıp insanları kurtarmak da... Bir savaştasınız, bakıyorsunuz düşmanlarınızın altında bir yağ birikintisi. Alev topunu fırlatıyorsunuz, hiçbir şey olmuyor. Meğer neymiş, yağ değil de suymuş. O zaman bir elektrik büyüsüne ne dersiniz? Fakat dikkat edin, suyun ucu sizin de ayağınıza ulaşmasın. Neyi, nasıl yapacağınızın sizin ellerinize bırakılması harika bir duygu ve yaklaşık 60 saatlik oyun boyunca sağlam bir atmosferde, özgürce hareket etmek tek kelimeyle inanılmaz. Divinity: Original Sin'i tüm RPG fanatiklerine, şiddetle tavsiye ediyorum. ■ **Tuna Şentuna**

### Divinity: Original Sin

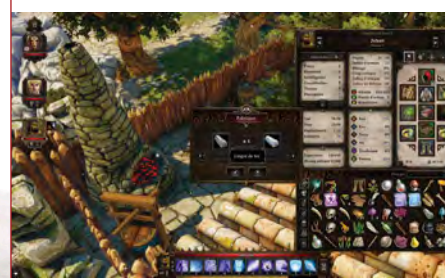
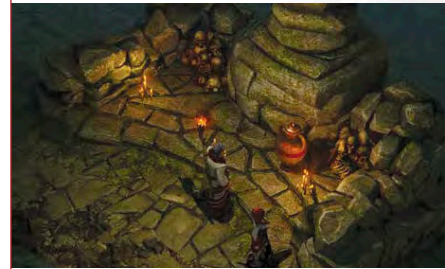
- ➕ Mükemmel oynanış
- ➕ Eğlenceli karakter sınıfları
- ➕ Özgürce karar verebilme
- ➖ Oyunun kurgusu biraz zayıf
- ➖ AAA oyunlara göre biraz daha amatör duruyor

9,0

Alternatif Baldur's Gate: Enhanced Edition

### Açık Oyun

Dilerseniz oyununuzu başkalarıyla da oynayabilirsiniz. Nasıl mı? Oyununuzu bulunmaya açık hale getiriyorsunuz ve böylece başka oyuncular da sizin oyununuza damlayabiliyorlar. Online oyuncular için iyi bir seçenek...



Yapım Codemasters  
Dağıtım Codemasters  
Tür Yariş  
Platform PC, PS3, Xbox 360  
Web www.gridgame.com  
Türkiye Dağıtıcısı Aral, Playstore



# GRID Autosport ★

## Köprüden önce son çıkış

Dürüst olmalıyım ki bugün çoğu kişinin PSOne günlerini hatırlayarak sevgiyle andığı TOCA Touring Car Championship serisinden asla keyif almadım ben. Özellikle yapımcılar kendileriyle yapılan her röportajda "...ama araçların süspansiyonları birbirinden bağımsız..." dediklerinde kendimden geçtim çünkü altyapısı her ne kadar zamanının ötesinde olsa da bahsi geçen araç fiziklerinin pist üstüne yansıyan görüntüsü, bir nesli yarış oyunlarından soğutan V-Rally'den çok farklı değildi. Sonra TOCA Race Driver üçlemesi geldi ve seri bugünkü arcade / simülasyon arasındaki sağlam yerine kavuştu, oynanabilir ve keyif alınabilir bir hale geldi. Seri TOCA lisansını kaybettikten sonra "GRID" adı altında tekrar karşımıza çıktı ve bilindiği gibi ilk oyun oldukça iyi eleştiriler aldıktan sonra ikinci oyun tutarsız araç fizikleri, özellikle konsollarda pek ergonomik olmayan menü yapısı ve kokpit kamerasının olmaması gibi sebeplerle ciddi anlamda hayal kırıklığı yarattı. Şimdi elimizde serinin üçüncü sezonu diyebileceğimiz, GRID serisinin üçüncü oyunu var ve serinin bir önceki oyununun yarattığı hayal kırıklığı sebebiyle bu kez kanıtlayacak çok şeyi var. Codemasters'ın bu oyundaki partneri, motor sporlarıyla ucundan kıyısından ilgilenen herkesin tanıdığı ve 60 senedir yazılı ve görsel olarak yayın hayatına devam eden Autosport Magazine. GRID Autosport, EGO Engine'ün 3.0 revizyonunu kullanıyor ve grafikleri en üst seviyeye çıkardığımızda dahi oldukça sistem dostu denilebilir. Bununla birlikte modeller ve çevre grafikleri anlamında serinin önceki oyunlarına göre müthiş gelişmeler yok ama yine de oyunun grafikleri ve grafik motorunun yarattığı atmosfer oldukça başarılı. Önceki oyunlara göre hem pist, hem de araç sayısında %50 artış var; bu kez 100'e yakın varyasyona sahip 22 pistimiz ve 78 aracımız mevcut ki ben Codemasters'ın pist seçimlerini oldukça beğendim.

Hemen her yarış oyununda görebileceğiniz klasik, sıkıcı, hepsi birbirinin aynı F1 pistleriyle (Tilkedrome) doldurmak yerine, motor sporu sevenlerin bile çok azının bildiği, bilenlerin de bayıldığı Mont-Tremblant (Saint-Jovite), Jarama ve Algarve gibi oldukça keyifli parkurlar eklenmiş. Özellikle birkaç tur atıp alıştıktan sonra Mont-Tremblant'a bayılacaksınız. Bu arada sadece bu oyun için tasarlanan iki yarış pisti, Okutama ve Autosport Speedway ile gözümüzün nuru İstanbul Park da oyunda mevcut. Codemasters'ı pazarlama politikaları konusunda eleştirebileceğim şeyse oyunun tanıtım aşamasındaki bazı vaatlerinin boş çıkmasına artık bizleri alıştırmış olmaları. Serinin takipçileri hatırlayacaklardır, 2004 yılında piyasaya çıkan TOCA Race Driver 2'nin ilk oyun içi (!) görsellerinde öyle hasar modelleri kullanmışlardı ki ağızımız bir karış açık beklemiştik aylarca. O gün gelip binlerce oyuncu zamanın kopya koruma programı StarForce yüzünden orijinal aldığı oyunu bile çalıştıramadığından TOCA Race Driver 2'nin hasar modellerinin nasıl olduğuna da hiç girmek istemiyordum; bir şekilde o güne kadar gördüğümüz çoğu hasar modellemesinin bile gerisinde kalmayı başarmıştı oyun. GRID Autosport konusundaysa en önemli vaatlerden biri, GRID 2'de kaldırılan kokpit görüntüsünün oyuna eklenmiş olmasıydı. Açıkçası gerçekten eklenmiş ancak kokpitlerden bir Gran Turismo 6, hatta ve hatta bir Need for Speed: Shift detayı bekliyorsanız çok ciddi hayal kırıklığına uğrayacaksınız zira kokpitler toplam beş pikselden ve bolca "blur" efektinden oluşuyor. Bana fazlasıyla GT5'teki ve GT6'daki standart araçların kokpitlerini hatırlattı, lütfetmişler kısaca. Fizikler konusundaysa güzel haberler var. Hatırlanacağı gibi ilk oyun fizikler açısından oldukça doyurucuymken, ikinci oyunda kullandığımız araçlar fena halde UFO fiziklerine sahipti. Ben kontrolleri oldukça tatmin edici bulunduğumu söylemeliyim. Özellikle Traction Control kapalıyken bir gamepad veya direksiyon vasıtasıyla oldukça keyif alabilirsiniz. Codemasters oyunları arasında Logitech Driving Force Pro direksiyonuyla keyif alabildiğim ilk oyun





da bu oldu açıkçası ve tabii ki bunun yan sebeplerinden biri -kötü de olsa- bir kokpit kamerasının oyunda bulunması. Malum, klasik takip kamerasıyla ata binme pozisyonunda direksiyon sallamak pek keyif vermiyordu ikinci oyunda.

GRID Autosport bizi kariyer modunda belli başlı bir yarış disiplinine yönlendiriyor bu kez. Olumlu bir değişik olmuş bana göre; serinin önceki oyunlarında olduğu gibi F3 aracından, Renault Clio'ya, oradan IndyCar aracına savrulup (IndyCar demişken şu an pistlerde yarışan en güzel araç Dallara DW12'de oyunda mevcut.) durmuyorsunuz, her şey belli bir disiplin ve mantıklı bir kariyer haritası üzerine kurulmuş durumda. Bu da size kariyer basamaklarını birer birer tırmanan pilot hissiyatını çok daha iyi bir şekilde hissettiriyor. Sezon başlarken farklı potansiyelleri ve hedefleri olan takımlardan aldığınız tekliflerle profilinizi geliştirmeye, kendinizi tanıtmaya ve aracınızı geliştirmeye (Evet, modifiye seçenekleri de oyunda mevcut.) çalışıyorsunuz. Zorluk konusundaysa sanki NBA 2K serisindeymişsiniz gibi hemen hemen her detay üzerinde fazlasıyla ince ayar mevcut. Bu yüzden oyunun "çok kolay olduğu" gibi görüşlere katiyen girmiyorum.

Oyunda seçebileceğiniz sınıflar Touring Car, Open Wheel, Street, Endurance ve Tuner. Bunlardan Touring Car sınıfı oyuna başlamak ve eğer aşına değilseniz kontrollere ısınmak için en ideal seçim. Tıpkı diğer sınıflar gibi üç tier'a bölünmüş ve WTCC, DTM ve V8 Supercars gibi serilerde yarışıyoruz. Open Wheel oyundaki en zor sınıf, özellikle Traction Control kapalıyken sizi oldukça zorlayacak ve buradaki yolculuğunuz 250 beygir gücünde bir F3 aracıyla başlayıp 800 beygir gücünde, güzeller güzeli bir Dallara IndyCar şasisine kadar sürecek. Street sınıfında cadde pistlerinde yollarda görmeye alışık olduğumuz VW Golf ve tabii ki o kadar da görmeye alışık olmadığımız Koenigsegg Agera gibi standart otomobilleri kullanıyoruz. Tuner modu oyunun modifiye seçenekleri sayesinde muhtemelen en sevecek sınıflardan biri olmasına rağmen, bu Amerikan muscle car'lardan, Japon cadde canavarlarına kadar uzanan yelpazedeki ağır modifiyeli otomobiller, "caddeci" kültüründen hiç hoşlanmayan bana pek fazla hitap etmiyor. Oyunda en keyif aldığım sınıfsa Endurance. Burada efsanevi Shelby

Cobra Coupe'den, günümüz Le Mans otomobillerine kadar seçenekler mevcut ve oyunun fiziklerinin en fazla keyif verdiği seri tam olarak bu. Bu arada oyunun arcade tarafına düşkün oyuncular için iyi haber; Sands of Time efekti bu oyunda da kullanılıyor. Böylece yarışta bir hata yaptığınızda yarışa yeniden başlamak yerine zamanı geri alıp viraja doğru apex'ten giriyor veya biraz önce olanca hızınızla bodoslama tamponuna bindirdiğiniz rakibinizin yanından sıyrılıp geç frenajla geride bırakabiliyorsunuz. Açık konuşmam gerekirse oyunu haddinden fazla bilim kurgu haline getiriyor bu efekt ama yine de eğer isterseniz menüden kapatabiliyorsunuz. GRID 2'yi oynadığım zamanlarda bu efekt bana oyunun dengesiz kontrol sistemini dizginlemek için getirilmiş gibi geliyordu, bu oyundaysa kontroller daha önce söylediğimiz gibi zaten yeterince başarılı; yine de kullanıp kullanmamak size kalmış. Oyunun tek kişilik modu, tıpkı serinin daha önceki iyi oyununda olduğu gibi sizi çok uzun süre oyalamayacaktır. Oyunun online modu RaceNet desteğiyle geliyor ve sadece anlık yarışlara değil, haftada bir yapılan challenge'lara da katılabiliyorsunuz bu sayede. Bir süre sonra bu oyunun tek kişilik modlarının da olduğunu unutmamız bile çok olası. Sonuç olarak GRID 2'de yokuş aşağı gitmeye başlayan seriyi kendi kalite çizgisine geri döndürmek için oldukça yerinde değişiklikler yapmış Codemasters. Bunlar arasında geliştirilmiş fizikler, iyileştirilmiş direksiyon hassaslığı, dandik de olsa kokpit kamerası, modifiye seçenekleri, özenle seçilmiş ve modellenmiş pistler gibi öğeleri saymak mümkün. EGO Engine 3.0 halen oldukça güzel atmosferler yaratıyor ve bunu birkaç sene önce topladığınız oyun bilgisayarınızda bile oldukça yüksek kalitede sunabiliyor. Eğer Assetto Corsa size çok fazla simülasyon, NFS serisiye çok fazla arcade geliyorsa GRID Autosport tam size göre. ■ **Kürşat Zaman**

### GRID Autosport

- ⊕ Geliştirilmiş fizik
- ⊕ Sistem dostu, güzel grafikler
- ⊕ Yeni kariyer seçenekleri
- ⊖ Gecekondu kokpit kamerası

# 8,0

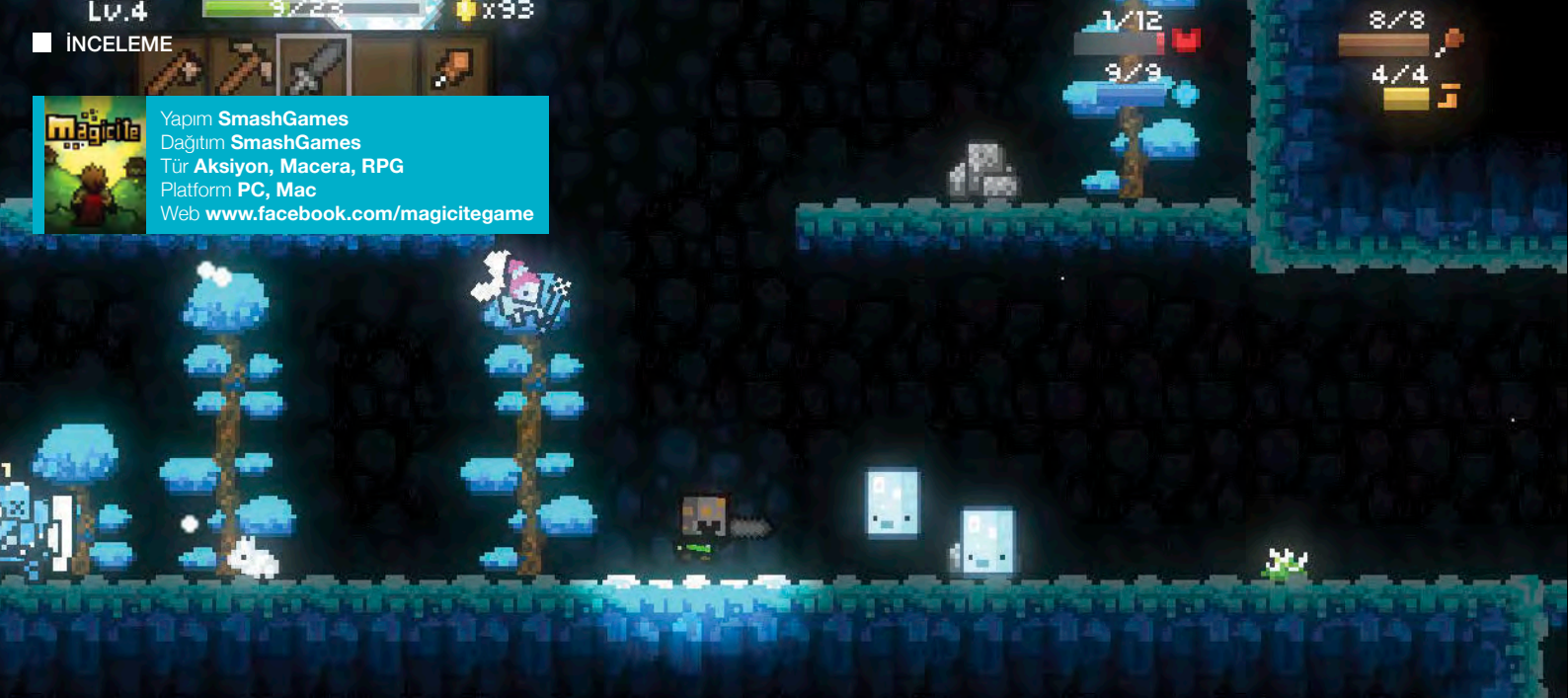
Alternatif **Need for Speed: Rivals**



LV.4 3/23 x93

İNCELEME

Yapım **SmashGames**  
 Dağıtım **SmashGames**  
 Tür **Aksiyon, Macera, RPG**  
 Platform **PC, Mac**  
 Web [www.facebook.com/magicitegame](http://www.facebook.com/magicitegame)



## Dayanıklılık

Oyunda ürettiğiniz balta, kazma ve kılıç gibi eşyaların belli dayanıklılık puanları (Durability) mevcut ve kullanıldıkça yıprandıkları için en sonunda kırılmaları kaçınılmaz oluyor. Ama dert etmeyin, kırılınsın, ne olacak, yenisini yaparsınız.

## Magicite

Yine mi öldüm ya!

Söyle bir bakalım... Minecraft incelemesini ben yazmıştım, çok iyi hatırlıyorum; hatta öyle ki incelemeyi başkasına, sanırım Ayça'ya vermiştim ama zamanı olmadığı için yazamamıştı, sonrasında zaten oynamış olduğum oyunu ben yazmak durumunda kalmıştım. Fena mı oldu? Hayır. Minecraft'ın ilk dönemine tanık olup oyuna güzel de bir puan vermiştim. Bir sayfalık incelemenin Minecraft gibi bir oyun için yeterli olmadığını biliyordum ama öyle gerekmişti. Bugün bir Minecraft incelemesi yazmak istesem sayfalar yetmez, hatta anlatılması gereken her şeyi anlatabileceğimi bile sanmıyorum. Zaten ipin ucunu bir kez kaçırdıktan sonra Minecraft'ın zengin ve uçsuz bucaksız dünyasını yakalamak pek mümkün olmuyor. Şimdi bakıyorum da o kadar çok harita ve mod var ki nereden başlamam, nereden devam etsem, bilemiyorum. En sonra "Minecraft öğreniyorum" adlı bir video serisi çekmek istediğimde, oyunu takip edenlerden pek bir laf yemiştim; üstelik başlıktaki "öğreniyorum" kelimesine rağmen. Yıllar ilerledikçe Minecraft'a benzer birçok oyun çıktı, hatta Xbox 360'taki bağımsız oyunlar sekme-

sinde sayısız kopyası çıktı oyunun. Birçoğu popüler oldu, Minecraft'ın konsol sürümü gelene kadar da iyi eklemek yedi. Çıkan bazı oyunlarsa bir Minecraft taklidi olmaktan öteye geçti, farklılık yarattı, bileğinin hakkıyla popüler oldu. Akla ilk olarak hangi oyun geliyor? Tabii ki Terraria. Satın alıp hiç oynamadığım için oyun hakkında pek yorum yapamam ama birçok videosunu izledim. Öte yandan Minecraft'ı FPS türüyle buluşturan oyunlar da çıktı, birçoğu kısa sürede unutulup gitti. Bu uzun giriş cümlelerimin ardından konuyu elimdeki, incelemesini yazdığım oyuna getirdiğimdeyse ne kadar mutlu olduğumu anlatamam. Peki, mutluluğumun kaynağı ne dersiniz? Sıralıyorum.

Öncelikle konuya Magicite'in görseleliğinden bahsederek girmek istiyorum. Oyun iki boyutlu ve pikselli grafiklere sahip, haliyle ilk bakışta Terraria'ya ve hatta Spelunky'yi de anımsatıyor. Ne var ki renk paleti oldukça parlak, ışıltılı şekilde hazırlanmış ve bu sayede görüntüde ciddi bir hareketlilik var. Ben rahatsız olmadım, pek bir sevdim ama bazı oyuncular rahatsız edebilir bu yapı, belirtmek isterim.

## Karakter Yaratmak

Magicite'ta karakter yaratma süreci oldukça basit ve üç temel, bir de görsel (Variant) tercih yapmak yeterli oluyor.



İlk adımda "Race" başlığı altından ırk seçimi yapmanız gerekiyor. Her ırkın Stat'ler açısından artıları, eksileri ve başlangıç eşyaları farklı.



İkinci adımda "Hat" başlığı altından şapka seçimi yapmanız gerekiyor. Her şapkanın karaktere kattığı farklı yetenekler bulunmaktadır.



Üçüncü adımdaysa "Companion" başlığı altından refakatçi seçmeniz gerekiyor. Refakatçileri açmak içinse belli şartlar öne sürülüyor.



İkinci konuya oyunun "crafting" sistemi. Magicite, Minecraft'a ve takip ettiğim kadarıyla Terraria'ya göre oldukça sadece bir sisteme sahip. Öylesine bir sadelik ki bu, herhangi bir şey oluşturmak için sadece iki öge kullanmak gerekiyor. Minecraft'ta 3x3 sisteminde dokuz öge kullanılabildiğini göz önünde bulundurunca biraz yadırgayabilirsiniz ama bu sayede bir şeyler oluşturmak çok daha kolay hale gelmiş. Örnekler vererek açıklayayım. Benzer türdeki her oyunda olduğu gibi, Magicite'ta da ilk olarak odun ve et toplayarak başlıyoruz maceraya. Oyunda seçebildiğimiz ilk karakterlerin sadece baltası bulunuyor ve ağaçlara da, hayvanlara da bu baltayla dalıyoruz. Ağaç keserek odun (Wood) ve çubuk (Stick) topluyor, sonrasında bu ikisini farklı şekillerde birleştirerek farklı eşyalar elde ediyoruz. Mesela iki odun, bir kalas (Wooden Plank) ediyor, iki kalas, bir tahta bıçak (Wooden Blade) ediyor, iki çubuk, bir balta sapı (Axe Handle) ediyor, son noktada tahta bıçak ile balta sapını birleştirip balta (Wooden Axe) elde ediyorsunuz. Adım sayısı fazla gelebilir ama bu işlemler sadece birkaç saniyenizi alıyor.

Oyunda "R" tuşuna basarak envanteri görüntüleyebilirsiniz ve envanterde 15 alan bulunuyor. Topladığınız her şey bu alanlara yerleşiyor ve diyelim ki bir sürü odununuz var; sol tıklı odunları alıp sağ tıklı iki boş alana birer odun koyunca ve ardından "Shift" tuşuna basılı tutarak sırayla iki oduna tıkladığınızda işlem tamamlanıyor. Yazılı olarak anlatınca hala karmaşık gelebilir söylediklerim ama cidden çok kolay, inanın bana.

Öte yandan envanterin 15 alanlık kapasitesi, bol bol kaynak toplamayı zorlaştırabiliyor. Aynı kaynaklar bir alanda toplanabiliyor ama oyunda ilerledikçe ve çeşit arttıkça bazı şeyleri geride bırakmak gerekiyor. Bu nedenle olabildiğince eşya üretin ve saf kaynaklarla boş yere alanları meşgul etmeyin. Ha, bazı şeyleri ilk halleriyle tutmak, saklamak gerekiyor ki artık ince hesapları size bırakıyorum.

Paldır küldür giriştim crafting'e ama oyunun genelinde neler olup bitiyor, onu söylemedim. Oyuna girerken kendimize mevcut ırklardan bir karakter, ardından karakterimize farklı özellikler kazandıran bir şapka ve bir de refakatçi seçiyoruz. Tabii ki oyunun başında her şey kapalı, tek bir karakter ve iki tane saç modeli açık. Seçimleri yaptıktan sonra 18 puanlık havuzdan HP, Attack, Dexterity ve Magic dağıtım yapıyor ama bu tamamen rastgele gerçekleşiyor; yani siz her "Stats" butonuna tıkladığınızda sayılar rastgele şekilde dağılıyor ve dağılımı beğendiğiniz anda oyuna geçiş yapabiliyorsunuz. Butona basarken karakter için iki farklı Trait de beliriyor ve bu da

yine rastgele çıkıyor.

Oyuna ormanlık bir arazide başladıktan sonra az önce anlattığım basit crafting işlemlerini yapı yapı ilerlemeye başlıyoruz. İlk aşamada oldukça basit yaratıklarla kapışıyor ve biraz dikkatli olursak bölümün sonunu getiriyoruz. Her bölüm sonunda kasabaya uğruyor ve burada kendimiz yapamayacağımız crafting işlemlerini NPC'lere yaptırabiliyoruz. Ayrıca kullanmayacağımız şeyleri altın karşılığında satmak da mümkün. Kasaba çıkışıysa bir sonraki bölümü işaret ediyor ve tek kişilik mod böyle sürüp gidiyor. Bu arada oyuna standart, ormanlık araziden başlıyoruz ama bölüm sonlarında beliren farklı renkteki kapılar, oyunun gidişatında bizi farklı temalardaki bölümlere (biome) sürükleyebiliyor ki kimi bölgelerde hayatta kalmak pek mümkün olmuyor.

Gelelim Magicite'in en önemli detayına, yani ölüm anına. Bu oyunda ölmek, oyunun sonu anlamına geliyor. Ölünce o ana kadar yaptığınız şeyler paralelinde bir puan alıyor ve oyuna baştan başlıyorsunuz. Zaten amaç da ölmekten önce oyunun sonunu getirmek ve haliyle gayet normal bir detay bu... Öte yandan oyunun multiplayer modunda ölümden dönmek mümkün çünkü aynı partide olduğunuz bir oyuncu hayattaysa ölünce yeniden doğabiliyorsunuz. Bunun için hayattaki bir parti arkadaşınızın gelip sizi kaldırmaması gerekiyor. Ha, gelip kaldırmıyorsa arkadaşlığınızı bir gözden geçirin derim.

Magicite tamamlanmış bir oyun, yani her şey yerli yerinde ama oyunun yapımcısının durmak gibi bir niyeti yok. Öyle ki oyuna eklenecek yeni içerikler için bir liste mevcut. İlerleyen zaman içinde oyuna yeni biome'lar, yeni sınıflar, yeni refakatçiler, yeni eşyalar, yeni kıyafetler ve tabii ki yeni düşmanlar eklenecek, bu sayede içerik daha zengin hale gelecek ki buna cidden ihtiyaç var. Oyunun mevcut haline bakıldığında rakiplerine göre içerik açısından daha zayıf kaldığını söylemem gerekiyor. Çok kısa sürede oyundaki tüm bileşenleri keşfedip elde edebiliyorsunuz ve bir noktadan sonra oyunu bitirmekten başka bir amacınız kalmıyor. Bu yüzdendir ki şimdiden bir sürü "speedrun" videosu düştü YouTube'a. Yine de gayet başarılı bir oyun Magicite ve içerik eklendikçe daha uzun süre başında tutacaktır oyuncular.

■ Şefik Akkoç

Magicite

- ⊕ Sade crafting sistemi
- ⊕ Sade ve başarılı görsellik
- ⊖ Benzerlerine göre zayıf içerik

8,0

Alternatif Terraria

^ Nedir bu domuzların oyunculardan çektiği?

Şefik N'aber?  
Hep sen mi dicesin!





Yapım **Rebellion**  
Dağıtım **505 Games**  
Tür **Aksiyon, Macera**  
Platform **PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One**  
Web **www.sniperelite3.com**  
Türkiye Dağıtıcısı **Playstore**



**CARCANO**  
06 034

## Hitler!

İlk iki oyundaki gelenek bu oyunda da bozulmuyor ve Hitler'i öldürmeye çalıştığımız bir bölüm bulunuyor. Acaba "Hunt the Grey Wolf" isimli indirilebilir içerik paketiyle bu kez gerçek Hitler'i öldürebilecek miyiz?

## Sniper Elite III ★

### Başka bir süper silahın peşinden

İlk Sniper Elite oyununun İkinci Dünya Savaşı'nın sonlarına denk gelmesi ve Sniper Elite V2 ile savaşın bitmesinin ardından Sniper Elite III bizleri ilk iki oyunun da öncesine, Afrika'ya götürüyor. Serinin ilk iki oyununda olduğu gibi, bu oyunda da kontrol ettiğimiz Karl Fairburne'ün görevi savaşın gidişatını değiştirebilecek bir silah hakkında bilgi toplamak ve o silahı ortadan kaldırmakla sınırlı kalıyor. General Vahlen ve çok gizli, "Project Seuche" isimli silahın dışında ne yazık ki Sniper Elite III'te hatırlanacak bir hikâye bulunmuyor.

Oyunun giriş bölümü olan Tobruk Kuşatması ile birlikte Afrika'nın uçsuz bucaksız çöllerindeki maceramız hızlı bir şekilde başlıyor. Bu bölüm boyunca oyunun mekanikleri, Fallout evreninden Vault Boy'u hatırlatacak çizimler eşliğinde bizlere aktarılıyor. Kısa süren giriş bölümü dışında oyun tarzımıza bağlı olarak iki saat kadar sürebilen yedi farklı bölüm daha bizleri bekliyor. Her bölümde bir ana görevin yanı sıra bazı yan görevler de bulunuyor. Belirli sayıda yakın dövüş

gir, belirli sayıda araç patlat ve belirli bir yerden veya mesafeden hedefi vur gibi bir süre sonra sıradanlaşan bu görevleri yerine getirmeye çalışmak oyun süremizi biraz daha arttırabiliyor.

Yan görevlerle birlikte ele geçirebildiğimiz Sniper Nest'ler, bizlere uzun atışlar için daha iyi görüş açıları ve mühimmat desteği de sağlıyor. Dahası, her bir bölümde toplanmayı bekleyen oyun kartları, savaşın iç yüzünü gözler önüne seren savaş günlükleri ve keskin nişancı tüfekleri için yeni parçalar bulunuyor. Günümüzdeki oyunların ne kadar kısa sürdüğünü düşünürsek Sniper Elite III'ün keskin nişanlıkta bizleri sıkımayacak kadar uzun sürdüğünü söyleyebiliriz.

### Hatalardan ders çıkarmak

İkinci oyunun kapalı alanlarda ve dar koridorlarda geçen bölümlerinin aksine Sniper Elite III ile oyun alanı bir keskin nişanlık oyununda olması gerektiği gibi büyütülmüş. Öldürülecek onlarca düşman ve saklanılacak onlarca siper ile geniş haritalar başarılı bir şekilde doldurulmuş. Ayrıca artık görevleri yerine getirirken çizgisel bir oynanış yok, kendi stratejilerimizi geliştirebiliyoruz. Burada bizleri oyunun en büyük yeniliği olan Relocation sistemi karşılıyor. Düşman askerleri bizi her zaman en son gördükleri noktada düşünerek hareket ediyor ve bizi yerimizden çıkarmaya çalışıyorlar. Eğer onlardan hızlı davranır ve görünmeden bu noktadan uzaklaşırsak arkamızda bıraktığımız cesetlere rağmen düşman askerleri hiçbir şey olmamış gibi hayatlarına devam edebiliyorlar. Yeri gelmişken yapay zekânın biraz dengesiz olduğunu söyleyebiliriz. Keskin nişancı tüfeğimizin atış esnasında çıkardığı sesi, bir top atışının ya da bozuk bir makinanın çıkardığı sesin arkasına gizleyebiliyoruz, ayak seslerimizin hiçbir şekilde düşman askerlerinin kulağından kaçmadığını üzülerek fark ediyoruz.





Dahası, birlikte devriye gezen iki düşman askerinden birini susturuculu tabancayla vurduğumuzda diğer askerin etrafına bakınması, ardından sesleri çıkarmanın kedi olduğuna kanaat getirip devriyesine kaldığı yerden devam etmesine de şahit olabiliyoruz. Neyse ki bu tür hatalarla sürekli karşılaşmıyoruz. Bu arada yapay zekânın hala eskisi gibi iğne deliğinden bizi vurabiliyor olması da her bir hareketimizi planlamamızı gerektiriyor. Oyunda bulunan dört farklı zorluk seviyesinden Cadet yeni başlayanlar için mermi balistiğinin olmadığı ve yapay zekânın yerlerde süründüğü bir oynanış sunarken, Marksman kısıtlı mermi balistiği ve unutkan bir yapay zekâ sunuluyor. Sniper Elite zorluk seviyesindeyse tam mermi balistiği ve sözde unutmayan yapay zekâ bizleri beklerken, biraz daha ileri gidip bütün gösterge ekranlarının kapatıldığı Authentic zorluk seviyesinde "old school" bir gizlilik oyunu tadı yakalayabiliyoruz. Sniper Elite III'te sunulan oynanışla oyunun yapımcısı Rebellion'ın önceki oyunların üstünde bir oyunla karşılamızda olduğunu görüyoruz. Bir keskin nişancılık oyunu için en önemli şey mermi balistiğidir. Önceki oyunlarda olduğu gibi, Sniper Elite III'te de bu konu üzerinde çokça durulmuş ve mesafeden, yerçekiminden, rüzgârdan ve kalp atışlarından etkilenen mükemmel bir sistem ortaya çıkmış. Fark edildiğimiz zaman ya da koşarken artan kalp atışlarımız nedeniyle isabetli atışlar yapmak imkânsız bir hâl alabiliyor. Nefesimizi tuttuğumuz zaman ekranda beliren ve atış yapmamızı kolaylaştıran kırmızı nokta bile kalp atışlarımızı düzensizleştirdiğinde bize yardımcı olamıyor. Düzensiz kalp atışları zaman zaman kontrolden çıkan kamera açılarıyla birleştiğindeyse ölümümüz kaçınılmaz oluyor. Önceki oyunların aksine Sniper Elite III ile görevlere başlamadan ekipmanlarımızı kendimiz seçebiliyoruz. Birer adet keskin nişancı tüfeği, hafif makineli silah ve tabanca dışında bandaj, sağlık paketi, el bombası, dinamit, mayın, tuzaklı mayın, araç mayını ve zırh delici mermi gibi aynı eşyadan en fazla üç adet olacak şekilde altı adet eşya seçebiliyoruz. Eşyalardaki bu çeşitliliği ne yazık ki silahlara yansımamış. Oyunda sadece dört



farklı keskin nişancı tüfeği, dört farklı hafif makineli silah ve üç farklı tabanca bulunuyor. Keskin nişancı tüfeklerinin dürbünlerini, namlularını, dipçiklerini ve tetiklerini sıg bir şekilde özelleştirebiliyoruz. İşin kötü yanıysa oyunda bulunması gereken ama indirilebilir içerik paketi olarak satılmaya çalışılan Mosin-Nagant, SVT40 ve Springfield gibi silahlardan mahrum kalmamız.

Önceki oyunlarla bir kıyaslama içine girmişken yakın çatışmaların hala eskisi gibi bir miktar sorunlu olduğunu söyleyebiliriz. Keskin nişancı tüfeği kullanırken tereddüt etmeden tetiğe basabilen karakterimiz, diğer silahlarda bir miktar gecikme yaşıyor ve bu gecikme de etrafımızı saran düşman askerleri düşündürdüğüde sinir bozucu olabiliyor. Önceki oyunların aksine geliştirilen X-Ray Killcam ile artık araçlara verdiğimiz hasarı da izleyebiliyoruz. X-Ray Killcam her ne kadar eğlenceli olsa da sadece isabetli atışlarda devreye giriyor ve bu da işin eğlencesini kaçırıyor. Başarısız bir atış sonrası devreye giren X-Ray Killcam, kafasının hemen üzerinden geçen merminin sesini duyan ve şaşkınlığı yüzüne yansıyan bir askeri bizlere gösterebilirdi.

### Şimdilik en iyisi

Sniper Elite III'ün kooperatif oyun modları arasında ana senaryonun iki kişi olarak oynanabilen bir hali, oyunculardan birinin gözcü, diğerinin keskin nişancı olduğu Overwatch modu ve sayısız düşman askerinin dalgalar halinde saldırdığı Survival modu bulunuyor. Multiplayer modlara değinecek olursak iki ekibin birbirinden izole olduğu ve keskin nişancılık marifetlerini sergilemeye çalıştığı No Cross, en uzun mesafeli atışların kazandırdığı Distance King ve hiçbir kuralın bulunmadığı Deathmatch modu bulunuyor. Keskin nişancılık konusuna ve İkinci Dünya Savaşı'na ilgi duyan bütün oyuncular, bütün eksiklerine rağmen türünün en iyilerinden biri olan Sniper Elite III'e bekleriz!

■ Ahmet Rıdvan Potur

### Sniper Elite III

- ⊕ Mermi balistiği
- ⊕ Relocation sistemi
- ⊕ X-Ray Killcam
- ⊕ Bölüm tasarımları
- ⊖ Yapay zekâ
- ⊖ Yakın çatışma mekaniği

# 8,0

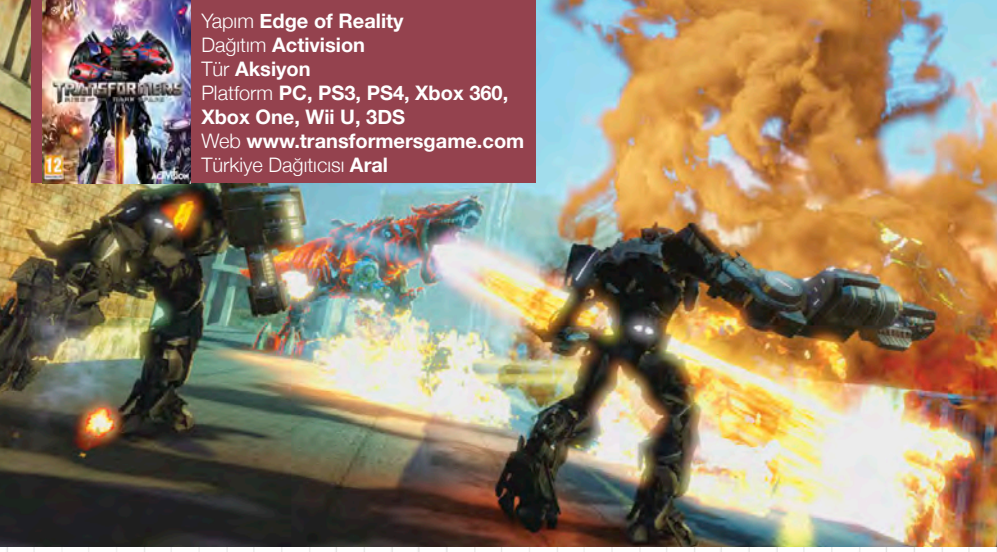
Alternatif Hitman: Sniper Challenge

^ Yine vurduğumuz düşmanların ölüm anını X-Ray Killcam'le görebiliyoruz.





Yapım **Edge of Reality**  
Dağıtım **Activision**  
Tür **Aksiyon**  
Platform **PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One, Wii U, 3DS**  
Web **www.transformersgame.com**  
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**



# Transformers: Rise of the Dark Spark

Michael Bay'in suçu ne?

Michael Bay'in suçu ne mi? Aslında kendisi medyanın gösterdiği kadar da suçlu sayılmaz. Ne de olsa genel kitleye hitap edecek ve Transformers delisi çocuklarla onların ailelerini sinemalara sürükleyerek gelir elde edecek filmler üzerinde çalışıyor. Son filmin ardından -ki bundan önceki film de oldukça eleştirilmişti- Michael Bay çok ağır eleştiri bombardımanına tutuldu ve filmin gereksiz uzunluğu, sıkıcılığı ve animasyonlardan öteye gidip oyunculuk anlamında elle tutulur bir şeyler göstermediği için yerden yere vuruldu. "Bu filme milyon dolarlar harlandı. Nasıl kötü dersiniz?" diyenler de oldu. Filmlerin bu çok tutan içi boş yapısı oyun dünyasında da geçerli. Bildiğiniz gibi -genellikle süper kahraman oyunları- film oyunları filmlerle aynı anda çıkar ve filmin gaziyla sinema çıkışı insanlar bu oyunlara saldırırlar ama bu oyunların sonunun hüsrana olmasıyla son bulmuştur süreç. Transformers ile kötü uyarılama oyunlar tablosuna bir isim daha düşüyoruz çünkü oyun, olması gerektiğinden bile daha kötü. Uzun zamandır bu kadar kötü oyun oynamamıştım. Daha önce "kötü" dediğim oyunlara sarıldım ve onlardan özür diledim ama durum daha vahim. 3DS'e ve PS Vita'ya çıkarılabilecek yoğunlukta ve grafiksel ölçüdeki oyunu alıp PS4 gibi yeni nesil bir platforma çıkarırsa-

nız, durumun ne kadar kötü olduğunu az çok tahmin edebilirsiniz. Beğenmediğim noktalar çok, beğendiklerimse neredeyse yok. Genelden girelim ve bakalım oyun ne durumda... Tahmin edeceğimiz üzere üçüncü şahıs bakış açısından oynanıyor oyun. Drift ile oynayarak Autobot tarafında başladığımız ilk bölümde yine kötü niyetli robotlarımızla savaşarak ilerliyoruz. Eğitim niteliğindeki ilk bölümde otomobile nasıl dönüşeceğimiz, özel hareketinizi nasıl kullanacağınız gibi detaylarla karşılaşıyorsunuz. Bu detaylar size öyle ani veriliyor ki önce afallıyorusu-

gibi iş görüyor. Açtığınız çantalardan kilittli durumdaki yeni tüfekler ve özel mermiler çıkabiliyor. Bu mekanikle de ilerleyen bölümlerde tanışılıyorsunuz zaten. Ben yine hatırlatmak istedim. Oyunda tekdüzeliğe çığır açmış 14 bölüm bulunuyor. Drift, Bumblebee, Soundwave gibi karakterlerle oynadığınız bu 14 bölümde yeri geliyor, Cybertron'da, yeri geliyor, dünyada savaşıyorsunuz. Her bölümün ilerleyiş mantığında tekil olarak yer edinen bir hedef mantığı var ve kontrol noktalarına ulaşır gibi bunları tamamlıyorsunuz. Bu esnada çeşitli noktalarda dalgalar halinde gelen

## Her bölümün ilerleyiş mantığında tekil olarak yer edinen bir hedef mantığı var ve kontrol noktalarına ulaşır gibi bunları tamamlıyorsunuz

nuz çünkü oyun az önce başlamıştı ve kısa bir sinematikle geçirilen giriş sekansı sizi yeterince doydurmadı. İçinizdeki bu yetersiz hâkimiyet hissiyle yeri geliyor, otomobile dönüşüyor, yeri geliyor, robot formunuzla robotları paramparça ediyorsunuz. Daha çok yakın dövüş hareketi barındıracağını düşündüğüm oyunda sadece iki çeşit vuruş hareketinizle saldırıyor veya uzaktan silahınızla ateş ediyorsunuz. Yakın dövüş elementleri gerçekten çok zayıf kalmış fakat oyun genel anlamda ateş etme mekanikleri üzerine kurulmuş. Ateş etmekten bahsetmişken, silah seçiminden ve ikmal noktalarından da bahsedelim. Elinizde bulunan ana silah, oyun boyunca karşılaştığınız ikmal noktalarından değiştirebiliyorsunuz. Silah çeşitliliği anlamında zengin olan oyunda bu noktaları aktif olarak kullanmak isteyebilirsiniz. Gear Box olarak yer eden teçhizat kutuları da tıpkı Battlefield'daki savaş çantaları

robot börtü böcek ile savaşıyorsunuz ama oyunun hâkim olduğu genel ilerleyiş şu şekilde: Komut al, yaratıkları öldür, araca dönüşerek odağı sürüş dinamikleri olan bir dizi ilerleyiş sekansını tamamla ve bölümü bitir. Farklı bir ilerleyiş mantığı keşke olsaydı fakat oyun baştan sona bu şekilde devam ediyor. Yani bu noktada oyun "düz ilerle ve öldür" mantığıyla hareket etmenizi ve bölümü bitirmenizi istiyor. Bu ilerleyişler esnasında sadece tek amacınız oluyor ve o da size açılan yolun sonuna gitmek, bu kadar basit. Çok ama çok sığ mekanikler bunlar. Gönül isterdi ki her uyarılama keşke Batman'in Arkham serisi gibi olabilse... Tek oyunculu moddan yeterince bahsettik. Bunun haricinde oyunda multiplayer modu da bulunuyor ve bu modda dalgalar halinde gelen düşmanlara karşı savaşıyorsunuz. Ancients, Downfall, Obsidian ve Ruin gibi haritaların bulunduğu modda dört kişiyle birlikte karşınızdaki düşmanları temizliyor-





sunuz. İçinde bulunduğunuz haritada çeşitli istasyon ve tuzaklar da bulunuyor. Bunları çalıştırarak takım arkadaşlarınıza bir sağlık alanı yaratabiliyor veya alevli tuzaklara açarak düşman robotların kökünü kurutuyorsunuz. Toplamda 15 dalga bulunuyor ve bu dalgalar gitkiçe zorlaşıyor. Bunun haricinde multiplayer modunda seviye atlama sistemi de var ve her seviye atladığınızda teçhizat kutusu kazanıyorsunuz. Gelsin yeni silahlar! Grafiklere gelecek olursam oyunun grafikleri de hiçbir şey vaat etmiyor arkadaşlar. Yeni nesle topyekûn geçiş yaptığımız şu günlerde, yeni nesil konsolunuzu açıp bu grafiklerle karşılaşınca gerçekten içiniz cız ediyor. Bana sorarsanız bu oyun oldukça düşük bir bütçeyle ve küçük bir ekiple çok kısa bir sürede tamamlanmış. Yapılış amacı da Transformers markasını sinemayla birlikte oyun dünyasına aynı anda taşımak. Düşük çözünürlüklü kaplamalar, iğrenç kalitedeki çevre tasarımları, detay kazandırılmamış oyun ortamı ve yıkılabilir çevrenin olmayışı çok kötü. (İçim karardı.) Activision dağıtımcılığında oyunu yapan Edge of Reality firması gerçekten ismi gibi gerçeğin ötesinde bir iş çıkarmış zira iki - üç kişilik bir bağımsız ekibe verilse ortaya daha iyi bir iş konulabilirdi. Aklımın ermediği bir diğer noktaysa oyunda aksiyon dozunun arttığı yerlerde oyunun yer yer takılması. Bunların hepsi bize gösteriyor ki optimizasyon özürü bir oyunla karşı karşıyayız. Transformers: Rise of the Dark Spark, popüler filmlerin dinmeksizin cereyan eden oyun uyarlamalarının bir türlü başarıya erdirilememesinin nihai göstergelerinden bir tanesi. "Stres atmamak amacıyla biraz açığı iki robot pataklayayım ve biraz da arabaya dönüşüp hız tutkumu tatmin edeyim." dersiniz ve son dönemde PS4'teki oyun kitleğinden şikâyetçiyse (!) alıp deneyebilirsiniz fakat hikâye, grafik ve yapay zekâ anlamında hiçbir şey beklemeysin. Çok bir beklentisi olmayan Transformers hayranı küçük kardeşlerimizin de hoşuna gidebilir belki ama çekirdek kitle kesinlikle uzak durmalı diye düşünüyorum. ■ Arda Can Coşkun

### Transformers: Rise of the Dark Spark

- ⊕ Transformers karakterleri
- ⊖ Çağının gerisindeki grafikler
- ⊖ Optimizasyon problemleri
- ⊖ Yenilikçi olmayan oyun mekanikleri

5,0

|| Alternatif Transformers: Revenge of the Fallen



# FİT&SAĞLIKLI&GÜÇLÜ ERKEKLERİN YOL GÖSTERİCİSİ



## HEDİYE



# 50 FITNESS KARTI

### FİT MEN DANIŞMANLARI



BARIS  
ÇUNGUROĞLU



SERHAT  
SIDAL



SERKAN  
YİMSEL



OKTAY  
SAGNAK



MURAT  
MAOSAI



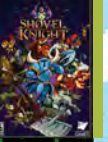
MURAT  
BUR

Dijital Dergi Aboneliği için;  
[www.eMecmua.com](http://www.eMecmua.com)

DB  
DOĞAN BURCA DERGİ



Yapım Yacht Club Games  
Dağıtım Yacht Club Games  
Tür Platform  
Platform PC, Mac, Wii U, 3DS  
Web [yachtclubgames.com/shovel-knight](http://yachtclubgames.com/shovel-knight)



# Shovel Knight ★

Geçmişten bir gün!

Oyun sektörünün ülkemize geç adım atması sonucu yıllarca NES'in ne olduğunu bilmeden, NES klonu atarilerle, üzerinde "999 in 1" yazan ve çalışmadığında üflenen kasetlerle bir nesil büyüdü. Bu nesilden sadece birkaçı 999 oyun arasında dönmek yerine ne kadar büyük bir hazineye sahip olduğunu bilmeden, NES ile Castlevania, DuckTales, Mario Bros. 3, Mega Man ve Zelda II: The Adventure of Link gibi efsanelere denk geldi. Neyse ki Yacht Club Games sayesinde bu efsaneleri hiç oynamamış oyuncuların üzülmelerine gerek kalmadı. Castlevania'nın ikincil silah sistemini, DuckTales'in zip zıpmını, Mario Bros. 3'ün haritasını, Mega Man'in temalı bölüm tasarımlarını ve Zelda II: The Adventure of Link'in köylerini alan Yacht Club Games, kendi yaratıcılıklarıyla ortaya Shovel Knight'ı çıkardı. Dahası, esinlendiği oyunlarla aynı zamana ait olan Shovel Knight, 8-bit grafikleri ve Jake Kaufman ile Manami Matsumae imzalı 8-bit müzikleriyle oyunculara adeta geçmişten bir parça sunuyor.

"Shovel Knight" isimli kılıç yerine kürek kullanan bir karakteri yönettiğimiz bu oyunda bizleri ilginç de bir hikâye bekliyor. Bir zamanlar Shovel Knight ve eşi Shield Knight (Evet, kılıç yerine iki elinde de birer kalkan var.), efsanelerin hüküm sürdüğü topraklarda hazinelerin peşinden koşarlarmış. Yine bir hazinenin peşindeyken girdikleri Kader Kulesi'nde buldukları muskanın laneti sonucu Shovel Knight ile Shield Knight'ın yolları ayrı düşer. Shovel Knight kule mühürlenmeden kaçmayı başla-

rırken Shield Knight içeride kalmıştır. Elindeki küreğiyle kendini bağa, bahçeye veren Shovel Knight da Shield Knight'ı kurtarmak için doğru zamanın gelmesini ve kulenin mühürünün bozulmasını bekler. Shield Knight'ın beklediği zaman, bütün dünyayı kontrol altına almak isteyen Enchantress'in ve onun önderliğindeki Order of No Quarter şövalyelerinin kuleye yerleşmesiyle gelir. Shovel Knight bu zamanın geleceğini bildiği için kendini geliştirmiştir. Artık küreğiyle bir şeyleri kazabileceği gibi, düşmanlarına saldırabilir, yüksek bir yerden zıpladıktan sonra küreğini zıp zıpla olduğu gibi zıplayabilir ve farklı büyüler kullanabilir olmuştur. Bu yeteneklerine, kuleye ulaşmaya çalışırken karşılaşacağı sekiz baştan çıkarılmış şövalyeyle karşılaştığında ihtiyacı olacaktır. Her bir şövalyenin kendine özgü mekânı ve Shovel Knight'ı beklediği bir şatosu bulunmaktadır. Bu şövalyelerle karşılaşmadan "kasaba"ya uğrayabilir, burada sağlık barımızı ve büyük gücümüzü arttıracak yiyecek ve içecekler, küreğimiz ve zırhımız için güçlendirmeler satın alabilir, kasaba sakinlerine yardımcı olabilir ya da topladığımız nota kâğıtlarını kasabanın ozanına verebiliriz. Üstelik ozan, topladığımız nota kâğıtlarına karşılık oyunun nefes müziklerini bize çalabilir. Klavyeyle bir miktar zorluk çıkaran kontroller herhangi bir gamepad kullanımında keskin hareketler yapmamıza da izin veriyor. Oyunun asıl başarısını da gamepad kullanırken karakterlerin verdiği tepkiler oluşturuyor. Sonuçta kusursuz zıplamalar yapmak ya da düşmanlara doğru zamanda saldırmak

oyunun temelini oluşturuyor. Ayrıca oyunda "checkpoint" sisteminin bulunduğunu ve her öldüğümüzde bir önceki kayıt noktasında başladığımızı belirtmekte fayda var. Herhangi bir "Game Over" ekranı bulunmayan oyunda öldüğümüz zaman sadece bir miktar altın kaybediyoruz, kaybettiğimiz altınlar da tıpkı Dark Souls'da olduğu gibi bir sonraki ölümümüze kadar üzerimizden düştüğü yerde bizi bekliyor. Kısacası Shovel Knight, bazı oyuncular için hatıra dolu, bazı oyuncular içinse yepyeni bir deneyim vaat ediyor. ■ **Ahmet Ridvan Potur**

## Shovel Knight

- ➕ Beklenmedik senaryo
- ➕ Muhteşem müzikler
- ➕ Keskin kontroller
- ➕ Geçmişin izleri
- ➖ Bir sonu var

# 9,0

|| Alternatif Spelunky





"Kurt Adam" derken bunu kastetmiştim!

## Kurttan Adam

Bigby Wolf'un gücünü tıpkı çizgi romanlarda olduğu gibi görmeyi heyecanla bekliyordum ama meğerse her şey bu bölüme saklanmış! Kurt formuyla harika bir kovalamaca sahnesi yaşadığımız gibi, aynı zamanda oyun boyunca hiç görmediğimiz bir kurt formuna dönüşerek birçok düşmanı alt ediyoruz.

# The Wolf Among Us: Episode 5 - Cry Wolf ★

Beklenen final...

Saniyorum artık bu oyunu duymayan kalmadı. Her bölümünü sizler için tek tek inceledim ve her seferinde onu sizlere bir defa daha tanıttım. Aradan geçen süre içinde hem oyundan, hem yapımçı firma olan Telltale Games'den, hem de çizgi roman serisinden bahsettim. Yani demem o ki bir defa daha sil baştan oyunun türünden ve dinamiklerinden bahsederek kafa şişirmek istemiyorum. Seriyi bu sayıda duyanlar için geçmiş LEVEL sayıları bakın ne de güzel sırtıyör bir köşede...

### Beklenmedik sonuçlar

Bildiğiniz, hatta artık ezberlediğiniz üzere The Wolf Among Us, derinlemesine bir senaryo üzerine kurulu ve her yeni bölümde bizler için hazırlanmış olan senaryonun içine dalıyoruz. Fakat bu sefer son dalışımızı gerçekleştirmek için girdik serin Fable sularına ve birbirinden farklı deniz yaratığı çıkarmış olarak bulduk kendimizi. (Yeni dalacaklar için daha vakit var; en kötü ihtimalle kum çıkar yani, dert değil.) "Ne kafa karıştırıyorsun?" diyenleri duyar gibiyim ama yani benim de kafam çok karıştı; sorun bende değil arkadaşlar, direkt olarak oyunda! Önceki bölümlerde ne gibi kararlar alarak beşinci bölüme kadar geldiniz, gerçekten bilmiyorum ama benim kararlarım genelde tatlı sert olmuştu. Daha önemlisi, uzun süredir peşinde olduğum katilin kim olduğuna çok emin olduğum kadar, kendisine ulaştığım zaman ne yapacağımı da çok iyi biliyordum! Dördüncü bölümün kaldığı yerden devam eden

oyunda, artık Crooked Man'in resmen yan koltuğuna oturacak kadar yakınındayız ve her şey tek bir pençe uzaklıkta. Olsun, sonuçta o Crooked Man ve ne yapacağı belli olmaz. İşte ben de bu felsefeyle bir yandan etrafı oyalarken, diğer yandan olay çıkması için içten içe uğraştım. Gerçekten de masaların ve sandalyelerin havada uçması hiç de uzun sürmedi; anlayacağınız ilk arbedemi oyunun henüz başında yaşadım.

### Karışık!

Artık oyunun son bölümü ve kafamda belli bir ana düşman var, o da Crooked Man ama oyunda ilerledikçe farklı bir katil olduğunu öğreniyorum, sonra bir başka ve hatta oyunun sonunda bile bir diğer karakterden şüphe ediyorum. Tabii ki bu arada ben çoktan gerekeni yaptım ama her şey o kadar birbirine girdi ki Telltale ekibini buradan tebrik etmek istiyorum. Final bölümü için gerçekten özel olarak uğraşmış ve her karakter kendini olabildiğince ortaya çıkarmayı bir şekilde başarmış. Tek bir cümleyle bile tüm yapının değiştiğini deneyerek tecrübe ettim. Herkes diken üstünde ve Bigby Wolf olarak bir noktadan sonra herkesin üstümüze geldiğini net bir şekilde siz de göreceksiniz. Oyun öyle bir noktayla sonlanıyor ki sanki beş oyundur aldığımız tüm kararlar yanlış ve aslında katil olarak bildiğimiz insan saçma sapan bir şahısmış... Seri içindeki şüphesiz en iyi, en heyecanlı ve en gerçekçi bölümün bu güzide son olduğunu söylemekten mutluluk duyuyorum. Özellikle geçen bölüm konuşmalardan sıkılanlar için harika bir takip sahnesinin de oyunda kendine yer bulduğunu belirtmek isterim. Ha, unutmadan; seri bitmedi! Daha doğrusu öyle bir bitti ki ikinci sezonun geleceği, firma batmadığı sürece garanti! ■ Ertuğrul Süngü

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

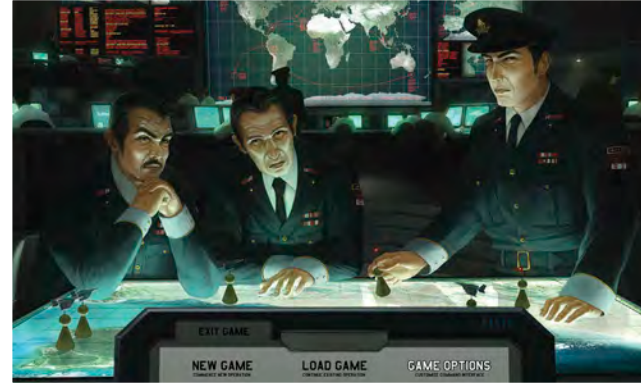


The Wolf Among Us: Episode 5

- ⊕ Karakter etkileşimi
- ⊕ Cevaplara göre oluşan son
- ⊕ Beklenen aksiyon sahneleri
- ⊖ Yetersiz müzik ve atmosfer

9,0

|| Alternatif **The Walking Dead: Season Two**



Yapım **Goldhawk Interactive**  
Dağıtım **Goldhawk Interactive**  
Tür **Strateji**  
Platform **PC**  
Web [www.xenonauts.com](http://www.xenonauts.com)



# Xenonauts ★

Bir UFO gördüm sanki

ABD ile Sovyet Rusya arasındaki görüş ayrılıklarıyla başlayan Soğuk Savaş dönemi 1970'lerde en sıcak halini aldı. Tam da bu sıcak zamanlarda birer birer gökten gelmeye başladılar fakat devletler tarafından fon sağlanan ve onlardan bağımsız olarak çalışan Xenonauts, bu zamanın geleceğini biliyordu. Daha önce XCOM serisine bulaşmış oyuncular için yeterli olabilecek bu hikâye, diğer oyuncular için biraz yavan kalabilir. Yine de hep o merak ettiğimiz "Evrende yalnız mıyız?" sorusunun en kötü cevabını deneyimlemek için Xenonauts bize bir şans veriyor. XCOM serisine bulaşmış oyuncuların fark edebileceği gibi, oyunumuzun açılış ekranı da, zorluk seviyesini seçtiğimiz ekran da XCOM oyunlarından fırlamış gibi görünüyor. XCOM'ın tek bir kayıt dosyası üzerinden oyuna devam etmemize izin veren ekstra zorluk seçeneği Iron Man de Xenonauts'da bulunuyor. Zorluk seviyemizi seçerken oyunun XCOM'dan daha acımasız olduğunu göz önünde bulundurmak gerekiyor. Bu arada sıra tabanlı strateji oyunlarına alışık olmayan oyuncuların, oyuna devam etme isteklerini kaybetmemeleri adına kolay zorluk seviyesini seçmelerini tavsiye ediyoruz.

Oyuna dönecek olursak bizden ilk olarak uzaylı aktivitelerini takip edeceğimiz üssümüzün yerini seçmemiz isteniyor. XCOM oyunlarının aksine üssümüzü seçerken daha dikkatli olmamız gerekiyor çünkü uydular ve sahip olduğumuz teknolojiler üssümüzün sınırlarının dışındaki UFO'lara müdahale etmemize imkân tanımıyor. Kısacası ne kadar çok bölgede aktif koruma sağlamak istiyorsak o kadar çok üsse sahip olmamız gerekiyor. Üssümüzü kurduktan sonra "Geoscope" isimli ana ekranda kendimizi buluyoruz. Bu ana ekrandaki dünya haritasından uzaylı aktivitelerini takip edebildiğimiz gibi, ülkelerin bize sağladığı aylık fonu da görebiliyoruz. Aynı XCOM'da olduğu gibi, koruma sağlamadığımız ülkeler zamanla bize ayırdıkları fonu azaltarak tamamen kesebiliyorlar. Üssümüzün sınırları içindeki ilk hareketliliğe kadar dünyanın dört bir yanından uzaylı aktivitelerine dair haberler geliyor; UFO görülmeleri, sebepsiz orman yangınları, düşürülen yolcu uçakları, kaybolan askeri

araçlar... Sınırlarımızdaki bir UFO ile karşılaştığımızdaysa ilk işimiz jetlerimize havalandırma için emir vermek oluyor. Jetler UFO ile etkileşime geçtiklerinde istersek bizim kontrol edebileceğimiz, istersek bilgisayarın kontrol ettiği Aerial Combat başlıyor. Aerial Combat sonucunda UFO'yu düşürebilirsek kara birliklerimizi canlı kalan uzaylıları temizlemek ve sağlam uzaylı teknolojilerini ele geçirmek üzere enkaza gönderiyoruz. Bölgedeki sivil ve yerel kolluk kuvvetlerinin sayısı, UFO'nun düşmesine veya iniş yapmasına göre değişiklik gösteriyor. İniş yapan UFO'lar genellikle insan sayısının fazla olduğu yerleri tercih ediyor.

Sıra tabanlı savaşa geçecek olursak bu sistemde her askerin belli bir "time unit"i oluyor. Pozisyon değiştirmek, eğilip doğrulmak, sırt çantasına göz atmak, kapalı kapıları açmak ve ateş etmek gibi bütün eylemler bunlar kullanılarak gerçekleştiriliyor. Kara savaşlarında dikkat etmemiz gereken en önemli noktaysa XCOM'ın aksine sadece askerlerimizin görüş alanında yaşananları görebiliyor olmamız. Tamamen yıkılabilir bir çevre sunan oyunda görüş alanımız dışında kalan uzaylıların ne kadar tehlikeli olabileceklerini anlamamıza çok uzun sürmüyor. Görsel anlamda başarılı çizimlere sahip olan oyun ne yazık ki çeşitlilikten o kadar uzak ki savaş alanında askerlerimizi ayırt edebilmenin tek yolu ten renklerinden geçiyor. Bütün zorluklarına ve ufak eksikliklerine rağmen XCOM'ın köklerine sadık kalan ve hatta ondan daha fazla detay barındıran Xenonauts bütün strateji meraklılarına ve "Evrende yalnız mıyız?" sorusunu soran oyunculara şiddetle tavsiye ediyoruz. ■ **Ahmet Ridvan Potur**

## Uzaylı Aramaya Son!

Haritada kalan tek bir uzaylı arayıp bulmak için saatler geçirmek Xenonauts ile tarihe karışıyor. Herhangi bir uzaylı ele geçirir ve beş tur boyunca zapt edersek o savaş için kazanan taraf biz oluyoruz.

### Xenonauts

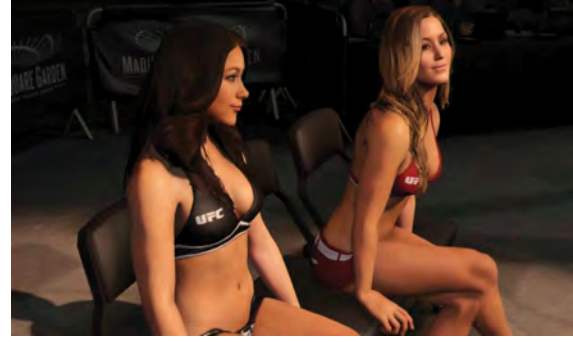
- ⊕ Yıkılabilir çevre
- ⊕ Başarılı yapay zekâ
- ⊕ Derinlemesine kontrol
- ⊖ Görsel çeşitliliğin az olması
- ⊖ Belirli bir senaryonun olmayışı

# 8,9

Alternatif XCOM: **Enemy Unknown**



Yapım EA Sports  
Dağıtım Electronic Arts  
Tür Spor  
Platform PS4, Xbox One  
Web [www.easports.com/ufc](http://www.easports.com/ufc)  
Türkiye Dağıtıcısı Aral



## EA Sports UFC

UFC hayranları konsol başına!

2013 yılında çıkışını gerçekleştiren UFC, bildiğiniz gibi THQ tarafından geliştiriliyordu. THQ'nun oyun dünyasını yasa boğan iflasının ardından elinde bulundurduğu isim hakları dört bir yana savrulmuştu. Dövüş oyunu anlamında UFC'yi bünyesine katması beklenen EA de beklendiği gibi UFC'nin haklarını almıştı. Bunun ardından 2014 senesi için EA Sports bünyesinde yeni bir UFC oyunu geleceğine kesin gözüyle bakılıyordu ve UFC şu an karşımızda duruyor. Söylemem gerekir ki oyunu grafik ve mekanik anlamında tatmin edici buldum. Yeni nesle yakışan grafikleri ve dövüş mekanikleriyle pek dövüş oyunu delisi olmayan beni bile içine çekmeyi başardı. Dövüş oyunları denildiğinde akla Tekken, Street Fighter ve Mortal Kombat üçlüsünün gelmesi oldukça doğal. Arcade yapıda karşımıza çıkan bu yapımlar, oyun dünyasının belkemiği konumunda. Hızlı yapıları ve arkadaş ortamında oynanabilmeleri de icap ediyor. EA Sports UFC, hız anlamında yavaş, sizden odaklanmanızı ve simülasyon oynarmışçasına

hâkimiyet sahibi olmanızı isteyen bir oyun. Bu oyun için en yakışan kelime bu olurdu sanırım zira bu oyun arcade yapısından pek bir uzak duruyor.

Oyuna başladığınızda kurulum ekranının ardından dövüşçü Jon Jones'un ufak bir videosuyla ringe geçiyorsunuz. Bu mücadele eğitim mahiyeti taşımakla beraber Jon Jones ve Alexander Gustafsson arasında geçiyor ve size yumruk, tekme, aparkat, rakibi kıştırma gibi hareketleri gösteriyor. Normal tuş takımıyla yaptığınız hareketlerin yanı sıra R1 ve L1 gibi sırt tuşları kullanarak da çeşitli kombinasyonlar yapabiliyorsunuz; hatta başlangıçta kafanız bayağı karışıyor çünkü birçok hareketi yapma şansına erişiyorsunuz. Bunu zamanla çözeceğinizi düşünüyorum, gözünüz korkmasın. İsterseniz gelin biraz grafiklerden bahsedelim. Bu tarz oyunlarda genelde dolgun yapılı karakterler bulunur fakat gözleri boş bakar, yani pek gerçek hissiyatı uyandırmazlar. EA Sports UFC'de karakterler oldukça gerçekçi duruyorlar, karakter detaylarıysa çok iyi sevi-

yelerde. Karakterin ayağını oynatırken kasların yer yer kıpırdaması gibi detaylar gerçekten çok hoşuma gitti. Kapana kıştırdığınız ve yere yatırdığınız karaktere attığınız her yumrukla karakterinizin ağızından çıkan tükürükler ringin zemininde leke bırakıyor mesela. Bu tür detaylar esas oyun mekaniklerinin yanında oyuncuyu gerçekten mest ediyor.

Oyunda Kariyer, Hızlı Dövüş ve Çevrimiçi mücadele gibi oyun modları var. Kendinizi kaptırıp şöhret basamaklarını tırmanayım dersanız oyuna direkt kariyer moduyla başlayabilirsiniz. Bunlarla birlikte ayrı bir eğitim bölümü de mevcut ki oyuna ısınmanız için size oldukça yardımcı olacağını düşünüyorum. Eğer benim gibi kariyer modu tutkunuyunuz hemen dalın oyuna. Kariyer moduna girdiniz ve karakter yaratma ekranına geldiniz. Burada da sizi oldukça zengin içerikler bekliyor. Karakterinizin sağından, başından tutun da vücudundaki tüylere kadar pek çok detayı değiştirebiliyorsunuz. Bu içerikleri de oldukça doyurucu buldum açıkçası ama Bruce Lee'yi indirilebilir içerik olarak satmaları pek hoşuma gitmedi. Ayıpır EA, vazgeç şu huyundan artık.

EA Sports UFC, EA'nın devamlı bahsettiği ve diğer EA markalarında da kullandığı Ignite motorunu da içerisinde barındırıyor. Bu motor yapay zekânın, karakterlerin ve kalabalığın daha akıllı ve canlı olmasını sağlayan teknolojiler bütünü. Bunun da etkisi olacak ki oyun oldukça kanlı canlı karşımızda duruyor.

■ Arda Can Coşkun



EA Sports UFC

- ⊕ Karakter animasyonları
- ⊕ Grafikler
- ⊖ Bir süre sonra tesirini yitirmesi

7,0

Alternatif UFC Undisputed 3



Yapım **Rocket City Studios**  
Dağıtım **Rocket City Studios**  
Tür **Aksiyon, Macera, RPG**  
Platform **PC, Mac**  
Web **www.2ndchanceheroes.com**



# Second Chance Heroes ★

Onlara bir şans daha verildi

Oyunların isimlerine oldum olası takmışımdır. Piyasaya çıkıncaya kadar kim bilir kaç tane farklı isim değişikliği geçirdikten sonra bizim kendilerini tanıdığımız hale geldiler... Peki, bu isimler ne gibi kriterler göz önüne alınarak kullanıldı? Gerçekten oyuncuya çaktırmadan bir şey söylüyorlar mı, yoksa sadece genel geçer isimlerden mi ibaretler? Vallahi kim ne düşünüyor, bilmiyorum ama isimler her türlü mecrada önemli rol oynar. Şimdi, bu oyunun ismi neden Second Chance Heroes diye sormak lazım, değil mi? Aslında cevap çok basit! Çünkü oyunda kontrol ettiğimiz karakterlerin hepsi, dünya tarihinden figürler ve gerçekten onlara bu oyun düzleminde bir şans daha verilmiş.

## Zombiler ve tarihi karakterler karşı karşıya

Oyun içinde seçilmeyi bekleyen 12 adet kahraman bulunuyor. Bunlar arasında Abraham Lincoln ve Napoleon Bonaparte gibi tarihi liderler bulunuyorken, aynı zamanda Leonardo da Vinci gibi tarih sayfasında kendine önemli yer bulmuş kişiler de mevcut. Olayımız mı ne? Ha, işte zombiler saldırıyor, biz de onları yok etmeye çalışıyoruz! Şaka değil yahu, bu oyun tam bir zombi avı ve karakterlerimizi kullanarak karşımıza çıkan belirli bölümleri bitirmeye çalışıyoruz. Tabii ki bu tarihi figürler olabildiğince eğlenceli ve fantastik şekilde betimlenmiş durumda. Ben özellikle Abraham Lincoln'ün elektrikli testeresine bittim! Ayrıca Napoleon Bonaparte'ın bir top üzerinde hareket ediyor olmasına da bir hayli güldüm. Gerçekten her bir karakter harika şekilde değişim geçirmiş. Genel yapıya baktığımızdaysa tam bir hack & slash oyun görüyoruz. Her seferinde içine daldığımız bölümleri, yüzlerce zombi keserek bitirmeye çalışıyoruz. Fakat sadece bölümleri bitirmek yetmiyor. Karakterlerimizi seviye atlatmak için bolca yetenek puanı toplamak şart olduğundan, bölüm içinde kar-

şımıza çıkan tüm görevleri yapmaya çalışmak farklı bir tat katıyor. Bu arada her haritada belirli miktarda bölüm var ve tamamlamadığımız görevler için aynı bölümü tekrar tekrar oynayabiliyoruz. Genel olarak hızlı denebilecek seviyede bir yapım Second Chance Heroes. Farklı düşman birimleri sayesinde, tüm bu hız içinde az da olsa strateji yapmamıza zemin hazırlıyor ama yine de bir yere kadar hesap yapıyor zira oyunun temellerinde geriye kaçarken ateş etmekten başka bir şey bulmak pek mümkün değil.

## Online hayat

Tabii ki böyle bir oyunun online modu olmazsa olmazdı. Dileyenler dört kişiye kadar desteklenen online ortamlarda çok daha fazla yetenek puanı toplayarak oyunu deneyim edebilirler. Kalabalık bir şekilde ilerlemek, karakterlerin sahip oldukları ikincil yeteneklerinin fazlasıyla belirginleşmesini sağlıyor ve bu sayede doğru bir sinerjiyle haritalar kısa sürede bitebiliyor. Benim esas argümanım, haritalar değişiyor olsa bile yapacak farklı bir işin olmaması. Yani Diablo III'te de sadece yaratık öldürüyoruz, tamam ama hani bir eşya sevdası aklımızı çelmeyi başarıyor. Şimdi böyle ufak bir yapımın, harita ve görevler konusunda daha iddialı olması gerektiğini düşünüyorum. Fakat hem renkli grafik, hem de ha bire zombi öldürme sevdalısıysanız, Second Chance Heroes'u kesinlikle tavsiye ediyorum. ■ **Ertuğrul Süngü**

## Kahramanlar

Her oyuncunun iki karakter kullanabiliyor olması harika bir özellik. Hele bir de savaşın herhangi bir yerinde karakterler arası geçiş yapabiliyor olma durumu savaşları daha da harika hale getiriyor. Özellikle multiplayer bölümlerde, hızlı ilerlemek ya da toplu katliam yapmak için biçilmiş kaftan.

## Second Chance Heroes

- ⊕ Tarihi figürlerin kullanımı
- ⊕ Bolca fantastik saldırı ve güç
- ⊕ Hızlı oyun yapısı
- ⊕ Kısa sürede sıkın haritalar
- ⊖ Çok "düz" olması

# 8,0

|| Alternatif **Torchlight II**

Yapım Cyanide Studio  
Dağıtım Focus Home Interactive  
Tür Spor  
Platform PC  
Web [www.cycling-manager.com](http://www.cycling-manager.com)



# Pro Cycling Manager 2014 ★

Bütün favoriler gidince...

Siz bu yazıyı okuduğunuzda Tour de France çoktan bitmiş olacak ve biz sonuçlara kavuşmuş olacağız fakat yazıyı yazdığım şu günlerde son etapların keyfini çıkarıyorum bolca. Biraz özet geçeyim neler olduğuna dair... Turun en büyük favorisi olan Omega Pharma Quick Step'ten Cavendish daha ilk etapta, hatta kendi topraklarında yarış dışı kaldı, Sky takımının gözdesi ve geçen yılın TdF şampiyonu olan Froom da aynı şekilde patladı, Saxo Tinkoff'un wild card'ı Contador üzücü bir şekilde, acılar içinde yarışı terk etti. Astana'dan Nibali'nin GC klasmanında şampiyonluğuyla yarış halen devam etmekte, o alacak bu yılı sanki. Bana soracak olursanız, Team Giant-Shimano'nun kedi suratlısı Marcel Kittel, sprintte kesinlikle en iyi isim şu anda. Zaten ezber bozan bir isim sprinter'lar arasında; o klasik sprint adamları gibi hırsından deliren ve agresif sulara gezen adamlardan biri hiç olmadı. Neyse efendim, Marcel Kittel'e olan aşkıma bir yıl sonra yine buralardan duyurduktan sonra pek tabii ki Team Giant-Shimano'yu seçerek oyuna başladım. Oyunda tek kişilik ve multiplayer seçenekleri bulunuyor. Tek kişilik moda geçmeden multiplayer seçeneğinden bahsedelim hemen. Dünyadaki herkesle gerçek yarış takvimine göre yarışabileceğiniz bu modda, performansınıza göre bisikletçi kartları biriktirip bunları yarış yeteneklerinizi ve bisikletçilerinizi geliştirmek için kullanıyorsunuz; hatta rüya takımınızı bile kurmanız mümkün! Tek kişilik moda baktığımızda belli etaplarda, belli turlarda ve belli zamana karşı mücadelelerde yer aldığınız gibi, ana kariyerinizi gerçek zamanlı yarış takvimine göre belirliyorsunuz. Takımın menajeri sizsiniz ve gelişmesinden, sponsorların mutluluğundan, arka - ön lastik gelişiminden bile siz sorumlusunuz. Bu kadarla da sınırlı değil; doktor ve teknik adam seçimi, tüm dünya üzerindeki eğitim kampları, tek günlük yarış tercihleri gibi bir dolu şeyle uğraşıyorsunuz. Oyunun yeni arayüzünden bahsetmek istiyorum biraz. Yenilenen yarış içi görüntüleri, tek bir bisikletçiyi kontrol edebilme ve taktik verebilme seçeneği,

takım taktikleri ve dört farklı çekim açısıyla yarışları üç boyutlu izlemek gerçekten çok keyifli. Grafikler almış başını yürümüş zaten, bisikletçilerin yüzünden ne kadar zorlandıklarını, yokuş çıkarken yolun bozukluğu gibi ayrıntıları, sırt numaralarını çok rahat görüyorsunuz. Malumunuz, bu yılki TdF İngiltere'den başladı, İngiltere'nin Big Ben'i, Buckingham Sarayı ve London Eye'ı muhteşem tasarlanmış. TdF'nin son etabı olan Champs Elysee ise gerçekten görülmeye değer, akşam saatlerinde start alıyor son etap. Takıma gelince, evet, hala Cavendish gibi bazı büyük bisikletçiler "Cevindish" gibi isimlerle görüle veya Vuelta yarışı "Viola" olarak yer alsın da lisansları hiç kafaya takmayın, kimin ne olduğunu anlıyorsunuz zaten. Transfer market sistemi de başarılı, satın alma ve satma sistemleri hiç kaşık değil. Sakatlık gibi durumlarda markete yönelmek hayati önem taşıyor. Bisikletçilerin de eskisinden çok daha hassas bu yıl; mutlulukları, sakatlık sonrası mod düşüklükleri, onların istemediği bir kamptan dönüşlerindeki halleri performanslarına direkt yansıyor. Sprinter adamı alıp günlük etap kampına götürdüğünüzde pek de sevimli şeyler olmuyor yani. Yenilenen arayüzü, grafikleri, yarış içi takip ve her bisikletçiyi kontrol edebilme mekanizmasıyla Pro Cycling Manager ekibi mis gibi bir oyun çıkarmış yine arkadaşlar. Bisiklet sporunu seviyorsanız, bunu sevmemeniz pek mümkün değil. Merak salmaya niyetiniz varsa da alın, mutlaka deneyin. Başlarda biraz zorlanırsınız ama seveceğinizi garanti edebilirim.

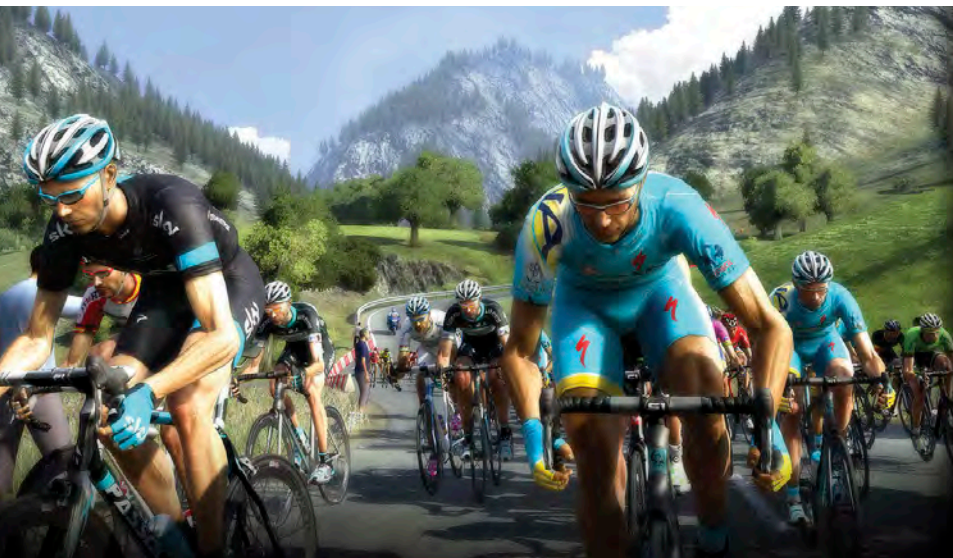
## ■ Ayça Zaman

### Pro Cycling Manager 2014

- ⊕ Yenilenen arayüz
- ⊕ Yarış içi komut sistemi
- ⊕ Detaylı istatistikler
- ⊖ Yükleme süreleri
- ⊖ Etabın önemli anlarını izleme seçeneği

# 8,0

|| Alternatif Paperboy





Yapım Access Games  
Dağıtım Square Enix  
Tür Aksiyon  
Platform PS3  
Web [www.drakengardgame.com](http://www.drakengardgame.com)  
Türkiye Dağıtıcısı Aral



## Drakengard 3

### Ejderhanı nasıl eğitirsin?

PS3'te zaman zaman garip oyunlar çıkar ve bunların çoğunu da Suda51 yapmıştır. Ne var ki Japon milleti hepten kopuk, arada başka isimlerin de "enteresan" oyunlara el atacağını görüyoruz. İlk iki oyunu pek bir şeye benzemeyen Drakengard serisinin üçüncü oyunu da bu garip oyunlar arasında kendine bir yer ediniyor. İlk bakışta Dynasty Warriors ile Devil May Cry harmanı olarak duran Drakengard 3, sadist bir kahramanı başrole oturtarak "basit" bir oyun olmaktan ötesini başarıyor. Evet, temelde önümüze gelen herkesi öldürüyoruz ama sorun bir neden diye. Çünkü bu, Zero'nun hoşuna gidiyor! Zero başrolde ve gamepad'imizin ucunda olan kızımızın adı. Amacı çok net: Kız kardeşlerini öldürüp tanrıça statüsüne yükselmek. Bunu yaparken de karşısına çıkan hiç kimseye acımayor, vuruyor da vuruyor. Bembeyaz kıyafetlere sahip olmasına rağmen birkaç düşmanla karşılaştıktan sonra o giysiler kana bulanıyor ve öyle devam ediyor.

Ne demiştik, oynanışta Dynasty Warriors havası var. Fakat Dynasty Warriors'dan farklı olarak burada karşımıza çok daha az düşman çıkıyor. DmC'deki kadar da az değil, tam arası. Düşmanlar da aynı Dynasty Warriors'da olduğu gibi hiçbir şekilde heyecan verici değil. Ancak mini boss kıvamındaki güçlü yaratıklar ve boss'larda iş var ama onları da çok sık görmüyoruz. Zero'ya macerasında ince ve garip sesli ejderhası, Mikail (Türkçe yazdım.) eşlik ediyor. Mikail, Zero'yla birlikte savaşmıyor belki ama Zero savaşırken sürekli onunla konuşuyor, Zero da ona cevap veriyor. Savaşların sıkıcı bir hal almaması ve karakterleri benimseyelim diye böyle bir yola gidilmiş; sürekli bir konuşma, bir diyalog halinde olma durumu var oyunda. Bu fena bir doku-nuş olmasa da çok da anlamlı sayılmaz. Mikail elbette ki sadece kozmetik bir eklenti değil; bazı bölümlerde onun sırtına binerek de savaşılıyor.

Örneğin, kız kardeşlerimizden bir tanesine karşı olan savaşımızda direkt olarak Mikail'in sırtına biniyor ve kız kardeşimizi alev toplarıyla, pençelerimizle saf dışı etmeye çalışıyoruz. Bu savaşın sonunda, az önce bahsettiğim vahşet konusu da devreye giriyor. Spoiler olsun, boş verin; savaşın sonunda Zero, kardeşini yere yıldıktan sonra kılıcını defalarca vücuduna saplıyor. Tam öldü, her şey bitti derken kardeşimiz canlanıyor ama bir anda ikiye bölünüp tekrar yığılıyor. Vahşet mevzusu oyunda büyük bir yere sahip ve Zero'nun tam bir psikopat olduğunu da gayet iyi anlıyoruz. Zero dövüşürken farklı silahlar kullanabiliyor ve bunlar arasında geçiş yapabiliyor. Bazı silahlar ağır işliyor ama daha büyük hasar veriyor, bazıları daha hızlı kullanılıyor fakat düşmanlar üzerinde daha az etkisi oluyor. Zero yeterince dövüştükten sonra, artık çoğu oyunda gördüğümüz şekilde belirli bir süreliğine dokunulmaz olup daha güçlü saldırılar yapabiliyor.

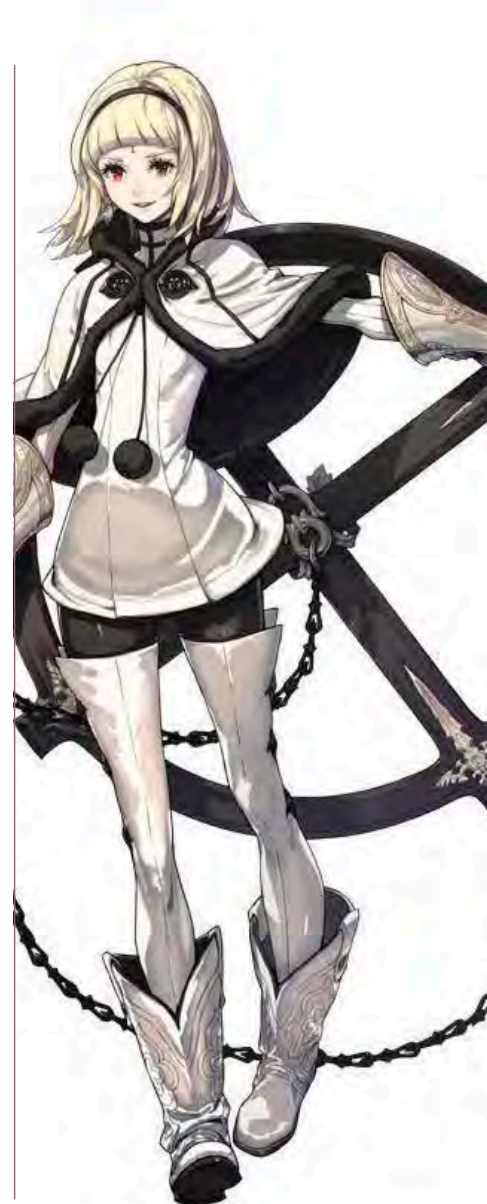
Üzerinde daha çok çalışılsa, kurgusu daha iyi olsa gayet iyi bir oyun olabileceken, Drakengard 3 müthiş kötü bölüm tasarımları, kötüden öte yapay zekâsı ve sıkıcılığıyla uzak durulması gereken bir oyuna dönüşmüş maalesef. Savaşmak çok kısa sürede sıkıyor, konu çok yavaş ilerliyor, yan görevler hiçbir şekilde tatmin etmiyor, Mikail etkisiz eleman olarak oyunda yer alıyor. Oyunun grafiklerinin PS2'den gelmiş gibi bir izlenim vermesi de cabası... Bu oyunu almayı düşünmemenizi belirtiyor ve sizi Ekim ayında çıkacak olan oyunlar için para biriktirmeye davet ediyorum. ■ **Tuna Şentuna**

#### Drakengard 3

- ⊕ Zero'nun karakteri
- ⊖ Kötü bölüm tasarımları
- ⊖ Kötü yapay zekâ
- ⊖ Sıkıcı oynanış

# 4,2

Alternatif DmC (Devil May Cry)



▼ Şah ve mat!



Yapım **Insomniac Games**  
Dağıtım **Sony**  
Tür **Platform**  
Platform **PS3, PS Vita**  
Web [tr.playstation.com/ratchettrilogy](http://tr.playstation.com/ratchettrilogy)  
Türkiye Dağıtıcısı **Sony**



## Ratchet & Clank HD Trilogy ★

Cıvatalar için döndüler

Yaşadığımız bu dünyada çok az şey zamana meydan okuyabilmiştir. İnsanlar ölmüştür, heykeller ufalanmıştır, resimler solmuştur ve hatta müzikler ahengini kaybetmiştir. Böyle bir dünyada 10 yılı aşkın süredir aramızda olmayı başaran Ratchet & Clank'ın ilk maceraları, Ratchet & Clank HD Trilogy adıyla PS3'ten sonra PS Vita sahipleriyle buluştu. Ratchet & Clank HD Trilogy, serinin ilk üç oyunu olan ve Insomniac Games tarafından PS2 için geliştirilen Ratchet & Clank (2002), Ratchet & Clank 2: Locked and Loaded (2003) ve Ratchet & Clank 3 (2004) oyunlarını kapsıyor. "Lombax" diye adlandırılan insansı uzay kedisi olan Ratchet, robotik ateşleme sistemi olmadan uzay gemisini nasıl çalıştıracakını düşünmektedir. Bu sırada ortaya çıkan hatalı üretim robot Clank de kendini Captain Qwark'a, galaksinin koruyucusuna götürmesine karşılık Ratchet'e robotik ateşleme sistemini verir ve bu iki arkadaşın galaksiyi koruma yolundaki maceraları başlar. Oyunlara başlar başlamaz ilk fark ettiğimiz şey, ara videoların PS2 döneminden kalma görüntü oranı olan 4:3 ile bizlere sunulduğu oluyor. Bu görüntü PS Vita'nın geniş ekranının kenarlarında siyah alanlar kalmasına neden oluyor. Dahası, elden geçirilmemiş düşük çözünürlüklü ara videolar bulanık bir görüntüye de sahip. Ayrıca oyunlarda oynanışı çok fazla etkilemeyen ama oyuncuların sinir edebilecek bir miktar hata bulunuyor. Oyunların eğlenceli müziklerine kendinizi kaptırdığınız bir anda müziğin, biraz daha şanssızsanız da biraz sonra diğer bütün ses efektlerinin kesilmesine şahit olabiliyorsunuz. Bütün seslerden mahrum bir şekilde oyunu kapatıp açmak için bir sonraki kayıt noktasına varmaya çalışmak can sıkıcı bir hal alabiliyor. Patlamaların yoğun olduğu bazı anlarda takılmalar olmaya başlaması da PS Vita portunun kalitesini sorgulatıyor. Kamera açılarının zaman zaman sapıtıyor olması da oyunlar için bir başka ortak sorun olarak göze çarpıyor. Açık bir alanda birden tersine dönen kamera açısı ve ardından gelen saldırı bizi bir önceki kayıt noktasına

geri gönderebiliyor. Bu arada ilk oyunun diğer iki oyuna oranla biraz daha sorunlu olduğunu söyleyebiliriz. Komutlarımızın bir miktar gecikmeyle oyuna aktarılması bu sorunlardan en büyüğü olarak dikkat çekiyor. Neyse ki Ratchet & Clank bütün bu sorunların basit görünmesini sağlayan çocuksu mizah anlayışına ve renkli olduğu kadar eğlenceli de olan grafiklere sahip; hatta üçüncü oyunun grafikleri yeni birçok PS Vita oyununa kafa tutacak kadar güzel görünüyor. Daha önce Ratchet & Clank oynamamış oyuncuların kronolojik sırayla oyunu oynamalarını tavsiye ediyorum. Diğer oyunlarda ağır basan RPG elementleri ilk oyunda biraz daha arka planda bulunuyor. Herhangi bir silahı ya da zırhı geliştiremediğimiz ilk oyunda sadece daha iyi silahlar satın alabiliyoruz. Yine de trophy'lere önem veriyorsanız, 1.000.000 cıvata toplamak adına pek fazla harcama yapmadan ilk oyunu bitireceksiniz demektir. İkinci oyun, Ratchet & Clank HD Trilogy'deki en zor oyun olarak göze çarpıyor. Bulmacaların ve düşmanların bu oyunda daha zorlayıcı olduğunu görüyoruz. Diğer iki oyuna göre daha kolay ve daha iyi port edilmiş olan üçüncü oyuna en büyük eğlenceyi barındırıyor. Oyunlarda bulunan Challenge moduyla oyunları bitirdikten sonra daha zor bir şekilde daha çok cıvata için oynamaya devam edebiliyoruz. Düşmanı koyuna çeviren Sheepinator, kara bir delik açan Rift Inducer ve meşhur İngiliz anahtarı Omniwrench gibi eğlenceli sayısız silahı barındıran yapım kötü port edilmiş olmasına rağmen bu sıcak günlerde aradığımız serinlik olabilir. ■ **Ahmet Ridvan Potur**

### Ratchet & Clank HD Trilogy

- ⊕ Nostalji fırsatı
- ⊕ Çocuksu mizah anlayışı
- ⊕ Eğlenceli silahlar
- ⊕ Ara videolar
- ⊖ Ara sıra meydana gelen hatalar

# 7,7

|| Alternatif **Jak and Dexter Collection**





## Child of Light ★

Kırmızı saçlı kız

Bir varmış, bir yokmuş. Evvel zaman içinde, kalbur saman içinde, uzak diyarların birinde kırmızı saçlı, güzel mi güzel bir prenses yaşarmış. Kral olan babası, bu güzel prensesi kendi gözü gibi sakınarak büyütmüş. "Sakınan göze çöp batar" derler ya, işte paskalyadan önceki o Cuma olan da bundan ibaretmiş. Güzeller güzeli prenses Aurora uyumuş, kırmızı saçlarındaki kıvılcımlar titreyerek sönmüş ve gözlerini bizim bildiğimiz dünyaya yummuş. Hiçbir şeyden haberi olmayan Aurora, gözlerini bir sonraki açışında "Lemuria" isimli gizemli bir diyarda uyanmış. Bir zamanlar ışığın her şeyden baskın, göklerin masmavi ve yerlerin yemyeşil olduğu bu diyarda yolunda gitmeyen bir şeyler varmış. Kötülük gökyüzünü karartmış, yeryüzünü çürütmüş ve karanlık, elle tutulabilecek kadar yoğun bir şekilde bu gizemli diyarda kalmış. Gördüklerine bir türlü anlam veremeyen prenses Aurora da "Igniculus" isimli konuşan bir su damlasıyla karşılaşınca bir rüyada olduğuna karar vermiş. Bu su damlası Aurora'ya Ormanın Hanımı'nı bulması gerektiğini, bütün cevapların onda saklı olduğunu söylemiş. Ormanın Hanımı'nı tek başına aramanın tehlikeli olacağına karar veren Aurora da bulunduğu ilk kılıcı kuşanıp yola koyulmuş. Yolculuğu esnasında birbirinden zorlu bulmacalar çözmesi gereken Aurora'ya su damlası her defasında yardımcı oluyor. Dahası, bu yolculuk birkaç adımda bir karanlığın korkutucu yaratıkları tarafından da bölünüyormuş. Fakat şan ve şöret için doğan

bu kırmızı saçlı kız her defasında ayakta durmayı başarmış. Karanlığın baştan çıkardığı örümceklerle, kurtlarla, ruhlarla, devlerle ve hatta taştan heykellerle dövüşüp Ormanın Hanımı'nı hapsedildiği yerden kurtarmış. Ne yazık ki Ormanın Hanımı, Aurora'nın sorularına Aurora'yu daha da merakta bırakacak cevaplar ve hediyeler ile cevap vermiş. İlk hediyesi Aurora'ya gökleri bahşetmek olmuş ve artık Aurora uçabiliyormuş. Şaşkınlığını üstünden atamamış olan Aurora'ya "Işığın Çocuğu" olduğunu ve bu gizemli diyarı bir tek onun kurtarabileceğini söylemiş. Ormanın Hanımı, diğer hediyesi olan flütü Aurora'ya verirken, onun sorularını duymazdan gelmiş ve birden kayboluvermiş.

UbiArt Framework oyun motoru kullanılarak yaratılan ve 208'inci sayımızda incelemesine yer verdiğimiz bu masalsi oyun, diğer platformların ardından geçtiğimiz haftalarda PS Vita ile de buluştu. El çizimi gibi görünen görselleri, birer tasarım harikası olan mekânlar

ve karakterleri ile Child of Light'ın görsel hiçbir kayıp yaşamadan PS Vita'ya aktarılmış olduğunu görüyoruz. JRPG'lerden alışık olduğumuz aktif zamanlı savaş (Active Time Battle) sistemine sahip olan oyunda bizim kontrol ettiğimiz karakterlerin ve düşmanların gerçekleştirilecekleri her hareket belirli bir zaman almakta. Bu zaman da hangi karakterin önce hamle yapacağını belirliyor. Savaş esnasında yakınındaki düşmanı yavaşlatabilen Igniculus'ı dokunmatik ekranı kullanarak hareket ettirebiliyor olmak oyunculara büyük kolaylık sağlamış. Dokunmatik ekran sayesinde bir düşmandan diğerine geçmek ve mavi parıltılı çiçeklerden güçlerimizi yenileyen dilekler toplamak artık tek bir parmak hareketimize bakıyor. Bu kolaylığa karşılık PS Vita'nın tek eksisiyse savaş zamanlarında ya da bölüm geçişlerinde kısa bir süre de olsa bizleri siyah bir ekranda bekletiyor olması. Aslında Child of Light hakkında söylenecek çok şey olmasına rağmen PS Vita kullanıcılarını oyunu kendi başlarına deneyimleyeme davet ediyoruz.

■ Ahmet Ridvan Potur

### Child of Light

- ⊕ Dokunmatik ekranın kullanılabilirliği
- ⊕ El konsoluna uygun yapısı
- ⊕ Masalsi senaryo
- ⊖ Siyah bekleme ekranı

# 7,9

Alternatif Dungeons & Dragons Tactics



Yapım **Ubisoft Montreal**

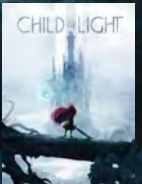
Dağıtım **Ubisoft**

Tür **RPG**

Platform **PC, PS3, PS4, PS Vita, Xbox 360, Xbox One, Wii U**

Web **childoflight.ubi.com**

Türkiye Dağıtıcısı **Aral**





Yapım **Stainless Games**  
Dağıtım **Wizards of the Coast**  
Tür **Strateji**  
Platform **PC**  
Web [magic.wizards.com](http://magic.wizards.com)



Para

Gerçek Magic teması biraz abartılmış zira oyun içinde parayı basıp booster paketi satın almak artık mümkün, hatta tüm koleksiyon kartlarını bile tek seferde cebe doldurabiliyoruz. Yetmezmiş gibi gerçek hayatta da çok para eden parlak kartlara bile parayı gömüp ulaşabiliyoruz. Siz siz olun, o parayı vereceğinize daha çok maç yapın, kazandıklarınızdan gelen booster'ları açın.

## Magic 2015: Duels of the Planeswalkers ★

Bir yıl daha geçti

Bildiğiniz üzere Magic: The Gathering, bilinen en kapsamlı kart oyunlarının başında yer alıyor. Esasen gerçek kartlarla oynanan Magic, sanal dünyaya adım atmak zorunda kalan isimlerden sadece bir tanesi. Esasen Magic Online ile kendine harika bir konum yakalayan oyun, son dört yıldır ürettiği "Duels of the Planeswalkers" isimli seriyi de genel geçer kullanıcıya ulaşmayı hedeflemiş ve bunu hakkıyla gerçekleştirmişti.

### Her yıl daha çok Magic!

Öyle görünüyör ki bu seri bir hayli tuttu ve yapımcı ekip oyunun 2015 sürümüyle karşımızda. Oyunların isimlerinin tarihle anılmasının sebebiyse gerçekten setin isminin "Magic 2015" olması. Her yıl bir defa çıkan bu ana set, yılın geri kalanındaki destelerin şekillenmesinde büyük rol oynuyor. 2011 yılından beri aramızda olan Planeswalkers, bir noktada oyunun hikâyesi için büyük önem arz etmekte. Özellikle eskiden satılan Magic: The Gathering romanlarının artık gözden irak olması, biz eski toprakların birazcık senaryodan ve karakterlerden kopmalarına yol açmıştı. İşte bu açık, Planeswalkers serisiyle büyük ölçüde kapanıyor. Şimdi dilerseniz biraz da yeni oyunla neler gelmiş, ona bakalım.

Seri çıkmaya başladığı yıldan beri, her seferinde farklı bir Magic dinamiğini beğenimize sundu. Magic her ne kadar iki kişi arasında oynanıyor olsa da esasen birçok farklı formata sahip. Geçtiğimiz seneler içerisinde tüm bu formatlara tek tek kavuşmuştu. Nitekim bu yıl o güzide formatlardan eser kalmadığını görmek, beni gerçekten çok üzdü. Two-Headed Giant formatını ne kadar da çok seviyordum oysaki... Belki birçok oyuncu için bu durum, tamiri imkânsız bir hasara yol açıyor ama durun, hemen yargılamaya geçmeyin. Serinin 2015 yapımı belki bu formatları geride bırakmış olabilir ama kendini daha önce hiç olmadığı kadar "gerçek" şekilde Magic'e benzetmeyi başarmış.

Nasıl mı? Misal, artık geçtiğimiz her bölüm sonunda,

oynadığımız bloğa göre "booster" paketi açıyoruz. İlk başlarda değil belki ama kısa süre sonra, gerçekte olduğu gibi 15 kartlık booster paketlerini açarak koleksiyonumuzu giderek genişletebiliyoruz. Rastgele çıkan kartlar arasından, kullandığımız desteye en uygunlarını kullanarak bir sinerji yaratmak mümkün ya da sıfırdan yeni bir deste! Özellikle muntazam şekilde Magic oyuncuların çokça şikâyet ettiği deste kurma sistemi de baştan aşağıya elden geçirilmiş. Artık elimizdeki kartları, koleksiyon kalabalığı içinden rahatlıkla seçebiliyor, elimizdeki destenin her türlü istatistiksel detayına tek bir noktadan ulaşabiliyoruz.

### Sıkıntı

Magic Online'a nazaran Planeswalkers ne yazık ki halen çok zayıf zira firma oyuna "casual" gözüyle bakıyor ve bu sebepten ötürü dört oyundur olan sorunlar bir türlü giderilmiyor. Sorunların başında bilgisayarın doğru mana kombinasyonunu kullanmaması yer alıyor. Elinizdeki iki kartı oynayabilme şansınız varken, yapay zekânın alakasız manaları kullanması tüm zevkinizi yerle bir etmeye yetecektir, bana güvenin. Haricinde yapay zekâ ziyadesiyle geleceğe dönük hareketler yapıyor ve biz de düzgün bir başlangıç eliyle başlamadığımız sürece uzun süreler sürünüyoruz. Eğer Magic dünyasına girmek istiyor ya da gerçek Magic'e bu sıralar başlamayı düşünüyorsanız, bu serinin her bir oyununu deneyim edin derim. ■ **Ertuğrul Süngü**

### Magic 2015: Duels of the Planeswalkers

- ⊕ Daha gerçekçi Magic deneyimi
- ⊕ Değişen formatlar
- ⊕ Kolay deste kurabilme
- ⊕ Bol bol kart
- ⊕ Kötu masa tasarımı
- ⊖ Başlangıç seviyesine hitap ediyor

8,0

Alternatif **Hearthstone: Heroes of Warcraft**





Yapım **Freedom Factory**  
Dağıtım **UIG Entertainment**  
Tür **Aksiyon**  
Platform **PC, Xbox 360, PS3**  
Web **www.uiieg.de**



**STRIKE THREE**

# BloodBath

Böyle duş olmaz olsun!

Yanılsan anlaşılmasın, konumuzun başlığını oluşturan İsveçli bir death metal grubu değil. Yine de en az onlar kadar sert olduğuna da değinmek lazım. Evet, bu güzide oyunda bolca kan var, dövüş var, sağa - sola vuruş var, efendime söyleyeyim, enteresan hareketler var, var oğlu var! Demem o ki BloodBath'de baştan aşağıya aksiyon var!

## Arena

Oyunda herhangi bir senaryodan, karakter arka planından ya da tek kişilik oyunlarda bulunan temel özelliklerden eser yok; bu yapımın tek derdi savaşmak. Peki, ne uğruna? Hah, işte onu ben de bilmiyorum en sevdiğim okur. Çözen olursa beni de aydınlatırsın isterim. BloodBath birbirinden farklı arenalar barındırıyor bünyesinde. Dörde ayrılan arenalar BloodBath, Judgement, The Wagon ve Domination olarak sıralanıyor. İlki, adından da anlayacağınız üzere en çok adam öldüren takımın kazanmasıyla sonuçlanıyor. Judgement benim en sevdiğim mod oldu; ufak arena hayatta kalmaya çalışırken, karşımıza düzenli olarak çıkan görevleri yapmamız isteniyor. Şu kadar saniye takım olarak hayatta kal, şu kadar adam öldür ve benzeri birbirinden farklı görevlerden bahsediyorum. Tüm o kargaşa ortamında görevleri yapmaya çalışmak gerçekten çok keyifli. The Wagon bir diğer kaliteli mod; genelde 4v4 olan maçlar, bu esnada 2v2 şeklinde vuku buluyor. Ufak bir arena da bir yandan düşmanlarımızı alt etmeye çalışırken, diğer yandan vagonu düşman tarafa itmeye çalışıyoruz. Beş dakika sonunda vagon kimin tarafına daha yakınsa o taraf kaybediyor. Son Domination'da belirli noktaları elde tutmamız gerekiyor ki bu nokta genelde orta kısım oluyor, yani çok da bir esprisi yok.

## Kan için dövüşmek lazım

Oyunun en dikkat çekici yönü sanıyorum karakterleri. Karman çorman karakterler arasında Gladius, Jock, Gu-

erilla, Santo, Berserker ve 15. seviyede açılan Geisha bulunuyor. Dört istatistik üzerinden değerlendirilmiş olan karakterler arasında şüphesiz ki en kuvvetlisi Geisha. Karakterlerin özel saldırılarına genelde savaşlarda belirleyici rol oynuyor. Savaşlar esnasında tam bir karmaşa anı yaşıyor ve yere düşen karaktere vurmaya diye bir şey söz konusu olmadığından, sürekli hedef değiştirmek gerekiyor. Yani düzenli olarak saldırmak bu oyunda pek bir işe yaramıyor. Ne yazık ki bu oyunda işe yaramayan çok fazla şey var ki zaten sorun da burada. Savaş sistemi kafa göz dalmadan ileriye gidemiyor. Özellikle üç - dört kişinin katıldığı savaşlarda, çoğu zaman alakasız yerlere silah salladım ki düşmanlarımız da benzeri şekilde hareket ettiriler. Bazı özel yeteneklerle orantısız derecede güçlü... Haricinde yapılan saldırılar ne yazık ki çok limitli. Sadece belirli komboları yapabiliyor olmak bir yerden sonra (Misal, takribi 10 dakika sonra.) büyük ölçüde bayıyor.

Aslında kibarca demek istiyorum ki bu oyundan bir cacık olmaz. Evet, düzenli olarak dövüşmek çok keyifli ve az önce dile getirdiğim iki mod çok güzel şekilde hazırlanmış ama işte oyunun dinamikleri o kadar naylon ki kendisine kabaca "kötü" desek, kimseyi gücendirmiş olmam sanıyorum. Almayın yahu bu oyunu, koskoca Steam'de oyun mu kalmadı?

## ■ Ertuğrul Süngü

### BloodBath

- ⊕ Bitmeyen dövüşler
- ⊕ Deşarj için birebir
- ⊕ Güzel modlar
- ⊕ Olmayan savaş sistemi
- ⊖ "Olmasa da olurdu" dedirtmesi

**5,0**

|| Alternatif Forge

## Düşmanlar

Kimin kime vurduğu belli olmayan bir oyunda ne yaptığımızı anlamaya çalışırken, fark ettim ki gerçekten düşmanlarımız da benim gibi sadece "mouse'a" tıklayarak koşuyorlar. Ha, oyun sadece online oynanıyor ama eğer düşmanlarımız gerçekten saçmalıyorlarsa iyi bakın zira oyunu "bot"larla oynuyor olmanız kuvvetle muhtemel.

# ELEKTRONİK SPORLAR

“Sporun geleceği”  
Christopher Leo Kaan Willekens



## Ayin Olayı

Stadyumlar turnuvalara doyamadı. ESL One ile başlayan futbol stadyumları furyası, D8TV'nin düzenleyeceği World E-Sports Championships ile devam edecek. Toplam 800.000\$ ödül havuzuyla duyurulan etkinlik, Çin'in Hangzhou kentindeki 51.000 kapasiteli Yellow Dragon stadyumunda gerçekleşecek. 2014 ile sınırlı kalmayıp her yıl büyüyen devam etmeyi planlayan organizasyonda bu sene oynanacak oyunlar Dota 2, Hearthstone, StarCraft II ve WarCraft III olarak duyuruldu. Dota 2 için yaklaşık 155.000\$'lık bir ödül havuzu belirleyen WEC, Hearthstone içinse 57.000\$ gibi büyük bir ödülle sahip. StarCraft II turnuvasında 50.000\$ dağıtılacakken, WarCraft III ödül havuzuydu 27.000\$ olarak belirlendi. WEC 2014, 6 - 8 Eylül tarihleri arasında gerçekleşecek.

Bir yanda dünyanın en büyük turnusu, diğer yanda Türkiye'deki en büyük eSpor etkinliği. Bu ay gerçekten inanılmaz geçti. Yalnızca şampiyonun 5.000.000\$ kazandığı (Evet, kişi başına 1.000.000\$!) Dota 2 The International 4 dünya rekorları kırarken, 10.000 izleyicinin Ülker Sports Arena'yı doldurduğu League of Legends Türkiye Büyük Finali ise Türkiye rekorlarını altüst etti. 112.500 TL ödüllü Türkiye Büyük Finali'nin çeyrek ve yarı finalleri, 5 - 6 Temmuz tarihlerinde Riot Games Türkiye ofisinde gerçekleşti. Sekiz takımın katıldığı etkinlikte Big Plays Incorporated, Wild Fire, Team Turquality ve Dark Passage yarı finale adını yazdıran ekipler oldu. Yarı finallerdeyse Wild Fire'i geçen Team Turquality ve Big Plays Incorporated'ı geçen Dark Passage, Ülker Sports Arena'ya katılacak isimler olmaya hak kazandı. Üçüncülük mücadelesinden galip çıkan ekipse Wild Fire oldu. Takvimler 12 Temmuz'u gösterdiğinde, Türkiye tarihinde

bambaşka bir an yaşandı. 10.000'i aşkın biletli izleyici, bir bilgisayar oyunu turnuvasını izlemek, oyuncuları ve şovları görmek, tuttıkları eSpor takımını desteklemek için Ülker Sports Arena'yı doldurdu. Beş maç üzerinde oynanan büyük finalde favori olan Dark Passage ekibi, 2013 yılının başından bu yana süregelen dominantlığını bir kere daha gösterdi ve Team Turquality'yi 3-1'lik skorla yenerek hem Türkiye Şampiyonu unvanını kazandı, hem de 60.000 TL'lik birincilik ödülünün sahibi oldu. İkinci sırayı alan Team Turquality ise 30.000 TL kazandı. Türkiye Büyük Finali'ni şampiyon olarak bitiren Dark Passage, yalnızca para ödülü ve Türkiye Şampiyonu unvanı ile yetinmedi, aynı zamanda 13 - 14 Ağustos tarihleri arasında Almanya'nın Gamescom fuarında gerçekleşecek olan International Wild Card turnuvasına katılım hakkını da elde etti. Türkiye,



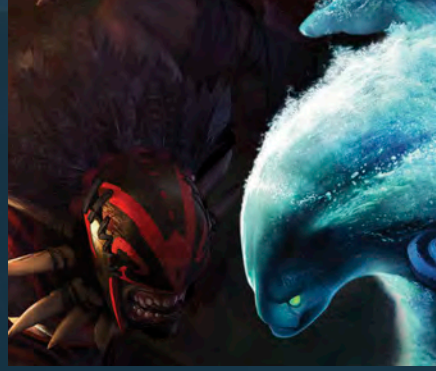
## Dota 2 ▾

ABD'nin en ünlü spor kanalı ağı ESPN, Valve ile anlaşarak 10.000.000\$ ödüllü Dota 2 turnuvası The International 4'ü canlı yayınladı. Ana etkinliğin oynandığı dört günün tamamını WatchESPN.com'dan ve ESPN3'ten yayınlayan kanal, büyük finalin gerçekleştiği 21 Temmuz gününde ise ESPN2 ekranlarının bir eSpor turnuvasına tanıklık etmesini sağladı.



## Genel ▾

Dünyanın en büyük telekomünikasyon şirketlerinden biri olan T-Mobile, eSpor'a adım attı. The International 4'ün gerçekleştiği günlerde duyurulan anlaşma, T-Mobile ABD CEO'su John Legere'in attığı tweet ile ortaya çıktı. Güzel bir kelime oyunu yapan şirket, "Not your typical carry/carrier" sloganıyla Evil Geniuses'a sponsorluğunu açıkladı.



## StarCraft II ▾

Türk oyuncu Berkay "Zerghamdi" Erbaş, DreamHack Valencia'da ülkemizi temsil etti. HWA Gaming üyesi olan Zerg oyuncusu, ülkemize büyük bir gurur yaşatarak üçüncü grup bölümüne kadar yükselmeyi başardı. Zerghamdi, özellikle ikinci grup bölümünde karşılaştığı Hollandalı uThermal'i yenmesi ve Koreli StarDust'a karşı iyi bir oyun sergilemesiyle adından söz ettirdi.



CIS ve Avustralya bölgelerinden gelecek olan üç şampiyonun birbiriyle karşılaştığı International Wild Card turnuvasından galip çıkan ekip, dünyanın en iyi 16 takımının yer alacağı League of Legends Dünya Şampiyonası'na katılım hakkı kazanacak. Riot Games bu yılki turnuva ülkelerinde önemli bir değişiklik yaparak etkinliği üç farklı ülkedeki dört farklı şehre yaydı. Beş hafta sürecek olan dünya finalleri, Eylül ayında Singapur ve Tayvan'da başlayacak, ardından Güney Kore'de devam edecek. Güney Kore'nin Busan kentinde

turnuvada şampiyon olan Newbee, adeta tarih yazdı. 16 takımlı lig mücadelesinin ardından ilk dokuz sırayı alan takımlar adını bir üst tura yazdırdı; 9., 10. ve 11. sıraları alan üç takımsa eşit galibiyet / mağlubiyet sayısında olduğu için tiebreaker (beraberlik bozucu) oynamak zorunda kaldı. LGD, Newbee ve mousesports arasında oynanan tiebreak mücadelelerinde mouz elenirken, LGD ve Newbee adını bir üst tura yazdırdı. Bu dakikadan sonra ne olduysa oldu ve Newbee inanılmaz bir seri tutturarak önündeki tüm karşılaşmaları kazandı. Grup ve

“Seattle Key Arena'da gerçekleşen The International 4, açık ara farkla dünyanın en büyük para ödüllü eSpor turnuvası oldu”

gerçekleşecek olan çeyrek finallerin ardından turnuva, son durağı olan Seul'e geçecek ve 66.806 kişi kapasiteli Seoul Sang-am Stadyumu muhteşem bir finale ev sahipliği yapacak. Kore'deki, Çin'deki, Avrupa'daki ve ABD'deki ligler sonucu play-off'lardan çıkacak olan üçer takımın yanı sıra, iki International Wild Card temsilcisi, Güneydoğu Asya şampiyonu ve Tayvan temsilcisi ile 16 ekip, dünyanın en iyi League of Legends takımı olmak için yarışacak. Şimdi gelelim Dota 2 tarafına. Dota 2 hayranlarının arttırdığı ödül tam 10.931.105\$ oldu ve Seattle Key Arena'da gerçekleşen The International 4, açık ara farkla dünyanın en büyük para ödüllü eSpor turnuvası oldu. Yalnızca birinci takımın 5.028.308\$ ödül kazandığı

play-off mücadelelerinin ardından 18 Temmuz'da Seattle Key Arena'ya taşınan etkinlik, daha ilk günden büyük sürprizlerle başladı. Son şampiyon Alliance'in ve favorilerden Fnatic'in daha grup bölümünde veda etmesi şok yaratırken, iki eski şampiyon Na'Vi'nin ve invictus Gaming'in de erken elenerek yedinci - sekizinci sırayı paylaşması, büyük sürpriz olarak nitelendirildi. Ana etkinliğin ilk turunda karşılaşan Newbee ve Vici, Vici'nin kaybedenler finalinde ABD takımı EG'yi yenmesiyle bir kez daha karşılaştı. Turnuva boyunca muhteşem oynayan EG'yi 20 dakika altı iki maçta yenen Vici, aynı performansı Newbee'ye karşı gösteremedi ve üst üste altı turu kayıpsız geçen Newbee, 5.000.000\$'ın sahibi oldu. ■

## Göze Çarpan Haberler

### ReostA ve Lethilion ayrıldı

2012 yılında aynı takımda oynamalarının ardından 2014 yılında tekrar bir araya gelen Lethilion ve ReostA, kendi istekleriyle Wild Fire takımından ayrıldıklarını açıkladılar, Thanatos ise takıma geri döndü.

### LaNm veda etti

Dota 2'nin efsane isimlerinden Zhang "LaNm" Zhicheng, oyunu bıraktığını açıkladı. Daha önce EHOME'da, TongFu'da ve RattleSnake'te oynayan oyuncu, 2014 yılında Team DK adı altında mücadele etmişti.

### Holygiller geri döndü

Almanya'da ülkemizi temsil edecek olan Dark Passage, destek oyuncusu Ercan "TrieLbaenRex" Bozkurt'un pasaportunda çıkan problem sebebiyle geçici olarak Kasım "HolyThoth" Polat'ı kadrosuna kattı.

### Amaz bu sefer Rdu'yu yendi

IEM Shenzen turnuvasında erken final oynandı. DHS finalistleri Rdu ve Amaz, IEM'de yarı finalde karşılaştı, Hong-Konglu oyuncu Ragnaros'unun muhteşem performansı ile turnuvayı kazanmayı başardı.

### Şampiyon HWA

Kıbrıs'taki Güzelyurt Portakal festivalinde düzenlenen CSGO turnuvasını HWA Gaming kazandı ve 3.000 TL'lik ödülün sahibi oldu.



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 kartımdan çekiniz

Kredi kartımdan 3 taksitle çekiniz  Advantage  Axess  Bonus  Maximum  World

**Kart Sahibini Adı Soyadı:** \_\_\_\_\_

Visa  Master Card

**Kart No:** \_\_\_\_\_

**Son Kullanma Tarihi:** \_\_\_\_\_

**Güvenlik No:** \_\_\_\_\_

Faturayı Adıma Kesiniz

Faturayı Firma Adına Kesiniz

V.Dairesi

V.No:

Adres:

Kart Sahibinin imzası:

Dergileriniz

**Yurtiçi kargo**

ile imza karşılığı  
teslim edilecektir.

## Abonelik Seçenekleri

1 yıllık abonelik (10 sayı fiyatına 12 sayı)

75 TL

Bu form 31 Ağustos 2014 tarihine kadar geçerlidir.

### Ödeme bilgileri

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

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

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

### Doğan Burda Dergi Yayıncılık A.Ş.

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



# DONANIM



## Platronics

Kulaklıkta konfora ve ses kalitesine önem verenlere

Sayfa 83



## Kingston

Kingston'dan yüksek performans ve dikkat çekici bir tasarım

Sayfa 81



## Gigabyte

Sıvı soğutma sistemlerine hazır, yüksek performanslı bir anakart

Sayfa 82



## Teknik Servis

Oyuncunun dostu Recep Baltaş, dertlere derman oluyor...

Sayfa 84



## Windows 8'e geçmeyenler

Veda vakti belli oldu

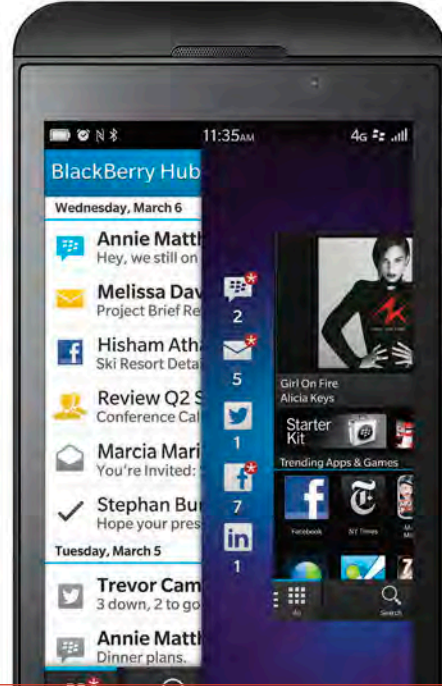
Microsoft, 2014'ün ikinci yarısında ve 2015'in ilk iki haftasında destek vermeyi keseceği ürünler hakkında bir duyuru yaptı. Listenin başındaysa Windows 7 işletim sistemi geliyor. Böylece 2014'te Windows XP'nin fişini çeken Microsoft, şimdi de Windows 7'yi hedefine almış durumda. Windows 7'ye desteğin son bulacağı tarih 15 Ocak 2015. Ancak Windows 7 ile çalışmaya devam etmek isteyen kurumsal müşteriler ekstra ücret ödeyerek, genişletilmiş destek programından 2020 yılına kadar yararlanabilecekler. Bu destek, açıkların kapanması için yayınlanan yamalar ve güvenlik güncellemelerini kapsayacak. ■



## Google Play'de ince detay

"Ücretsiz" ibaresi kalkıyor

Google Play'den ücretsiz diye indirip sizi uygulamaya içi satın almalara zorlayan oyunlar, yakında ücretsiz sınıfına girmeyebilirler. Avrupa Birliği Komisyonu'nun yeni yayınladığı kurallar, Google'ın uygulama içi satın alma işlevine sahip oyunları ücretsiz olarak tanıtmasına mani olacak. Mahkeme kararıyla desteklenen yeni kararlar, Google'ın bu değişiklikleri diğer bölgelerde uygulamak zorunda olup olmadığından bahsetmiyor. Ancak Avrupa'daki ücretsiz uygulama sayısında Eylül'den itibaren büyük bir düşüş bekleyebiliriz. ■



## BlackBerry'de konuşacak

Siri'ye ve Cortana'ya rakip

BlackBerry 10'a gelecek bir sonraki güncelleme olan BB10.3'te yer alacak işlevin adı BlackBerry Assistant olacak ve bu güncellemeyle beraber kullanıma sunulacak. Sosyal medya pazarlama müdürü ve editör Donny Halliwell'in verdiği bilgilere göre işlev, sesli komutlarla veya giriş ekranı-

na metin yazarak çalışıyor. E-postalar arasında arama yapmak, takvim yönetmek, internette şarkı sözü aramak ve Twitter'i açmak, BlackBerry Assistant'ın yapabildikleri arasında. Halliwell, işlevin kullanıldıkça kullanıcıya adapte olduğunu, daha isabetli cevaplar verdiğini söylüyor. ■

# YAHOO!

## Yahoo'dan satın alma

Google ile rekabet için önemli hamle

Yahoo, "video streaming" teknolojileri üreten bir "startup" şirketi olan RayV'yi satın aldı. 2005 yılında kurulan RayV, özellikle mobil cihazlarda HD video akışı konusunda teknolojiler geliştireyordu. Yahoo'nun yeni satın

almasıyla, özellikle mobil cihazlarda video izlemek için daha güçlü bir altyapı kurmak istediği anlaşılıyor. RayV'nin Yahoo'dan ayrı bir şirket ve marka olarak yola devam edip etmeyeceği ise henüz belli değil. ■





LEVEL  
EDİTÖRÜN  
SEÇİMİ

## Kingston HyperX Beast ★

Oyun severler için birebir

**H**azır Z97 anakartlar ve yeni nesil işlemciler masaüstü bilgisayar kullanıcılarını sevince boğmuşken, sistemi güçlü bileşenlerle desteklemek isteyenler RAM konusunda da şu sıralar çözüm arıyor olabilirler. Kingston'ın HyperX ailesinde yer alan Beast RAM kiti de bu duruma iyi bir çözüm niteliği taşıyor. Yüksek performans beklentilerini karşılamak isteyenlere ve yeni topladıkları sistemdeki RAM açığını kapama niyetinde olanlara hitap eden HyperX Beast, ilk etapta agresif siyah renkli tasarımıyla dikkat çekiyor. Üzerinde yüksek profilde bir soğutucu bulunduran RAM, böylece tasarımıyla hem heybetli görünüyor, hem de bu tasarım sayesinde performans noktasında iyi iş çıkarıyor. Isı dağılımını üst düzeye çıkaran dinamik ısı dağıtıcısı sayesinde ısı artışının performans olumsuz etkide bulunmasını engelleyen HyperX Beast'in elimize kalabalık bir kit halinde ulaştığını da söyleyelim. İncelediğimiz HyperX Beast modeli 32 GB'lık kit halinde. Toplamda dört adet 8 GB'lık DDR3 RAM'den oluşan HyperX Beast, elbette ki farklı modeller altında da isteğe göre 16 ve 64 GB'lık kitler halinde edinilebilir. HyperX Beast'in dikkat çeken bir diğer

yanıysa XMP uyumlu olması. Böylelikle hız aşırı macılara ve sistem değerleriyle oynamayı sevenlere hitap eden HyperX Beast, JEDEC standardında 1333 MHz hızında çalışıyor. Ancak bunu XMP profillerini seçerek 2133 ve 2400 MHz'e çekebiliyorsunuz. Daha ayrıntılı olarak söyleyecek olursak HyperX Beast, JEDEC standardında 1333 MHz ve CL9-9-9 gecikme süresinin yanı sıra 1.5V güç tüketiminde çalışıyor. XMP profillerinden ilkinde 2400 MHz'e hız arttıran RAM, CL11-13-13 gecikme sürelerine ve 1.65V güç tüketimine terfi ediyor. Bir diğer XMP profilindeyse yine aynı gecikme süresine karşın 1.60V güç tüketiminde çalışıyor. Özellikle oyun severler ve hız aşırı macılar tarafından beğenileceğini düşündüğümüz HyperX Beast, yüksek kapasitedeki kitiyle tercih edilirse açıkçası kullanıcıları performans noktasında oldukça rahatlatacaktır diye düşünüyoruz zira biz RAM'i kullandığımız süre boyunca performansından bir hayli memnun kaldık. Eğer 2400 MHz hızlara erişmek istiyorsanız, bunu size sunan HyperX Beast, son dönem oyunlarda gayet başarılı bir performans gösteriyor. HyperX Beast'le geçirdiğimiz süre boyunca

pek çok oyun oynama fırsatı bulduk. Bunlar arasında BioShock Infinite ve Metro 2033'ün yanı sıra bu yılın göze çarpan oyunları arasında Thief ve Call of Duty: Ghosts vardı. HyperX Beast'in diğer bir dikkat çeken yanı elbette ki diğer Kingston RAM'lerinde karşımıza çıktığı üzere ömür boyu garanti olanağı olması. Ücretsiz servis desteği de yine HyperX Beast'e tercih noktasında avantaj sağlıyor. HyperX Beast'in sistemlerinden yüksek performans almayı isteyen hız aşırı macıların yanı sıra oyun severler tarafından da beğenileceğini düşünüyoruz. Performansının yanı sıra XMP uyumlu olması ve ömrü boyu garantiyle sunulması HyperX Beast'i öne çıkaran noktalar. ■ **Ercan Uğurlu**

Asus N750JK

**İthalat:** Kingston

**Web:** www.kingston.com/tr

**Artı:** XMP desteği, yüksek performans, agresif tasarım, ısı dağıtıcı desteği, ömür boyu garanti

**Eksi:** -

9,6



Anakart, sıvı soğutma sistemlerine hazır

Harici PCIe x1 kartıyla WiFi ve Bluetooth kablosuz ağları kullanabilirsiniz.

## Gigabyte Z97X-Gaming G1 WiFi-BK ★

Yüksek performans isteyenlere

Elbette ki Intel'in Z97 yonga setini piyasaya sürmesinin ardından teknoloji şirketleri de yeni yonga setli anakartlarını piyasaya sürmekte gecikmediler. Bu kapsam da Gigabyte da "Z97X-Gaming G1 Wi-Fi BK" isimli anakartını bizlerle paylaştı. İsminden de anlaşılacağı gibi, Z97 platformunda olmasının yanı sıra oyun severlere de özel olarak geliştirilen Z97X-Gaming G1 Wi-Fi BK, diğer yandan kablosuz teknolojilere göz kırpan bir kart olmayı başarıyor.

Z97X-Gaming G1 Wi-Fi BK'nın diğer bir dikkat çeken yanı, kutu içeriğinden bir sertifikayla çıkması. Bu sertifika gösteriyor ki Z97X-Gaming G1 Wi-Fi BK, oyun severleri bir hayli memnun edecek zira Z97X-Gaming G1 Wi-Fi BK, tam yedi günlük stres testinde sağlıklı kanıtlanmış bir kart. Böylece hız artırılmaları karşı tam dayanıklılık sunuyor.

Z97X-Gaming G1 Wi-Fi BK'ya yakından baktığımızda kuzey köprüsünün geniş soğutuculara sahip olduğunu görüyoruz. Bu ısı dağıtıcı sistem aynı zamanda sıvı soğutmaları da destekler nitelikte. Her iki soğutucu tabanın

üzerinde de tıplar altında sıvı soğutma için düzenek kullanıma hazır durumda. RAM slot'ları tarafındaysa toplamda 32 GB'a kadar destek veren DDR3 soketleri mevcut.

Z97X-Gaming G1 Wi-Fi BK, oyun severlere ses performansı konusunda da destek çıkan bir kart. Creative Sound Core3D ses işlemcisinin sahibi olan kart, böylece oyunlarda performansı yalnızca grafik yönüyle değil, sesle de destekleyecek ölçüde.

Z97X-Gaming G1 Wi-Fi BK'nın arka bağlantıları arasında zengin seçenekler bulunuyor. Bunlar arasında altı adet USB 3.0, iki adet USB 2.0, HDMI, DisplayPort, iki adet Ethernet ve elbette ki ses girişleri bulunuyor.

Anakartın aynı zamanda kablosuz desteği gösterdiğini söylemiştik. Kart bunu ayrı bir aparatla sağlıyor. Kutu içeriğinde bir adet PCIe x1 kartı bulunuyor. Bu kartı PCIe x1 yuvasına takarak Wi-Fi 802.11ac ve Bluetooth 4.0 kablosuz ağ desteği almanız mümkün. Elbette ki yine kutu içeriğinde buna uygun antene de yer verilmiş.

Diğer yandan daha önce incelediğimiz farklı

anakartlarda, bunun ek bir aparatla değil de direkt olarak kartın bağlantılar kısmına sabitlenmiş olduğunu görmüştük. Bu özelliğin Gaming G1 Wi-Fi BK'da bu şekilde sunulması, SLI yapmak isteyen kullanıcılar için kötü haber. Eğer dört kartlı SLI yapacaksanız, bu özellik sizi seçim yapmaya itiyor.

Eğer Intel'in yeni nesil platformuna geçiş yapmayı düşünüyorsanız ve oyun oynamayı sevenlerdenseniz, Gaming G1 Wi-Fi BK işinize bir hayli yarayacak bir kart. Özellikle yoğun çalışma koşullarına alışık olan kart, güçlü özelliklerinin yanı sıra zengin bağlantı teknolojileriyle de dikkat çekici. ■ Ercan Uğurlu

Gigabyte Z97X-Gaming G1 WiFi-BK

**İthalat:** Gigabyte

**Web:** www.gigabyte.com.tr

**Artı:** Sıvı soğutma sistemine hazır, yüksek performans, USB 3.0 ve 10 SATA portu, ses desteği

**Eksi:** Kablosuz bağlantılar PCIe x1 kartıyla sağlanıyor

9,2

# Monster Abra A5 ★

Güçlü bir dizüstü oyuncu bilgisayarı

Üzerinde 15,6 inç büyüklüğünde ve Full HD çözünürlük sunan bir ekran taşıyan dizüstü, oldukça kalın bir gövdeye sahip. Tasarımın kalın olmasına oyun severlerin çok kafa yoracaklarını düşünmüyoruz. Tasarımla kendini oyunculara yakın tutabilecek herhangi bir özelleştirmeden kaçınılmış olan dizüstü, tıpkı sıradan bilgisayarlar kadar düz bir görünüme sahip. Bu nedenle Monster'ın ABRA A5'in tasarımını beğenmediğimizi söyleyelim.

Intel Core i7 4700MQ işlemcinin sahibi olan cihaz, 2.40 GHz hızında çalışıyor ancak 3.40 GHz hızına dek ulaşabiliyor. Özellikle ekran kartıyla dikkat çeken bilgisayar, NVIDIA GeForce GTX 860M'i üzerinde taşıyor. NVIDIA'nın yeni Maxwell mimarisinin eseri olan kart 2 GB'lık kapasiteye sahip. Buna ek olarak bellek hanesinde 8 GB'lık DDR3 RAM'leri görüyoruz. Abra A5'in depolama alanıysa tam oyunculara göre. 256 GB'lık SSD'nin yanı sıra 1 TB HDD'ye de yer verilen bilgisayarda, iki adet 2.5" disk desteğiyle 2

TB'a kadar depolama kapasitesi genişletilebiliyor.

Peki, Abra A5'in performansı nasıl? BioShock Infinite'te ortalama 45 fps'yi gördüğümüzü söyleyelim. Oyunda eğer ortam sakince 60 fps civarında bir performans almanız da mümkün. Yine Call of Duty: Ghosts'da da 30 fps ortalamasında performans gördüğümüzü söyleyelim.

Metro 2033'te benchmark'a tabi tuttuğumuz Abra A5, ortalama 20 fps civarında bir sonuç elde etti. Thief'teyse 24,9'luk bir skor aldı. Elbette ki tüm oyunlarda ayarlar en yüksek seviyedeydi. ■ Ercan Uğurlu

## Monster Abra A5

**İthalat:** Monster

**Web:** [www.monsternotebook.com.tr](http://www.monsternotebook.com.tr)

**Artı:** Fiyat / performans oranı, arka aydınlatmalı klavye, Full HD ekran

**Eksi:** Kaba tasarım, fan sesi

8,0



# Plantronics GameCom 780 ★

Oyuncu kulaklığı

GameCom 780, kablolu yapıda ve tam boyutlu bir kulaklık seti. Oldukça rahat sürücülerin sahibi olan kulaklık, 40 mm'lik sürücülerle kulakları tam olarak sarıyor. Sürücü yastıklarının kadife kaplamalı olduğunu söyleyelim. Başlı sıkımayan tasarımı ve ağır olmayan yapısıyla uzun süreli kullanımlarda rahat bulduğumuz GameCom 780, kadife yapısıyla da oyun severleri tercihe sürüleyebilir zira bazı oyun severler daha çok deri tasarımları tercih ediyor. Sol sürücüsü üzerinde bir mikrofon bulunduran GameCom 780, esnek yapıdaki mikrofonu istediğiniz gibi eğip bükmenize izin veriyor. Öte yandan yine aynı sürücü üzerinde mikrofon ses seviyesini ayarlayabileceğiniz gerekli butonlara da yer verilmiş. GameCom 780 kablolu yapıda bir kulaklık. İki metre gibi ideal bir uzunlukta olan kablo, USB ile bilgisayara bağlanıyor. GameCom 780, Dolby 7.1 kanal ses desteği gösteriyor. Öte yandan Pro Logic IIx teknolojisini de destekleyen kulaklık, açıkçası ses performansı ile gayet başarılı. Biz test sırasın-

da GameCom 780'i hem oyun, hem müzik noktasında inceleme altına aldık. Sonucun başarılı olduğunu söyleyelim ki bunda elbette ki Dolby'nin desteği büyük. Özellikle FPS oyunlarında dikkat edilmesi gereken adım seslerini takip edebiliyorsunuz, silah sesleri ise gayet iştah açıcı.

Ayrıca GameCom 780 ile müzikten de keyif almanız mümkün. Kulaklığın bas seslerindeki başarısını beğendiğimizi de söyleyelim ancak kulaklık ses yalıtımı konusunda biraz sıkıntı yaşıyor. ■ Ercan Uğurlu

## Plantronics GameCom 780

**İthalat:** Plantronics

**Web:** [www.plantronics.com](http://www.plantronics.com)

**Artı:** Konforlu kullanım, iyi ses kalitesi, bas sesleri, ideal fiyat

**Eksi:** Ses yalıtımı, plastik malzeme

8,3



# TEKNİK SERVİS

Sorularınız için [donanim@level.com.tr](mailto:donanim@level.com.tr) adresine e-posta gönderebilirsiniz.

**S:** Bilgisayarımın özellikleri GeForce GT 630M, Intel Core i7 3770, 16 GB RAM. Ben bu sistemle Battlefield 4'te Low'da 60 - 70 fps alıyordum. Dizüstü bilgisayarım sorun çıkardı. Artık her oyunda, Grand Theft Auto: San Andreas'ta bile 10 fps alıyordum. O kadar kötü durumdaydı. Servise gitti. Anakartı, ekran kartı değişmiş. Battlefield 4'e girdim, bu seferde 30 - 40 fps arası almaya başladım. 30 fps almama rağmen oyun akıcı değil. Sorun nedir abi? Furkan Buğrahan Çalılık

**C:** Sanırım GT 630 demek istedin zira 630M dizüstü bilgisayarlardaki olan model. Bir de kavram kargaşası yaşıyorsun sanırım. Dizüstü bilgisayar, "laptop"lara verilen isim. Masaüstü bilgisayarın kasası ve monitörü ayrı olan bilgisayarlara verilen isim. Core i7 3770 işlemci de masaüstü bilgisayarlarda var. GT 630 ile hiçbir zaman iyi bir performans alamazsın. En azından GTX 750 Ti veya R7 260 alman gerek.

**S:** Bilgisayarım Acer Aspire V3 772G. DDR5'li NVIDIA GTX 760M, 32 GB RAM, 1 TB sabit disk, 2.2 GHz Turbo ile 3.2 GHz özelliklere sahip. Ancak Grand Theft Auto IV'ü açmaya çalıştığımda ekran geliyor, grafikleri falan ayarlıyorum ama "grafik ayarlarınız yetmiyor" diyor. Bilgisayarımın her özelliği yetiyor oysa... Oyunu başlattığımda kaplamalar yüklenmiyor, gri yerler gözüküyor ve kaplamaların yüklenmesi çok uzun sürüyor. Sizce neden olabilir? Param boşa mı gitti, en azından onu öğreneyim. Deniz Mert Arslan

**C:** Bilgisayarında aynı zamanda Intel HD Graphics ekran kartı var ve Optimus düzgün çalışmadığı ya da Grand Theft Auto IV'te devreye girmediği için bu sorunla karşılaşıyorsun. NVIDIA'nın kontrol paneline gir ve buradan GTAIV.EXE dosyasını elle seçip yüksek performanslı grafik işlemcide çalışacak şekilde ayarla.

**S:** Bana 1,5 sene kadar önce ekran kartı tavsiyesi yapmıştın GTX 680 ile ilgili. Ekran kartını almaya gittiğimde (Vatan) ellerinde sadece GTX 670 bulabildim. Ben de satın aldım. Aslında kartımdan memnunum ama bana yetersiz kaldığına dair şüphelerim var? Battlefield 4'ü High ayarlarda 20 fps çalıştırıyor. Şimdi oyun 8 GB RAM istiyor. Acaba sorun sistemimdeki RAM'de mi, yoksa ekran kartım mı? Bir de şu anda bütün birikimi mi GTX 690'a ayırdım. Şimdi sıkıntı şurada: Sence işlemciyi ve RAM'i değiştirip performansını artırırsam, yoksa ekran kartını GTX690 ile mi değiştirsem? Ya da "Boş ver bilgisayarın, al PS4 kurtul." mu diyorsun? Sistemim: NVIDIA GeForce GTX 670 2 GB, i7 920 2.6 GHz, 6 GB bellek, Windows 7 64-bit. Berke Keleş

**C:** GTX 670 ile Battlefield 4'te High ayarlarda 20 fps alıyorsan burada bir sorun var demektir. Ya ekran kartında ya da işlemcinde aşırı ısınma var. Bu sistemde değişmesi gereken hiçbir bileşen yok. Öte yandan GTX 690 yüksek güç tüketen, hızlı ama Watt başına performans değeri kötü bir kart. İla alacaksan GTX 780 alman daha mantıklı ama dediğim gibi, bu sistemin tek sorunu ısınmadır. Bütün oyunların rahatlıkla oynatması gerek.

**S:** Bir dizüstü bilgisayar almayı düşünüyorum. İki model arasında kararsız kaldım: Intel Core i7 4700MQ işlemcili, 16 GB RAM'li, GTX765M grafik kartlı MSI GE60 ve Intel Core i7 4700MQ işlemcili, 8 GB RAM'li, GT750M grafik kartlı Lenovo Y5100. Lenovo marka modelde sisteme ikinci bir GT750M grafik kartı takmak mümkünmüş ama kafamda bazı soru işaretleri var. Öncelikle bir arkadaşım Lenovo marka bilgisayarların "dandik" olduğunu söyledi. Bu doğru mu? Uzun zaman önce SLI ve Crossfire sistemlerde Anti-Aliasing gibi bazı özellikleri açabilmek için grafik kartlarından birini kapatmak gerektiğinden bu sistemleri tavsiye etmediğini yazmıştın. Bu sorun düzeldi mi, yoksa hala devam ediyor mu? Lenovo'yu alırsam Vatan Bilgisayar'dan alacağım. Onlar mı teknik servise gönderip ikinci grafik kartını taktıracak? Ek grafik kartının maliyeti ne kadar olacak? Bilgisayara format atarken SLI'ı Windows'a nasıl tanıtacağım? İkinci grafik kartını takınca 3D performansı 1,6 kata kadar artıyormuş. Bu durumda MSI marka dizüstü bilgisayara ne kadar fark atar? Ve en önemli sorum: Hangisinin monitörü daha kaliteli? Kaliteden kastım, tepki süresi ve AutoCAD kullanacağım için özellikle ama özellikle renk doygunluğu. NotLenovo'nun monitörü LED, MSI'nin ise Anti-Glare. Yener İldan

**C:** Aslında bu cihazlardan her ikisi de miadını doldurdu. GTX 800M serisi var artık piyasada ve tavsiyem Maxwell mimarili GTX 850M ekran kartlı modellere yönelmen. Yine de sorularını cevaplayalım. Lenovo, Çinli bir firmadır fakat Lenovo markası aslen IBM'dir. IBM, PC işini Çinli Lenovo'ya satmıştır. Yani Lenovo kaliteli dir diyebiliriz. SLI sistemlerde

# 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

artık Anti-Aliasing açabiliyoruz. İkinci grafik kartı optik sürücü yuvasına takılıyor diye biliyorum. Ayrı satın alman gerekebilir. Maliyeti konusundaysa bilgim yok. SLI'ı tanıtmak için fazladan bir çaba harcamana gerek yok. Normal sürücü kurulumunu yapacaksınız ve SLI devreye girecek. Performans SLI'nin en zayıf noktası. İkinci kart hiçbir zaman iki kart performans getirmiyor. Daha da kötüsü, her oyunun SLI desteği yok. Kaldı ki yeni oyunlara SLI desteği bazen bir hafta, bazen de bir ay sonra geliyor. O yüzden her daim tek GPU en ideali. AutoCAD kullanacaksan ve monitörünün için önemli ise MSI'nin GT60 20KWS modeline bakmanda fayda var.

**S:** Bilgisayarındaki çoğu parçayı değiştirdim ama ekran kartım eski kaldı. Call of Duty: Ghosts'u iyi kalitede oynayamıyorum. Bilgisayarımın özellikleri şöyle: Asus P8 Z77-V LE PLUS, i7 3770k 3.50 GHz, Corsair Vengeance 8 GB (2x4) DDR3 RAM, PowerColor Radeon HD 5800. Ekran kartını değişsem yeterli olur mu? Sizce RAM'leri de arttırmalı mıyım? Ultra düzeyde oynayabilecek ve uzun süre beni idare edebilecek bir ekran kartı önerirseniz sevinirim. "Bu özelliklerle ultra olmaz." dersanız yakın da olabilir. Bütçem 1.000 TL. 1.200 - 1.300 TL'yi de zorlayabilirim. Yardımcı olursanız çok mutlu olurum. Yankı Şengün

**C:** 8 GB bellek ve 3770K işlemci gayet yeterli, epey güçlü bir sistemin var ve yapman gereken şey iyi bir ekran kartı almak. PSU, HD 5800'ü kaldırıyorsa GTX 770'i de kaldıracaktır. Yine de eskimiş olabilir. Yanına bir de 600 Watt 80 Plus PSU alman yerinde olacaktır.



**S:** Bir sistem topladım: i7 4770K, GTX 770, Asus Z87-PRO, 8 GB RAM. Sizce nasıl? Kaç yıl idare eder beni? Cantürk Civelek

**C:** Bu sistem seni çok rahat dört yıl idare edecektir. Ama anakartı Z87 yerine Z97 almanı tavsiye ederim. Böylece ileride çıkacak Broadwell işlemcileri de takabilirsin sisteme. 4770K da rahat beş yıl yeterli olacaktır.

**S:** Bende bir Lenovo Y500 var. Geçen hafta Londra'daydım. Bir Razer Kraken 7.1 aldım indirimden. Şu anda bilgisayara taktığımda Razer Synapse algılıyor ama kalibre etmeye çalıştığım-

**“Öncelikle 4+2 GB RAM kullanmak sağlıklı değil. Hem çift kanal mimariyi bozuyor, hem de farklı marka ve model bellek modüllerini bir arada kullanıyorsun ki bu uyumsuzluk sorunlarına yol açar”**

da bilgisayarın hoparlörlerine geçiyor. Kulaklık Razer Synapse'de gözükmüyor ve hiçbir şekilde ses çıkmıyor. Ses kartımla mı alakası var? Ozan Yalçın

**C:** Yazılımın en son çıkan ve Windows 8 ile de uyumlu olan 1.18.13 sürümünü bu sorunu çözecektir.

**S:** Ben bir sistem topladım ve sizin görüşlerinizi de almak istedim. AMD FX X6 6100 işlemci, Asus GT630 ekran kartı, G.SKILL 4GB tek modül RAM (Elimde 2 GB daha var, o yüzden 4 GB alıyorum.), Asus F2A55-MLK anakart ve son olarak Toshiba 3.5 inç 500 GB SATA sabit disk. Biliyorum, o kadar iyi bir sistem değil ama



benim için yeterli olabileceğini düşünüyorum. Asıl sorum şu: Battlefield 4, Grand Theft Auto V gibi oyunları orta veya düşük seviyede akıcı bir şekilde oynayabilir miyim? Ömer Karagöz

**C:** Öncelikle 4+2 GB RAM kullanmak sağlıklı değil. Hem çift kanal mimariyi bozuyor, hem de farklı marka ve model bellek modüllerini bir arada kullanıyorsun ki bu uyumsuzluk sorunlarına yol açar. Neticede hem düşük performans, hem de mavi ekran hataları ile karşılaşırın. Sisteme gelince bu sistem çalışmaz. Anakart ile işlemci uyumlu değil, ekran kartı da "Hiç takmasan daha iyi olurdu." denilebilecek kadar düşük bir kart. Bu kartla hiçbir oyunu orta

ayarda oynayamazsın. En az GTX serisi alman gerek.

**S:** Yeni bir bilgisayar almayı düşünüyorum. Lenovo G510-59405833. i5 işlemcili, 4 GB RAM sonradan artırılabilir, 500 GB sabit disk, 2 GB ekran kartı. Ben bu bilgisayarda yeni nesil Battlefield 4 gibi oyunları orta ayarlarda oynamak istiyorum. Sizce oynayabilir miyim veya bana yeni nesil oyunları oynatacak uygun fiyatlı bir dizüstü önerir misiniz? Yankı Günday

**C:** Ekran kartında salt bellek miktarına bakarsanız kazıklaşırsınız. Bahsettiğiniz üründen AMD Radeon HD 8570M ekran kartı var ve bu kart giriş seviyesi bir kart. Oyun performansı inanılmaz düşük. Bu fiyata en azından GT 840M ekran kartlı Asus X550LN alabilirsiniz. ■



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

## Denizler Altında

- Herkes tatilde, sen ben burada...
- Yazları çalışmasak olmuyor mu patron?
- **Olur tabii. Hiç para falan kazanmayalım...**
- Zaten kazanamıyoruz?
- **Oyuncuların kalbini kazanıyoruz ama!**
- Emin misiniz?
- **Yine sorular, sonsuz sorular...**
- Sizin de üç nokta kullanımınızda bir artış gözlemleniyor patron.
- **Noktalarımı mı sayıyorsun hayvan herif!**
- Ow, that escalated quickly.
- **İnternette bulunduğun cümlelerle yanıt verme bana, ben de biliyorum interneti. Sen yokken telefonda numara çevirip bağlanırdık biz...**
- Ben yokken mi? Benim gitmemi niye beklediniz? Yaramazlık mı yapıyordunuz yoksa?!
- **Oğlum lan! İki dakika yüz vermeye gelmiyor. Oyun yapıyoruz, aklımdaki şahane fikre sen de şapka çıkaracaksın.**
- Kafamdaki plaj şapkasını beğenmediğini biliyordum...
- **Rengi pembe lan...**
- Seviyorum belki? Renkler ve zevkler tartışılmamalı.
- **Sana pembe fular alacağım şu oyunu yaparsak. Konumuz çok net bu sefer. Bir yattayız, açılıyor ve olaylar gelişiyor.**
- Netlik nerede tam olarak?
- **Oğlum sana şahane setting verdim, daha ne istiyorsun?**
- Arada İngilizce kelimeler kullanmak zenginlikle doğru orantılı mı?

- **Sorun anlaşılamadı.**
- Diyorum ki, İngilizce keli-
- **Ağızına kozalak tıkayacağım ha! Koy bakayım oraya bir tekne.**
- Koydum patron.
- **Büfedeki bibloyu masaya koymam...**
- Sorunuz anlaşılamadı.
- **Bak bak... Kontratak ha! Oğlum bilgisayarda koy; hazır modellerin olduğunu biliyorum. İndirip duruyorsun!**
- Satın almamız gerekirken...
- **Onu koyma, o küçük. Büyükçe bir şey olsun. Gösterişli olsun biraz.**
- 67 metrelik var bir tane.
- **Koy gitsin. Şimdi içine kadınlar ve erkekler koy. Herkes şekilli olsun, kimse çirkin olmasın sakın.**
- Şekilli kadın ve erkek modelim yok. İleride Paint'te çizerim.
- **Tamam, çiz onda. Şimdi olayımız erkekleri ve kadınları ikiye tarafa ayırmak ve-**
- Denizin ortasında birbirlerini yemelerini sağlamak?
- **Tam üstüne bastın!**
- Patron böyle bir yarışma var zaten?
- **Aman her şeyi bil ya! Varsa var; oyunu var mı onun? Biz yarışma değil, oyun yapıyoruz.**
- Aaa, hiç fark etmemiştim...
- **Üç noktalarımı geri ver!**
- Olur...
- **Hay! Neyse. Sekiz kişi bir tarafta, sekiz kişi diğer tarafta**

“Sekiz kişi bir tarafta, sekiz kişi diğer tarafta olsun.  
Herkes şekilli, herkes çok konuşuyor. Ayarla bunları.  
Bir de hepsine isimler verelim”

**olsun. Herkes şekilli, herkes çok konuşuyor. Ayarla bunları.  
Bir de hepsine isimler verelim.**

- Kızların adı Sevda, Sevtap, Sevgi, Sevcan, Sevil, Sevda, Serpil ve Serap olsun.

- **Sevda'yı iki kez söyledin.**

- İki taneymiş onlar? İkiz belki de!

- **Git yüzünü yıka da gel. Git! Hem kimsenin ayırt edemeyeceği isimler sayıyor, hem de saçmalıyor!**

- O zaman kızlar Aysu, Selin, Melis, Burçin, Dilara, Oya, Cansu ve Elif olsun. Erkekler de Erdal, Muhittin, Berk, Oğulcan, Çelik, Muhsin, Ahsen ve Tahsin...

- **İsim verme işini niye üstlendiğini bilmediğim gibi erkeklerin son üçlüsü bir çeşit çakma boyband grubu gibi oldu. Neyse, isimlere sonra ayar çekeriz. Şimdi bu arkadaşların kontrolü hep bizde olacak. Hepsi değil belki de birkaç tanesi.**

- Amacımız nedir?

- **Gemi açılıp gittikten sonra garip şeyler olmaya başlayacak, kaptan ölecek ve gemiyi de kimse kullanmayı bilmediği için bir panik ortamı oluşacak.**

- Wow!

- **Şimdi panik ortamı yarat orada.**

- Koyduğum kutuları hep gemide saçtım etrafa.

- **Burçin gitsin Cansu'ya, Aysu'nun dedikodusunu yapsın.**

**“Aysu da hiçbir iş yapmıyor, hep şeyini devirip yatıyor.” desin.**

- Bir kısmını dedirtemeyiz bunun, oyunu kapatırlar.

- **Erkeklerden de Erdal, Aysu'dan hoşlanıyor olsun ve bu dedikoduları hep duymuş olsun. Erdal'ın kontrolünü ele alalım ve Aysu'ya gidelim.**

- Bir kutuyu şöyle mouse'la çekip diğer kutunun yanına getirdim.

- **Erdal Aysu'ya desin ki, “Ben hep duydum Cansu'yu falan, arkandan çok konuşuyorlar onlar.”**

- Hocam erkek adam dedikodu taşıyor mı böyle ya?

- **Ne alakası var oğlum! Entrika yaratıyorum burada. Bu sırada bu konuşmaya Muhsin, Ahsen ve Tahsin üçlüsü de tanık olsun. Meğer onlar da Aysu'dan hoşlanıyormuş!**

- Aysu'nun gideri var diyorsunuz yani... Hahaha!

- **Vay ayı vay. Oğlum senin bu kız noksanlığın iyice kafana vurdu ha!**

- Muhsin diyorduk...

- **Evet, bu üç kafadar-**

- Demin beğenmemiştiniz isimleri?

- **BU ÜÇ kafadar da Aysu'nun peşindeymiş meğer...**

- Peki patron pardon ama üç kişinin tek kızın peşinde olması biraz acayip değil mi?

- **Aralarında anlaşip seçecekler işte. Mini oyun koyacağız oraya. Üç kişi gemide güreş tutacak-**

- Güreş mi?

- **Ne yapınlar oğlum gemide? Satranç turnuvası mı?**

- Kalem kılıçtan keskindir patron.

- **Sana Bodrum Kale'siyle vuracağım oğlum! Bekle burada...**

- Patron?

- **Tatil'e gidiyorum, iki haftaya dönerim!**

- Tatil kelimesi niye özel oldu öyle?

- **Sen sor diye sığır çocuğum. Her şeyi sor diye!**

- Saygılarım'ı iletiyorum patron.

- **Lan!**



# MARKET

Son yılların atlanmaması gereken oyunları



## Battlefield 4

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

**Yapım** EA DICE

**Dağıtım** Electronic Arts

**Çıkış Tarihi** 2013



## BioShock Infinite

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

**Yapım** Irrational Games

**Dağıtım** 2K Games

**Çıkış Tarihi** 2013



## Borderlands 2

Farklı görsel tarzı sayesinde ilk oyunuyla 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'ın rekortmen serisi Call of Duty, bu kez işin içine köpekleri de dâhil etti! Kısa senaryo modu tatminkâr olmasa da seri yine multiplayer yönüyle talep görüyor.

**Yapım** Infinity Ward

**Dağıtım** Activision

**Çıkış Tarihi** 2013



## Hearthstone

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

**Yapım** Blizzard

**Dağıtım** Blizzard

**Çıkış Tarihi** 2014



## Ni no Kuni

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

**Yapım** Level-5

**Dağıtım** Namco Bandai

**Çıkış Tarihi** 2013



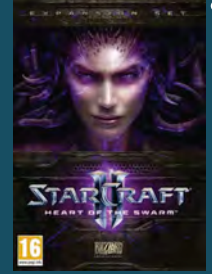
## South Park

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

**Yapım** Obsidian

**Dağıtım** Ubisoft

**Çıkış Tarihi** 2014



## StarCraft II

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

**Yapım** Blizzard

**Dağıtım** Activision Blizzard

**Çıkış Tarihi** 2013

## Puan Arşivi

### TEMMUZ 2014

Ace Combat Infinity	70	Murdered: Soul Suspect	52	Circuits	85
Among the Sleep	75	PlayStation Vita Pets	69	Dark Souls II	89
Dark Raid	55	Space Run	70	Daylight	60
<b>Distant Worlds: Universe</b>	<b>95</b>	The Incredible Adventures of Van Helsing 2	85	Monochroma	65
DreadOut	60	The Wolf Among Us: Episode 4	80	Outlast: Whistleblower	75
Enemy Front	46	<b>Ultra Street Fighter IV</b>	<b>91</b>	Soul Sacrifice Delta	71
Entwined	68	Valiant Heroes: The Great War	90	Stick it to The Man	80
Lemmings Touch	70			The Amazing Spider-Man 2	51
Lifeless Planet	70	<b>HAZİRAN 2014</b>		The Walking Dead S02E03	84
Memento Mori 2: Guardian of Immortality	70	Bound by Flame	60	Titanfall: Expedition	70
		Chronology	40	<b>Transistor</b>	<b>90</b>





## 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 kült 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.

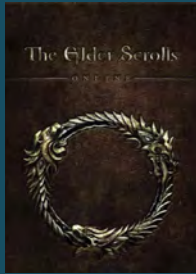
**Yapım** Ubisoft  
**Dağıtım** Ubisoft  
**Çıkış Tarihi** 2012



## Grand Theft Auto V

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

**Yapım** Rockstar North  
**Dağıtım** Rockstar Games  
**Çıkış Tarihi** 2013



## The Elder Scrolls Online

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

**Yapım** ZeniMax Online Studios  
**Dağıtım** Bethesda Softworks  
**Çıkış Tarihi** 2014



## The Last of Us

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

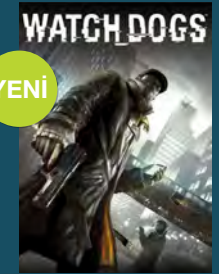
**Yapım** Naughty Dog  
**Dağıtım** Sony  
**Çıkış Tarihi** 2013



## Titanfall

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

**Yapım** Respawn  
**Dağıtım** EA  
**Çıkış Tarihi** 2014



## Watch\_Dogs

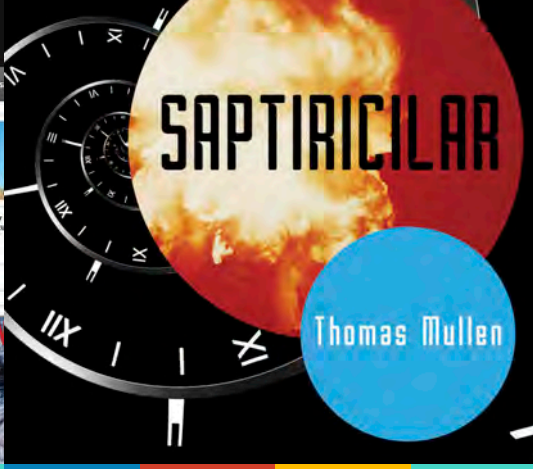
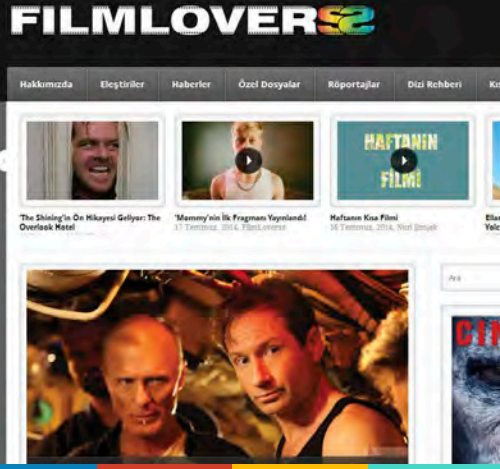
"Açık dünya" türündeki oyunlara yeni bir soluk getiren yapım, "hack" konusuna ilgi duyanların önüne koca bir şehir sunuyor.

**Yapım** Ubisoft  
**Dağıtım** Ubisoft  
**Çıkış Tarihi** 2014

Tropico 5	88	Contagion	85	<b>The Elder Scrolls Online</b>	90
Watch_Dogs	88	Dead Nation	53	The Last Federation	81
Wolfenstein: The New Order	86	Eterium	73	The Sly Trilogy	85
<b>MAYIS 20014</b>		Football Manager Classic 2014	80	<b>Trials Fusion</b>	90
2014 FIFA World Cup Brazil	80	Goat Simulator	75	War of the Vikings	75
Age of Wonders III	81	Kinect Sports Rivals	71	Warface	64
Bardbarian	86	LEGO The Hobbit	72	Wargame: Red Dragon	74
Batman: Arkham Origins Blackgate - DE	55	Life Goes On	64	Warlock II: The Exiled	80
Battlefield 4: Naval Strike	85	Luftrausers	84		
Child of Light	79	<b>Mercenary Kings</b>	90		
		Strike Suit Zero: Director's Cut	67		

# KÜLTÜR & SANAT

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



[www.filmloverss.com](http://www.filmloverss.com)

Filmler, filmler ve filmler... Hepimizin evdeki en büyük keyfi haline geldi film izlemek ve misal ben, zaman yoksunluğundan her izlediğim filme dünyanın sekizinci harikası gibi bakıyorum artık. (Kötü olsa bile!) Tabii ki bir de olayın suyunu çıkarıp her şeyi izlemeye çalışanlar var ki onları da bu siteye davet ediyorum. Filmloverss, (iki "s" ile.) 2011 yılında kurulmuş olan ve bu vakitten beridir de güncellemelerle ayakta durmayı başaran bir film - dizi sitesi. Film eleştirileri ve haberler kısmı son derece canlı olan sitenin; dosya konuları, röportajlar ve diziler üzerine bölümleri de bulunuyor. "NotDefteri" adındaki bölüm de yazarların köşe yazılarına ev sahipliği yapıyor. Büyük bir yazar kadrosu olmasına rağmen içerik olarak biraz zayıf kaldığını düşündüğüm site, belki her gün ziyaret edilecek yapıda değil ama takipte olmanızı gerektirecek kadar da kaliteli. Sitenin sosyal medyaya entegrasyonu sağlanırsa trafiğinin artacağını da düşünüyorum. Emeği geçen herkesin ellerine sağlık! ■

7



Saptırıcılar  
Thomas Mullen

Fahrenheit 451'i veya 1984'ü okudunuz mu? (Okumadıysanız okuyun!) Peki, okuyup da beğendiniz mi? Cevaplarınız "evet" ise Saptırıcılar (The Revisionists) da okumanız gereken bir kitap. Zed, gelecekte -dünyanın sorunlarının çözüldüğü; açlığın, savaşın, ümitsizliğin olmadığı bir zamandan- gönderilmiş bir ajan. Görevi de o geleceği korumak. Bunu yapması gerekiyor, üstelik tarihteki tüm felaketleri, özellikle de bizim zamanımızda gerçekleşen ve Zed'e ne pahasına olursa olsun savunması emredilen Büyük Facia'yı doğal akışına bırakması gerekse bile... Zed'in görevi, gözden düşmüş eski bir CIA ajanının, Irak'ta kaybettiği asker kardeşinin yasını tutan genç bir avukatın ve daha çok sayıda kişinin yaşantısını altüst edecek. Peki, şimdiki zaman, mükemmel geleceği bozmadan önce son görevini tamamlayabilecek mi? Saptırıcılar, günümüzün küresel krizlerine yeni bir bakış açısıyla yaklaşarak tarihin doğasını ve onu şekillendirmekteki rolümüzü ele alıyor. Yüksek tempolu bu bilimkurgu romanı tatilde çok iyi gider, söylemedi demeyin. ■



8



Amberian Dawn  
Magic Forest

Adamlar bu albümü resmen başışla yaptı, tebrik ediyorum kendilerini. Ne var ki albüm, bir önceki Amberian Dawn albümleri Circus Black'e ve Re-Evolution'a göre biraz zayıf kalıyor. Päivi "Capri" Virkkunen'in sesi yine ipeksi, yine çok güzel lakin Circus Black'in marş gibi ezberlenebilecek şarkılarının yanında, bu albümdeki parçalar biraz daha "bas - geç" tekniğiyle yapılmış gibi geldi bana. Cherish My Memory ile başlıyor albüm ve bu şarkıyı birkaç kez dinledikten sonra benimseyip seviyoruz. Dance of Life malesef bir anda zevkimizi kesintiye uğrattıyor ama bunu takip eden ve albüme adını veren Magic Forest'ı sevip bağrımıza basıyoruz. Takip eden şarkılarda Memorial erkek opera sanatçı desteğiyle farklılık yaratıyor ve son iki vokalsiz, enstrümantal parça da yeni moda uyulduğunu gösteriyor. Çok hayranı olmamış olsam da senfonik metal adına yapılmış güzel bir çalışma. Amberian Dawn hayranları sevecektir. ■

7



## Septicflesh Titan

Yunanlı dostlarımız yepyeni bir albümle senfonik death metal arenasına dönüş yaptı. Titan gibi kısa ve net bir isimle yayımladıkları albümleri, beşi enstrümental olmak üzere 15 tane parçadan oluşuyor. Albümü ilk dinlediğinizde her şey biraz karambol geliyor fakat ikinci dinlediğinizde melodileri daha iyi yakalıyor, albümün prodüksiyonundaki kaliteyi daha iyi fark ediyorsunuz. The Great Mass'e göre atmosferi daha yüksek olan albümün ilk parçaları gerçekten karambol. Ancak ve ancak sağlam death metalciler sevecektir, söyleyeyim. Order of Dracul ile birlikte melodiler biraz daha belirginleşmeye başlıyor, şarkılardaki enstrüman, koro desteği artıyor. İnatla albümü Dimmu Borgir'in Abrahadabra'sıyla karşılaştırmak istiyorum ama bunu yapmamak lazım. Kendi türünde iyi bir albüm çıkarmış Septicflesh. Ben önceki albümleri daha çok sevmiş olsam da bu albümden de bir tat yakalamayı başardım. ■

7



## Transformers: Age of Extinction

166 dakikalık Transformers mı olur? Oluyormuş meğer... Film bir başladı, bitmek bilmedi ama sıkılmadım, sıkılanlara da anlam veremedim. Evet, kurgu patladı, evet, Dinobot'lar pek az gözüküyordu ama sonuçta Transformers, izlenir... Bir kafa avcısı robotun insanlarla anlaşma yapıp Autobot'ların peşine düşmesini konu eden filmde, önceki filmlerde yer alan kahramanlarımızın hiçbiri yok. (İnsan olarak.) Onların yerine Mark Wahlberg gelmiş, onun güzel kızı gelmiş, bir de saçma erkek arkadaşı var. Optimus Prime yine bolca dayak yiyor, samuray Autobot hiç savaşıyor, Bumblebee pek az gözüküyor ve tüm film boyunca Optimus Prime ne zaman T-Rex görünümlü robota binecek diye bekliyorsunuz. Aksiyon sahneleri olsun, diyaloglar olsun (Diyaloglar gerçekten aşırı kötüydü.) vasat bir performans sergileyen filmin sonunda anlıyoruz ki yeni ve daha tutarlı bir Transformers daha gelecek. Hadi onu bekleyelim, bu filmi izlemeyelim. ■

5



## The Grand Budapest Hotel

Bu filmi bir yıl boyunca bekleyip sinemaya geldiğinde kaçırmam ve hatta geldiğinden haberimin bile olmaması nedir, bilmiyorum; hatta o kadar geç fark ettim ki filmin DVD'sinin çıkmasına da çok az süre kalmıştı, ben de oturdum evde izledim. Çekimleri dolayısıyla çok iyi olacağını düşündüğüm film, gerçekten sinema tekniği ve sahneler açısından çok iyiydi. Çekim tekniği olarak perspektifi ortadan almayı seçen yönetmen, her sahnenin bir tablo gibi olmasını sağlamış. Filmin kurgusu ve sürükleyiciliği de hiç fena değil. Ralph Fiennes'in oyunculuğu inanılmaz ve ona -rolleri az olsa da- Adrien Brody, Willem Dafoe, Jude Law ve Edward Norton gibi ünlüler eşlik ediyor. Konu öyle çok ilginç değil fakat konunun işlenişi gayet iyi. Bu sayede de basit bir hikâye olsa da filmi zevkle takip ediyor, keyifli bir 100 dakika geçiriyorsunuz. ■



8

## KONSER



## Metallica

Here we go baby!

**B**ir yaşam tarzı, bir efsane, bir devir ve en önemlisi gençliğimiz... "Metallica çağı"nı yaşamamış; Fade to Black'i, Master of Puppets'i, Orion'ı, One'ı ve To Live Is To Die'ı dinlememiş olanlara bu çağı anlatmak gerçekten de çok güç; hatta imkânsız... İşte bu yüzden bu yazı Metallica'yı dinleyenler için değil, onu yaşayanlar için...

Metallica'nın İstanbul'u sevdiğini söylemek yanlış olmaz zira 13 Temmuz'da, İTÜ'de

gerçekleşen son konser, grubun beşinci konseriydi. Diğer konserlerin tarihleriyse şöyleydi: 25 Haziran 1993, 13 Haziran 1999, 27 Temmuz 2008 ve 27 Haziran 2010... Eminim ki eski metalciler için 1993 ve 1999 konserlerinin yeri ayrıdır çünkü bu konserler, Metallica'nın en şaşıaalı dönemlerinde gerçekleşmişti. Yaş itibarıyla biz de 1993 konserini kaçırdık. (12 yaşında falandım o zaman.) Neyse ki 1999'a yetiştik ucundan.

Ama bence 2010 konseri de mükemmeldi. Yani Big Four konseri...

Biliyorsunuz, bu yılki konserin özelliği şarkı listesinin seyirciler tarafından belirlenmesiydi. (Bu yüzden turnenin adı "By Request"ti.) Ancak bana sorarsanız, bu sistem pek işlemedi çünkü biletli seyircilerin sadece %20'si oylamaya katıldı. Bu kitle de önceden defalarca canlı olarak dinlediğimiz şarkıları oyladı. Haliyle -şarkı listesi anlamında- ortaya "standart" bir konser çıktı. Açıkçası bir To Live Is To Die'ı, bir Blackened'i veya bir No Leaf Clover'ı dinlemek isterdim ama olmadı. (Bu arada; Fuel, Battery ve Whiskey in the Jar, SMS oylamasına kalmıştı. Bu üç şarkıdan biri, son şarkı olarak çalınacaktı. Kazanan Battery oldu. Twitter nick'im olan @whiskeyinthejar'ı dinlemek istemiştım, o da olmadı.) Her şeye rağmen; Master of Puppets, One, Fade to Black, Seek and Destroy ve Welcome Home (Sanitarium) gibi "zamansız" şarkıları tekrar dinlemek güzeldi.

Şarkı listesi bir yana, bir konseri "konser" yapan şey, seyircinin niteliğidir. Öncelikle, konserde yaklaşık 40.000 kişinin olduğunu söylemeliyim ki Metallica'dan başka kimse bu sayıya ulaşamayacağı konusunda hemfikir olduğumuzu düşünüyorum.





40.000 gerçekten de büyük bir sayı. Haliyle beklentim yüksekti ama hayal kırıklığına uğradığımı söyleyebilirim. Kitle, çoğu şarkıdan bihaberdi ve olmadık işler yaptı. One'da pogo yapanlar, Orion'ın yarısında şarkının bittiğini zannedip ikinci bölümünde yeni şarkı başlamış gibi coşanlar ve en kötüsü, başından sonuna kadar konseri telefonla ve tabletle izleyenler... Özellikle buna deli oldum! Arkadaş, zaten boyunuz uzun, kazık kadarsınız; bir de elinizde telefon - tablet... Zehir ettiniz konseri yemin ediyorum! Benden size tavsiye: Anı yaşayın arkadaşlar. Bırakın telefonu - tableti, "like alma" sevdasını; şarkılara eşlik edin ve en önemlisi anı ufak bir ekranda değil, gerçekten yaşayın.

Sahne yüksekliği ve ekran da problemliydi. Seyirci ağırlığının sahanın içinde olduğu bir konserde sahnenin yüksek olması gerektiğini düşünüyorum. (Zaten boylar uzun... Yamulduk vallahi!) Ekranı "parçalı"ydı. Bu kulağa iyi bir fikir gibi gelse de özellikle sahneye uzak olanlar için büyük bir problem çünkü bu, görüşü kısıtlayan bir tasarım; hatta Hetfield'in klasik pena şovu da bu tasarımın kurbanı oldu; James bir türlü çizgilerin arasını tuttura-

madı ve güzelim şov güme gitti. Gelelim grubun performansına... Bahsettiğim nedenlerden olsa gerek, grubun enerjisi de düşüktü. Özellikle Big Four'daki Metallica'yla karşılaştırıldığında arada büyük bir fark vardı. (Big Four bir rüyaydı zaten. Onun tekrarlanması imkânsız.) Ancak Metallica'nın performansı ile ilgili hiçbir problem yoktu. Grup, yaşlanmasına rağmen tüm şarkıları sektirmeden, mükemmel bir şekilde çaldı ve bir kez daha bir müzik grubu değil, bir "müzik türü" olduğunu kanıtladı.

Basın organizasyonu konusunda birkaç şikâyetim olacak. Kuşkusuz ki Pozitif Live, Türkiye'de bu işi en iyi yapan isimlerden biri ancak bu seferki basın organizasyonu problemliydi. Akreditasyon aşamasında yaşanan gecikmeler ve "saha içi bilet" tercihi üzücüydü. Firmanın bu hataları tekrarlama-yacağına eminim.

Toparlamak gerekirse... Konserde birçok problem vardı ama Metallica'yı bir kez daha canlı olarak izleme şansına eriştiğim için çok ama çok mutluyum. Sonuçta Metallica, Metallica'dır. \m/ ■ **Firat Akyıldız**

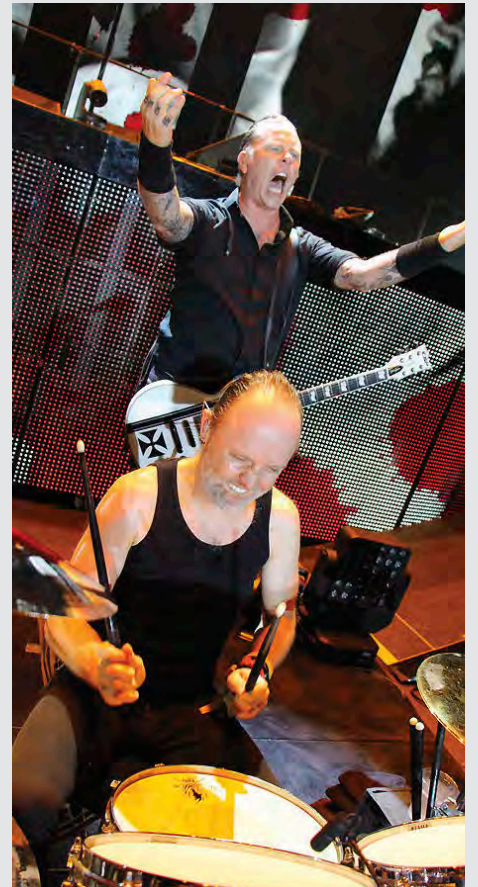


# METALLICA

## BY REQUEST

İşte yapılan oylama sonucu ortaya çıkan liste:

- Master of Puppets 7,763
- One 7,745
- Fade to Black 7,534
- Enter Sandman 6,912
- Sad But True 6,887
- Seek and Destroy 6,312
- Wherever I May Roam 5,959
- The Unforgiven 5,772
- For Whom the Bell Tolls 5,759
- Nothing Else Matters 5,609
- Welcome Home (Sanitarium) 5,190
- Turn the Page 5,163
- Creeping Death 5,032
- ...And Justice for All 5,015
- Orion 4,969
- The Memory Remains 4,886
- Battery 4,813



# Cem Şancı

cem@level.com.tr



Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü

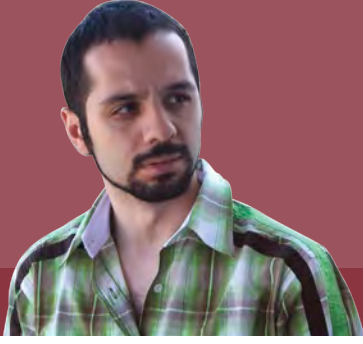
## Bir insanlık suçu olarak Candy Crush!

Candy Crush, Flappy Bird ya da benzeri mobil oyunlar hakkındaki düşüncelerimi daha önceki yazılarımdan hatırlıyor olmalısınız. Oyuncuya, “zaman öldürmek” dışında hiçbir katkısı olmayan bu oyunların giderek büyüyor olması şimdi hepimiz için tehlikeli yeni bir gelişmeye kapı açacak gibi görünüyor. Bildiğiniz gibi, geçmiş yıllarda ve hatta belki bugün bile, yanındaki arkadaşının açıp bir video oyunu oynadığını görünce sinir krizi geçiren kızların hepsi artık ellerinde Candy Crush ile saatler harcayabiliyorlar. Oyun, güya insanları hayattan koparmamak için oyuna bir süre sınırı koyuyo ve bu sınır aşılinca, yarım saatlik mola verilmesi zorunlu oluyor ama oyunculara, “oyuna devam etmek istiyorsan can satın al” alt mesajı da veriliyor. Mobil oyuncular, telefon faturalarına yansiyacak iki, üç, beş liralık küçük ücretler karşılığında oyun içinde pek çok ürün satın alarak bunların yardımıyla son derece zor ve bazen imkânsız görünen bölümleri geçmeye çalışıyorlar. Yine hiçbir satın alma yapmayıp, bir bölümde takılıp duran oyuncular bazen mucizevi bir şekilde önlerine çıkan fırsatlara dokunarak, ne olduğunu bile anlamadan, bir anda bölümü

geçiveriyorlar. Bu tür hileler sayesinde mobil oyuncuları oyunlarını oynamak için kendine bağlayan ve ne kadar bölüm geçerseniz geçin, sonu gelmeyen bu mobil oyunlar, cep telefonu sahiplerine daha çok reklam gösterebilmek için onları oyuna daha fazla bağlamak zorundalar ve oyundan bıkip gitmemeleri için de her türlü önlemi alıyor. Yapımcılar da sattıkları oyun içi ürünler sayesinde de yüz milyonlarca dolar gelir elde ediyorlar. Ancak bu oyunların kazandıkları her kuruş, oyun başına bağladıkları her insan aslında gerçek video oyunlarının kayıp hanesine yazılıyor. İnsanları uyuşturucu müptelaları gibi telefon ekranına kilitleyen sinsi oyunlar, oyun severlerin zamanını çaldıkça insanların The Witcher 3: Wild Hunt oynamak için zamanı kalmayacak, State of Decay’i merak edip oyuna bakacak zaman bulamayacaklar. S.T.A.L.K.E.R.’ı ve oyunun eşsiz modlarını incelemek hiç şuanlarında olmayacak. Star Citizen, Elite: Dangerous gibi son derece etkileyici, emek ve para harcanmış, sanat eseri statüsündeki oyunlar, hak ettikleri ilgiyi göremeyecek. Ve sonunda ne mi

olacak? Yapımcılar hayatta kalmak, faturalarını ödemek, çalışanların maaşlarını yatırmak için güzel oyunlar yapmakla uğraşmak yerine, üç - beş tane renkli şekeri patlatarak oynanan mobil oyunlar icat etmeye odaklanacaklar ki mobil oyun marketlerini açtığınızda her tarafın candy mandy zart zurt oyun klonlarıyla dolu olduğunu görebilirsiniz. Mobil oyun yapımcıları, giderek büyüyen ekranlara ve işlemci gücüne rağmen hala mobil cihazlar için etkileyici, derinlikli oyunlar geliştirmek için motive olmuş değiller zira mobil piyasada para kazanan tek formatın “şeker patlatmak” olduğunu en acı şekilde idrak etmiş durumdadır. Kısa süre sonra, anlı şanlı PC / konsol oyun geliştiricisi firmaların iflas bayrağını bir bir açtıklarını veya yapım maliyetlerini kısmak için oyunların kalitelerini düşürmek zorunda kaldıklarını görürseniz, bu sözlerim aklınıza gelsin. Mobil cihazlarında ilkokul üç çocuklarına hitap eden şekerlemeli, incikli, boncuklu oyunlara zaman harcayan herkes, oyun sektörünün geleceğine sıkılan birer kurşun gibi, bugün hızla hedefine doğru yol alıyor ve korkarım ki bu kurşunlar durdurmak mümkün olmayacak. ■ [twitter.com/cem\\_sanci](https://twitter.com/cem_sanci)





# Tuna Şentuna

tsentuna@level.com.tr

Bir Oyun Editörünün Anıları

## Ekim'e kadar...

Geçtiğimiz ay E3 dosya konusu yaptık, okumuşsunuzdur zaten olan biteni. Burada bir konu dikkatinizi çekti mi, bilmiyorum ama tüm bomba oyunlar Ekim ayında piyasaya çıkıyor. Haziran boş geçti, Temmuz boş, Ağustos deseniz, Sacred 3 mü oynayacağız bir tek ve Eylül'de Destiny'yi denedikten sonra Ekim'de ardı arkasına tüm bombalar patlayacak, ne yapacağımızı bilemez halde ekran karşısında birer zombiye dönüşeceğiz. Ekim ayının başına gidelim şimdi ve bizleri nelerin beklediğine bir bakalım. 7 Ekim dediniz mi Alien: Isolation geliyor. Korkup duracağımız aşikâr olan bu oyunda Şefik hiç korkmayacak, sinir bozacak. Yine aynı gün Middle-earth: Shadow of Mordor piyasalarda... PS4 sahipleri ve yarış oyunlarından hoşlananlar 8 Ekim dediniz mi DriveClub'la buluşacaklar. Harika bir yarış oyunu olacağını düşünüyorum DriveClub'ın fakat çok zaman isteyeceğini de tahmin ediyorum. 10 Ekim, harika bir RPG olacağını düşündüğüm Dragon Age: Inquisition'ın çıkış tarihi. Beni beş gün boyunca aramayın bu tarihten sonra. Basketbol meraklıları da yine bugün NBA

2K15'i satın alabilecekler. Borderlands fanatiklerinin heyecanla beklediği Borderlands: The Pre-Sequel'in çıkış tarihiyse 17 Ekim. Çok güzel, tam yazıların yazılması gereken zaman... 21 Ekim'de de Evolve geliyor. Bu oyunu denemeden durmam imkânsız ve neyse ki sadece online olarak oynanıyor, birkaç maç yapıp ara verme olasılığım var. Üç tane önemli oyunun çıkış tarihi de 24 Ekim olarak belirlenmiş. Dans meraklıları için Just Dance 2015, Civilization'cılar için Beyond Earth ve korku türünün müdavimlerinin üzerine atlayacağı The Evil Within aynı gün piyasaya çıkıyor. Bir dakika! 21 Ekim'de bir oyun daha varmış, şu an hatırladım: Battlefield Hardline. Evolve ile aynı gün çıkan oyuna bakar mısınız... İnsanların kafası karışsın, polis harekâtı sırasında yaratıklar tarafından kovalanacağımızı düşünelim diye bu iki oyun aynı tarihe denk getirilmiş. Ayın sonuna geldiğimizdeyse yine çok büyük bir yapımla burun buruna geliyoruz: Assassin's Creed Unity. Bu oyun bize bir hafta önce gelse bile oynayacak vakit

kalacak mı, hiç bilmiyorum. Son olarak ayı, 31 Ekim çıkış tarihine sahip olan, Xbox One'a özel Sunset Overdrive ile noktalyoruz. Tüm bu oyunları bana itelemeye çalışacak olan Şefik'e de uyarımı yapayım: Ben de insanım! Ekim'i atlattığımızda rahatlayacağımızı sananlara da uyarılarım var. Örneğin Call of Duty: Advanced Warfare, örneğin Far Cry 4... Bunlar da Kasım'ın önemli bombalarından bir demet size. Ekim'de birçok oyunu atlayıp Kasım'a, Aralık'a bırakmak isteyenlerin böyle bir şansı olamayacak. Yani neymiş, ayı yemişiz arkadaşlar. Şu kadar ayı boş geçiriyoruz ve sonra bir anda maraton. Hadi siz yine iyisiniz, oynamazsınız, zulaya atarsınız, olur; peki ya biz, oyun editörleri ne yapsın? Oyun bolluğu olsun, çok güzel ama hepsi neden bir aya doluyor, bunun bir açıklaması olmalı. Değil mi sevgili firmalar? ■

*Not: Son alınan bir bilgiye göre The Evil Within'in çıkış tarihi bir hafta önce çekilerek 14 Ekim olarak belirlenmiş. İyi, 14 Ekim'imiz boştu zaten...*



# Şefik Akkoç

rocko@level.com.tr



Rocko'nun Modern Yaşamı

## Yapımcılar mı, oyuncular mı?

**B**u ne demek şimdi? Bu soru hangi amaçla sorulmuş olabilir. Kendi sorduğum soruyu size soruyorum, farkında mısınız? Şimdi, komumuz The Forest. Aslında geçtiğimiz aylarda birçok kez dile getirdiğimiz bir konu Steam Early Access ve dayanamadım, ben de topa girdim bu satırlar itibarıyla.

Beni YouTube'da takip edenler, son aylarda The Forest'a sardığımı ve oyun için arka arkaya birçok video çektiğimi bilirler. Özellikle bir ara öylesine sardım ki oyuna, her gün The Forest videosu çıkarır oldum. Peki, sonra ne oldu? Videolar seyrekleşti, oyunu oynamaz oldum hatta. Neden mi? Çünkü oyun tükendi, içerik bitti. The Forest'ın yapımcıları, birçok erken erişim oyunu gibi geliştirme sürecinde herhangi bir şey vaat etmiyorlar, haliyle oyunu eleştirmek ya da işlerin istendiği kadar hızlı gitmemesinden şikâyetçi olmak haksızlık olur ama bu örnekte şöyle bir detay var ki birileri, oyunun yapımcı-

larından daha hızlı yol kat ediyorlar. Oyunun resmi güncellemeleri yaklaşık 20 günlük aralıklarla yayınlanırken, güncel sürüm çıktıktan kısa süre sonra bazı "deha"lar, oyunun sadece iki dosyası üzerinde değişiklik yaparak The Forest'a renk kattılar. Öyle ki oyunun yapımcılarının henüz yapmadıkları, belki de yapamadıkları bazı detayların oyuna gelmesi, oyuncuların da sabrını zorlamaya başladı. Ne yalan söyleyeyim, ben de bu grubun bir üyesiyim artık.

Öyle basit örnekler sıralayabilirim ki şaşırıp kalırsınız. Oyunda bir şeyler inşa etmek mümkün ve inşa etmeden önce yapacağımız şeyin şemasını yerleştiriyor, ardından şemayı gerekli malzemelerle dolduruyoruz. Diyelim ki şemayı koydunuz ama hata yaptınız, hemen kaldırmak istediniz. Hayır, kaldıramazsınız. Oyunda şemayı iptal etmek gibi bir seçenek yok ama oyunu takip edenlerin yaptığı yamada

şemaları iptal etmek mümkün. Öte yandan F1, F2, F3 gibi tuşlara atanan özellikler de oyuna, oynanışa anında etki ediyor. Bu tuşların bazıları grafik ayarlarında değişiklik yapıp performansı artırırken, bazıları "creative" modunu açıp özgürce, kaynak sınırlaması olmadan bir şeyler üretmemizi sağlıyor. Böylesi özellikleri "birileri" yapabiliyorken, yapımcılar neden bu yönde tercih yapmıyorlar?

Açıkçası The Forest'a başlarken oyuna dair umutlarım vardı, hatta bu oyunu DayZ ve Rust gibi oyunların önüne bile koymuştum ama gelen 0.04 güncellemesinde büyük hayal kırıklığına uğradım. The Forest mutlaka ortalamanın üstünden bir oyun olacaktır, buna eminim ama oyunu şimdiden satın alıp erken erişime para yatırmanıza hiç gerek yok. Şöyle dört - beş ay geçsin, oyundaki kısıtlı içerik biraz daha zenginleşsin, ben size haber veririm. Anlaştık mı? ■ [www.gamerrocko.com](http://www.gamerrocko.com)







## Başladığı gibi gider bazı şeyler

**B**lizzard; koskoca, dev gibi bir isim. Sahip olduğu oyun yelpazesinde bulunan yapımların hemen hepsi, türünün en iyisi ve hatta gerçek zamanlı strateji konusunda firmanın tek rakibi resmen kendisi! Ardı arkası kesilmeyen harika oyunlar ve her şeyden önemlisi de piyasayı, yani oyuncusunu takip ediyor olması... Dünya üzerinde çok az sayıda firma, oyuncunun ne istediğini “gerçekten” takip ediyor ve neyin “popüler” olabileceğini kestirebiliyor. Bu tarz büyük firmaların başarı kazanabilmesi, ne yazık ki ticaretin temellerinde bulunan denklemlere bağlı, daha fazlasına değil. Hedef kitleyi bul ve onun dikkatini çekecek ürünü pazarla, hepsi bu. İşte Hearthstone: Heroes of Warcraft da tam olarak bu denklemin bir ürünü. Bilen bilir, Blizzard ilk olarak şansını basılı kart oyunundan yana kullanmış ama bir türlü aradığını bulamamıştı. Aradan geçen hatırı sayılır zaman sonunda Hearthstone ile karşımıza çıkan Blizzard, tabiri caizse turnayı gözünden vurdu. Peki, bu vuruşun esas dinamiklerini neye borçlu? Nasıl oldu da daha önce hiç kart oyunu oynamamış bir oyuncu bile kendini bu oyunun başında buldu ve 23 Temmuz akşamı, sabaha kadar Curse of Naxxramas eklentisinin başından kalkmadı? Aslında cevap çok basit: Magic: The Gathering! Nasıl mı? Dünya üzerinde çok az sayıda kart oyunu Magic: The Gathering’e kafa tutabilir ki onunla tek yarışabilen oyun da pokerdir; kalanlar da işte fasa fiso. Oyunun adını siz söyleyin, fikir sizin olsun, hiç fark etmez, eğer 1993 yılından sonra üretilmiş kaliteli bir kart oyunu görüyorsanız, emin olun o ya da bu şekilde Magic: The Gathering’den fikir çalmıştır. İşte Hearthstone da tam olarak bu konumda. Zaten Hearthstone ile kart oyunu deneyimi yaşamaya başlayan birçok Türk oyuncu bile “Bundan

daha iyisi var mı?” sorusunu çoktan sormaya başlamış ve cevabı Magic: The Gathering olarak almış durumda. Tüm bu kuvvetli argümanlara rağmen, sizlerin de fark ettiğiniz üzere Hearthstone kısa sürede tüm dünyada milyonlara ulaştı ve Magic: The Gathering uzun yıllardır var olmasına rağmen, birçoğunuz önce Hearthstone adını, sonrasında Magic: The Gathering’i duydu. Bu durum size de garip gelmiyor mu? Bence gelmeli zira bir oyunun dijital platformda patlama yapmasının sonuçları, bu iki oyun arasındaki durumun özetinden daha iyi bir şekilde gözlemlenemezdi. Magic: The Gathering Online bile ne yazık ki Hearthstone’un yaptığı patlamanın yarısına ulaşamadı. Pek tabii ki Magic: The Gathering ekibi Duels of the Planeswalkers serisiyle oyunlarını dijital tutmak için ayrı bir çaba gösteriyor ama

bu oyun ne yazık ki “gerçek” Magic: The Gathering deneyiminden çok ama çok uzakta. Hele hele fiziksel kartlar aracılığıyla Magic’i tatmış birisi için Planeswalkers serisi ne yazık ki fason bir oyun olmaktan ileriye gidemiyorken, yeni oyuncular için de hem karışık, hem de Hearthstone gibi bir oyunun yanında çok basit kaçıyor. Her alanda olduğu gibi, yine “fast food” yöntemiyle bize pazarlanan bir oyundan bahsediyoruz. İşin daha da iç acıtan kısmı, zaten fast food olan bir oyun yapısını, daha da fast food’laştırarak bize tatlı tatlı yedirtiyor olmaları. Magic: The Gathering gibi dünyanın en iyi strateji oyunlarından birinin yanında Hearthstone gibi basit bir oyunun neden patlama yaşadığını her açıdan çok iyi ele almak lazım. Biraz daha detaylı düşünün; konu sadece bir oyundan çok daha fazlası... ■





#212

## inFAMOUS First Light

Delsin ile yol alırken aklı Fetch'te kalanlara...

1 Eylül'de piyasada!

# ERBANGI

ROCK VE METAL DERGİSİ

ARTIK



BAĞIMSIZ!

66 SAYFA

50

POSTER

MEGADETH  
ROCK OFF'A GERİ SAYIM

SAYI  
2014/04  
TEMMUZ  
AĞUSTOS  
FİYATI  
₺7,50

POP UP

BEKLENEN RANDEVU

LINKIN PARK  
METAL BAYRAĞI GÖN

50  
POSTER  
Hediye



BİZ SEÇTİK  
ONLAR ÇALIYOR!

METALLICA

KIRK HAMMETT'LA ÖZEL RÖPORTAJ

- AMON AMARTH
- TURISAS MASTODON
- PENTAGRAM
- BURZUM TOOL
- LED ZEPPELIN MAYHEM
- EXPLOITED CHRIS AMOTT
- MISERY INDEX

DREAM THEATER  
James La Brie ile özel röportaj

Opeth  
Yeni albümü beklerken

ALISSA  
versus  
ANGELA  
Arch Fes



# PCNET'İN AĞUSTOS SAYISI BAYİLERDE!

## WEB SİTESİ OLUŞTURMA YAZILIMI HEDİYE!

Tam sürüm WebSite X5 Home 10 ile hiç kodlama bilmeden basit web siteleri oluşturabilirsiniz.



# PCnet



**UZAKTAN KONTROL** Bilgisayarınızı telefon veya tabletiniz üzerinden yönetin

**GÜVENLİ ANDROID**

Mobil cihazınıza virüs bulaşmış olabilir mi? Öğrenmek için bedava güvenlik taraması yapın.

Teknolojiyi seviyoruz Ağustos 2014 - Yıl 17 - Sayı 203 - Fiyat 7,90 TL

## İNTERNET REKLAMLARINI ENGELLEYİN!

Reklamlar yüzünden tarayıcınız yavaşlıyor, içerikleri okuyamaz hale mi geliyor? Hepsinden kurtulun!

### HER ŞEYİNİZİ GİZLEYİN!

- Dosyalarınızı ve mesajlarınızı şifreleyin
- Aramalarınızı güvenli hale getirin
- Kişisel bilgileriniz ele geçirilmesin
- Mobil dünyada da gizli kalın



**DVD HEDİYELİ**

## AYIN DOSYA KONULARI TAM 40 SAYFA

**İNTERNET WEB'İN GELECEĞİ**  
+ Yakında göreceğimiz web teknolojileri

**ANALİZ FİYAT EGİMLERİ**  
+ Teknolojik ürünlerin fiyatlarını ne belirliyor?

**YAZILIM ÇOKMEYEN BİLGİSAYAR**  
+ Yöntemlerimizi uygulayın, PC'niz bir daha çokmesin

### NASIL YAPILIR?

Daha hızlı oyunlar + Kendi bulutunuzu kurun + Sosyal medyada etiketlenmeyin



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

# ONLINE OYUN

Kurulum  
Dosyası  
**LEVEL**  
DVD'de

# TITAN SAVAŞLARI ONLINE

ARK  
GAMES  
ONLINE

Infinity  
Games

NEXON

GAMEFORCE

TOO  
GAMES

# TİTAN SAVAŞLARI ONLINE

KALİTELİ GRAFİK  
%100 ETKİLEŞİM  
GÜNLÜK ONLARCA GÖREV  
VE  
TOTEM SİSTEMİ

3000 KİŞİNİN KATILDIĞI DEVASA KALE SAVAŞLARI!

SAVAŞ ARAÇLARINI KENDİN YAP

TAMAMEN TÜRKÇE  
VE  
ÜCRETSİZ

MUCİZELER İLE DOLU BİR HAYATA HAZIR MISIN?

TİTAN SAVAŞLARI'NDA ZAYIFLARA YER YOK!  
EN GÜÇLÜ, EN YILMAZ, EN BİLGE OLMAYA HAZIR MISIN?  
ZAMAN KAYBETME...

[HTTPS://WWW.FACEBOOK.COM/ARKARENA.COM](https://www.facebook.com/arkarena.com)

[HTTPS://TWITTER.COM/HASHTAG/ARKARENA](https://twitter.com/hashtag/arkarena)

**ARK**  
GAMES  
ARENA  
[HTTP://TS.ARKARENA.COM](http://ts.arkarena.com)

# Online Oyun #62

Ağustos 2014

## Yayıncı

Doğan Burda Dergi  
Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

## İcra Kurulu Başkanı

Mehmet Y. Yılmaz

## Yayın Direktörü

Gökhun Sungurtekin

## Yayın Yönetmeni (Sorumlu)

Fırat Akyıldız firat@level.com.tr

## Yazı İşleri Müdürü

Şefik Akkoç rocko@level.com.tr

## Yayın Kurulu

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

## Görsel Yönetmen

Emre Öztınaz emre@level.com.tr

## Katkıda Bulunanlar

Abdullah Yalçın  
Ayça Zaman ayca@level.com.tr  
Enes Özdemir  
Ertuğrul Süngü ertugrul@level.com.tr

© LEVEL dergisi, Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş. tarafından Vogel Burda Holding GmbH lisansıyları 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.



## Evden Çıkmamak...

Haberiniz yoksa söyleyeyim, bu havada evden çıkılmaz. Çıkılsa da havuza falan gidilir en fazla; dahası yok. Evdeyken de ne yapılır, oyun oynanır. Mesela Titan Savaşları. Bu ay hem dosya konusunu yaptık, hem de LEVEL DVD'sinde kurulum dosyasını verdik. Tamamıyla bedava bir MMORPG olan Titan Savaşları'nı mutlaka deneyin.

Bir diğer konu da Knight Online Özel Sayısı. Marketlerde bulabileceğiniz bu özel sayının içeriği zaten dopdolü ve bir de buna ek olarak 45TL değerinde promosyon kodu da geliyor. Sonuncu konumuz da World of Warcraft: Warlords of Drearın kapalı betası ve Hearthstone: Curse of Naxxramas. Kapalı beta heyecanı yaşayanlardan mısınız bilmiyorum ama herkes bir heyecan bu yeni WoW eklentisini deniyor, aklınızda olsun. Hearthstone'un ilk tek kişilik macera modu da çok iyi olmuş, oyuna resmen can geldi.

Yaşasın sıcaklar, yaşasın evden çıkmadan oyun oynamak! Esen kalın...

## Tuna Şentuna

tsentuna@level.com.tr

## ✓ Titan Savaşları Online



- 03 Editörden
- 06 Haberler
- 10 Tam Ekran

### İLK BAKIŞ

- 12 LEGO Minifigures Online
- 14 Transformers Universe
- 18 Swordsman Online

### DOSYA KONUSU

- 20 Titan Savaşları Online

### İNCELEME

- 28 Onigiri
- 30 Dark Orbit Reloaded

### REHBER

- 32 Onigiri
- 34 Liste



✓ LEGO Minifigures Online



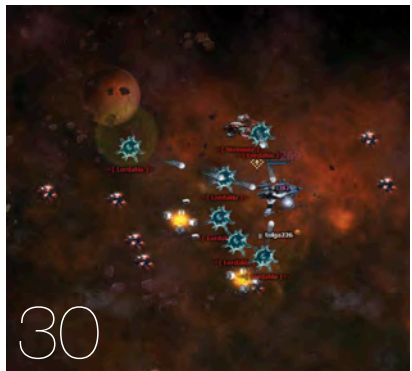
∨ Transformers Universe



∧ Swordsman Online



∧ Onigiri



∧ Dark Orbit Reloaded



# Neverwinter

*Bela Warlok tanıtım fragmanı iştah kabartıyor!*

Neverwinter'in yeni modülü Tyranny of Dragons ile birlikte eklenecek olan yeni karakteri Bela Warlok'un tanıtım fragmanı yayınlandı. Bela Warlok, kara büyü hünerleri kullanabilen, büyüüne güç katmak için "yasak ilim, uzun ve unutulmuş kadim gizemler" kullanan güçlü bir büyücü. 14 Ağustos'ta yayınlanacak olan Tyranny of Dragons, beraberinde getireceği bu yeni sınıf ve yeni karşılaşmalar ile Neverwinter maceracılarının iştahını kabartıyor. Warlok'u düşmanların üzerine salmak için sabırsızlanıyoruz!

# Gigantic

*StarCraft'in baş tasarımcısından...*

Guild Wars ve StarCraft oyunlarının baş tasarımcısı James Phinney, bu kez Gigantic ile karşımıza çıkıyor. Motiga adlı oyun firmasının 2015 yılında piyasaya sürmeyi planladığı, F2P MOBA oyunu Gigantic, türünün oyunlarını yerinden

oynatacak gibi duruyor. Gigantic'in 5'e 5 savaşılabildiğimiz, takımların dev bir yaratığı koruduğu ve karşı tarafın da yaratığı yok etmeye çalıştığı bir sistemi var. Yayınlanan ilk videosunda şirin grafikleri göz kamaştırın oyunun alfa sürümüne kayıt olmak şart!





# Heroes & Generals

*Artık Steam'de!*

2. Dünya Savaşı meraklılarının gözdesi Heroes & Generals son versiyonuyla Steam'e katıldı. Strateji ve FPS türünü birleştiren oyun, İngilizce, Fransızca, Almanca, İspanyolca, Çekçe, Rusça ve Polonyaca olmak üzere 7 farklı dil sunmakta. Paralel

olarak eklenen yeni hava ve kara taşıtları, yeni silahlar ve yenilenmiş arayüz ile de kitlesinin yüzünü güldüren Heroes & Generals, ayağının tozuyla 1.5 milyon oyuncuya ulaşmış durumda. Oyunun eski oyuncularının hesaplarıyla oynamaya devam edebileceğini hatırlatalım...

# Fortnite

*Oynanış videosu ile sessizliğini bozdu*

Gears of War'ın yapımcısı Epic Games tarafından geliştirilen free to play shooter oyunu Fortnite'ın oynanış videosu yayınlandı. Gün döngüsünün bulunduğu Fortnite'ta, gündüzleri kaynakları topluyor, kendimize bir bannak yapıyor ve bu barınağı korumaya çalışıyoruz. Geceleri ise kaleme saklanıp, ortaya çıkan canavarlarla mücadele ederek hayatta kalmaya uğraşıyoruz. PvE ve PvP özellikleri ile dikkat çeken oyunda canavarlara karşı arkadaşlarımızla mücadele edebiliyor veya dilersek diğer oyuncularla birlikte savaşıyoruz. Gears of War'la kıyasladığımızda daha hafif yapıda olduğunu hemen fark edeceğimiz Fortnite'ın genel olarak Minecraft'tan esinlendiğini söyleyebiliriz.

PC için geliştirilmekte olan ve 2015 yılında yayınlanması planlanan Fortnite, şu an kapalı beta sürecinde.





## The Long Dark

*Kışa hazır mıyız?*

Bağımsız oyun geliştiricisi olan Hinterland Games'in merak uyandıran FPS oyunu The Long Dark, Eylül ayında steam üzerinden erken erişime sunulacak. William Mackenzie isimli uçak pilotunun geçirdiği kazanın ardından başlayan The Long Dark, Mackenzie'nin çetin kış şartlarında hayatta kalma macerası

üzerine kurulu. Hinterland Games'in yaptığı açıklamaya göre, oyunda hikaye modundan farklı olarak bir "sandbox" modu da bulunduracak. Geçtiğimiz yıl 256 Bin dolarlık bir bağış elde eden The Long Dark; zombilere, mutantlara ve robotlar doyanlar için iştah açıcı bir hayatta kalma oyunu!

## Titan Savaşları Online

*Açık beta tam gaz!*

ArkArena'nın yeni Türkçe MMORPG oyunu Titan Savaşları'nın 11 Temmuz'da başlayan açık beta süreci tam gaz ilerliyor. Kapalı beta döneminde 2 hafta gibi kısa bir sürede 7600 oyuncuya ulaşan Titan Savaşları, bir yandan oyuncuların yüksek beklentilerinin hakkını verebilmek için performans geliştirme çalışmalarına devam ederken; diğer yandan ilerleyen günlerde gemi savaşları, kale savaşları, ejderha dövüşleri gibi etkinlikler bizleri bekliyor.





# Hearthstone: Heroes of Warcraft

*Curse of Naxxramas zamanı!*

Hearthstone'un ilk macera modu Curse of Naxxramas 23 Temmuz itibarıyla oyuncularla buluşuyor. 23 Temmuz'dan itibaren ise, 5 haftalık bir periyod boyunca, her hafta yeni bir bölüm bizimle buluşuyor olacak. Eklenecek bölümler sırasıyla; Arachnid Quarter,

Plague Quarter, Military Quarter, Construct Quarter ve Frostwyrn Lair. İlk bölüm olan "Arachnid Quarter", bir ay kadar sürecek açılış etkinliği boyunca ücretsiz olarak oynanabilecek. Merakla beklenen Curse of Naxxramas'ın oyuna şimdiden heyecan getirdiği kesin...

## Battleborn

*Yeni nesil MOBA*

Gearbox Software, first person bir MOBA olarak nitelediği yeni oyunu Battleborn ile oyun dünyasını şaşırttı. Borderlands serisinin ekibi tarafından geliştirilen FPS, uzak gelecekte geçiyor ve fantastik unsurlarla bilim kurgu öğelerini harmanlıyor. Battleborn, yıldız üzerinde mücadele veren kahramanları konu alıyor. Oyuncular, karakterlerini sunulan çok sayıda farklı özelliğe sahip, renkli kahramanlar arasından seçiyor ve isterlerse co-op olarak, isterlerse birbirlerine karşı oynuyorlar. Xbox One, PlayStation 4 ve PC'ye yönelik olarak

hazırlanan Battleborn'un çıkış tarihi henüz açıklanmış değil.



# Bounty Hounds Online

Yapım Suba Games

Dağıtım Bandai Namco Games

Çıkış tarihi 2014

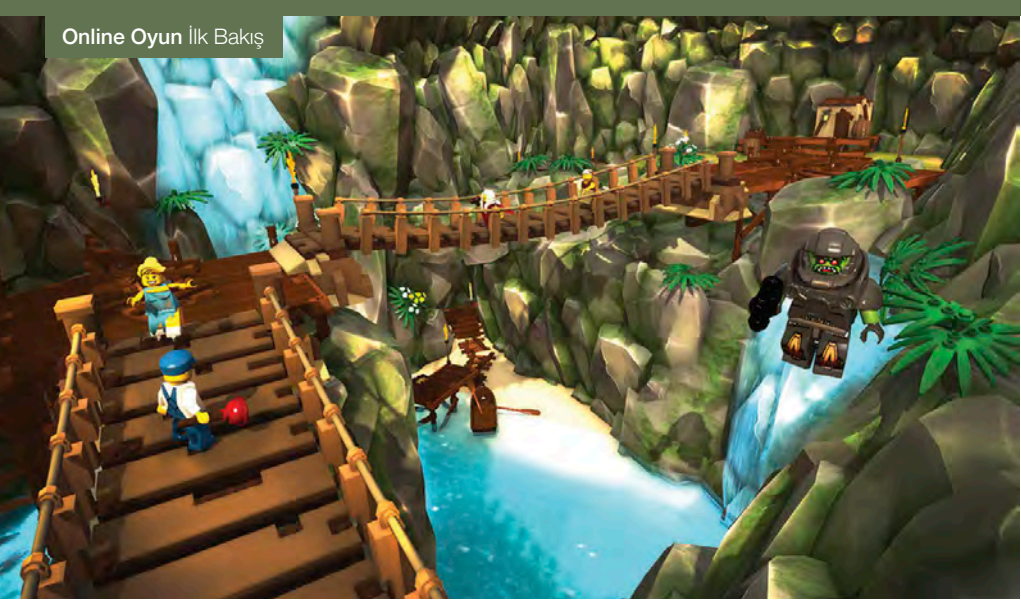
Web [bountyhounds.subagames.com](http://bountyhounds.subagames.com)

Oyunu diğer oyunlardan farklı kılmak adına her karakter yanında bir de robot taşıyabiliyor. Bu robotların görünüşünü, nasıl savaştığını, ne tip silahlara sahip olduğunu oyun boyunca siz belirliyor ve onları savaşta avantajlı konuma geçmek için kullanabiliyorsunuz.

PvP desteęi de olan oyunda bu bölümler ayrı tutulurken dilerseniz 1v1 mücadelelere de katılabiliyorsunuz, dilerseniz de devasa, tarafların birbirleriyle savaştığı büyük arena savaşlarında da mücadele edebilirsiniz.



Dört farklı taraftan ve beş farklı karakter sınıfından birini seçebileceğiniz Bounty Hounds Online, gelecekte geçen bir CRPG olarak adlandırılıyor ama biz ona MMORPG de diyebiliriz.



Yapım Funcom Dağıtım Funcom

Web [www.playminifigures.com](http://www.playminifigures.com) Çıkış Tarihi 2014

# LEGO Minifigures Online

*Çimizdeki çocuğun aşık olacağı bir MMO!*

Age of Conan, Anarchy Online, The Secret World gibi oyunlarla tanıştığımız Funcom'un geliştirdiği LEGO Minifigures Online, LEGO evreninde geçen bir MMO oyunu. LEGO dünyasına dair her şey gibi, LEGO Minifigures Online da ilk bakışta eğlenceli ve esprili bir atmosfere sahip. LEGO Minifigures'da oyuncu karakteri olarak minyatür LEGO figürlerini kullanıyoruz. LEGO oyuncaklarını birleştirerek ganimetler, görevler ve canavarlarla dolu bir macera içinde ilerlediğimiz oyunda, kendi LEGO figürümüzü oluşturabiliyor ve yeni figürleri top-

layarak yeteneklerimizi geliştirebiliyoruz. LEGO Minifigures Online'ın bir diğer renkli yanı, çok sayıda farklı tema sunması. Bu temalar içinde korsan teması, uzay çağı, orta çağ, Yunan mitolojisi gibi temalar öne çıkıyor.

LEGO Minifigures, oynanış tarzı itibarıyla Diablo'nun basitleştirilmiş halini çağırıştırıyor diyebiliriz. O kadar ki, oyuna gelen yorumlar arasında "Çocuklar için Diablo" tanımı öne çıkıyor. Hedef kitlenin küçük yaştaki çocuklar olduğu düşünülürse, Funcom'un en doğru oynanış stratejisini







uyguladığı kesin. Sevimli dünyası ile çocukları kendine ilk görüşte aşık edeceği garanti olan oyunun şimdiden hatırı sayılır miktarda genç hayranı da var. LEGO firması, Ekim 2010'da piyasaya çıkardığı LEGO Universe oyunu ile hedeflediği performansı yakalayamamıştı. Minifigures Online'ın yapımcısı olan Funcom firması da, büyük umutlarla beklenen ve hayal kırıklığı yaratan oyunlar konusunda sabıkalı diyebiliriz. Funcom, LEGO Minifigures Online'ı piyasaya sunabilmek için 1.6 milyon dolarlık destek bütçesi aldığını açıklamış; yine beklentileri yükseltmeyi başarmıştı. Bu kez küçük yaştaki oyunculara odaklanan firma, oyunun açık beta sürecinin başlamasıyla gelen tepkilerden umutlu. Şu

an PC sürümü açık beta sürecinde olan LEGO Minifigures Online'ın, 2014'ün ikinci yarısından itibaren PC, Android ve iOS üzerinden oynayabilmesi ve oyunun hem PC sürümünün, hem de mobil sürümlerinin F2O olması planlanıyor. Funcom hedeflediği başarıya ulaşır mı bilinmez ama, bizlerin içimizdeki LEGO Minifigures Online'a göz atmak isteyen çocuğu durduramayacağımız kesin. LEGO karakterler ile RPG bir hayata hazır olun! ■

### Bir Bakışta

- Çocuk dostu MMO
- Çok sayıda renkli figür ve tema
- Basit ve eğlenceli oynanış

👉 F2P, MMO, LEGO





Yapım Jagex Games Studio Dağıtım Jagex Games Studio  
Web [www.transformersuniverse.com](http://www.transformersuniverse.com) Çıkış Tarihi 2014

## Transformers Universe

*Transformers Browser'a girerse!*

Online oyunlar, piyasanın yeni efendileri olduklarını artık kesinlikle kanıtladı. Bunun en somut kanıtlarından birisi de şu an elinizde tuttuğunuz online oyun dergimiz. Beşinci yaşımızı doldurduk bile. Bir de Goat Simulator ile zirve yapan simülasyon oyunları var ki hiç yeri değil. Neyse efendim Transformers Universe de online oyunların böylesine zirve yaptığı bir dönemde, muhteşem bir marka olan Transformers'ı kullanarak görücüye çıkıyor. Transformers Universe bir browser oyunu olarak lanse edilse de bize iki seçenek sunulmuş. İstersek 45MB'lık oyunu indirip bilgisayarımıza kurabiliyoruz. Siteye girmekle uğraşmamıza gerek kalmıyor -ki bence güzel bir opsiyon olmuş. Bu noktada benim için bir de hayal kırıklığı bulunuyor: oyunu bilgisayarınıza kursanız bile yüklenme süreleri çok rahatsız edici. Arada beş dakika zaman öldüreyim diye düşündüğünüzde

Transformers'a hiç bulaşmayın derim.

Ayrıca oyuna bağlanma konusunda sorun yaşayanlar olduğu da söyleniyor. Neyse ki ben böyle bir sorunla karşılaşmadım.

Üye olurken Transformers evreninin iki ırkı diyebileceğimiz Autobots ve Decepticons arasında bir seçim yapmanız gerekiyor. Bu iki türün kullandığı botlar (oyunda yönettiğimiz robotlara bot deniyor) isim ve görsel olarak farklı olsa da, işlevsel olarak aynılar.





Oyunda Decepticons sayısında fazlalık ve PvP'de üstünlüğü olduğunu da belirtiyim. Yeri gelmişken oyunda iki temel mod bulunuyor. Birincisi PvE modü, oyun sürekli rastgele görevler veriyor ve oyunu o an oynayan herkesle o görevi yardımlaşarak, el ele, kol kola yapıyoruz. İkincisi ve asıl eğlence yüklü olanı ise PvP. Bu tarafta maalesef modlar açısından bir yenilik yok. Oyunun yalnızca iki PvP modü bulunuyor ancak bu kısıtlı mod seçimi ile bile kanlı canlı insanlara karşı oynamak daha eğlenceli. Hoşuma giden başka bir durum da oyuncular oyunlara her zaman GL and HF (iyi şanslar ve iyi eğlenceler) diyerek başlıyor. Dost canlısı bir ortam kesinlikle var. PvP'deki iki modumuzdan ilki klasik Team Deathmatch. Dörder kişilik iki takım birbirine karşı mücadele ediyor ve ilk yirmi düşman öldüren taraf oyunu kazanıyor. Diğer mod ise bana özellikle Battlefield'ı hatırlatan Domination modü. Haritada belirli bölgeleri her iki takım da ele geçirmeye çalışıyor ve ilk bin puana ulaşan takım kazanıyor. Ele geçirilmesi gereken bölgelerin konumları da



zaman zaman değişiyor, bu da dinamizmi daha da artırıyor oyunda. PvP modları tamamen takım oyununa yönelik olduğu için alınan botlar da önem kazanıyor. Dört oyuncu da hızlı ve yüksek hasara sahip botlar alırsa çok kırılan bir takım olacağı için çok büyük sorunlar yaşanabiliyor. Bundansa daha güzel bir dağılım ile bir tank, bir destek, iki hasar verecek bot almak avantajlı olabilir. Tabii bu kombinasyonlar daha da artırılabilir.

Botlardan bahsetmişken, nasıl yenilerini edinebileceğinizden ve nasıl onları modifiye edeceğinizden de bahsedeyim. İlk olarak yeni botları edinmek için Relic adı verilen

puanlarımızı kullanıyoruz. Bu puanları oyunu oynadıkça ve çeşitli başarımlar ile edinebiliyoruz. Derse-niz ki yok bu şekilde çok yavaş Relic birikiyor -ki bunu söylemeniz muhtemel- belirli tutarlarda ödemeler yapıp Relic alabiliyorsunuz.

Oyun bu konuda insafsız davranmış hele ki online mobil oyunları düşününce. Aynı zamanda botlarımızı güçlendiriyoruz. Oyunu oynadıkça kazandığımız tecrübe puanları ile seviye atlıyoruz ve her



seviye atladığımızda bize bir puan veriliyor. Bu puanları da botlarımızın özelliklerine istediğimiz gibi verebiliyoruz. İster defansif, ister ofansif, tamamen bize bırakıyor oyun bu tercihi. Consumable ve Mining Probe adı verilen iki de eşya türü var oyunda. Consumable'lar defansif ya da ofansif

andan itibaren. Mesela Mining Probe seviyesi yükseltmek isterseniz iki saatlik bir süreye ihtiyacınız var. Eğer arzu ederseniz Relic ile ödeme yaparak bu işlemi anında tamamlama şansınız da var. Son olarak da her beş seviyede bir açılan Power Core adı verilen eşya slotlarımız var. Bu slotlara

## Bir oyuncuyu araç modundayken kovalamak gerçekten çok zorlayıcı. Ani bir manevrasında silahlarımızı kullanarak onu vurmak neredeyse imkansız

özellikler kazandırıyor bizlere. Mining Probe ile ise Energon adı verilen oyundaki bir diğer puan-para birimini kazanma şansımız var. Energon ile eşyalarımızın seviyesini yükseltmek ya da öldüğümüz zaman botumuzun onarımını yapmak mümkün. Ancak eşyaların seviyeleri anında yükselmiyor. Belirli bir süre geçmesi gerekiyor yükseltmek istediğimiz

koyacak olduğumuz eşyaları oyunu oynatarak ya da eşyaların seviyesini yükseltmek ile benzer bir şekilde oluşturma şansımız var.

Oyun şimdiye kadar değindiğim konularda sınıfı geçmiş gibi gözükse de oynanış konusunda sorunlar var. Özellikle botumuzu araç konumunda kullanmak



rahatsız edici. Oyun iki seçenek sunmuş bu noktada bize: ister klasik “WASD” kontrolleri ile kullanıyor, ister “W” ve “S” ile gazı kontrol ederken manevraları faremiz ile yapıyoruz. Her şey bu açıdan bakınca güzel gözüküyor farkındayım ancak sorun şu ki botumuzu araç modunda kullanırken de bir silahımız oluyor; eğer fare ile dönüş yapmayı seçersek yalnızca önümüze doğru atış yapabiliyoruz. Sağa sola atış yapmak istersek klasik “WASD” tuşları ile manevra yapmamız gerekiyor. Bu sefer de botumuzun manevraları çok keskin oluyor. Hafif bir manevra yapmak isterken doksan derecelik bir dönüş yapmış olarak buluyoruz kendimizi. Bu da kendi adıma oyunu oynarken araç modunu yalnızca uzun mesafeleri kat etmek ya da bir oyuncudan kaçmak için kullanmama sebep oldu. Bir oyuncuyu araç modundayken kovalamak gerçekten çok zorlayıcı. Ani bir manevrasında silahlarımızı kullanarak onu vurmak neredeyse imkansız. Grafiklere gelirse de söyleyecek pek fazla

bir şey yok. Bir browser oyunundan daha fazlasını beklemek haksızlık olur. Kısacası Transformers Universe beta sürecinde bile gayet eğlenceli bir yapım. Bugları ve eksikleri olsa da kesinlikle övgüye ve ayrıcağına zamanı hak ediyor. ■

## Bir Bakışta

- Transformers markası
- Kaliteli grafikler

🎮 Aksiyon, Online, Browser





Yapım Perfect World Dağıtım Perfect World  
Web [www.arcgames.com](http://www.arcgames.com) Çıkış Tarihi 2014

## Swordsman

*I know Kung-fu!*

Swordsman, son zamanlarda çevrimiçi Soyun camiasında adından sıklıkla söz ettiren Perfect World'ün imzasını taşıyan bir yapım. Çeşitli oyunlarıyla karşılaştığımız firma, bu sefer de Uzakdoğu kültürünü kendisine tema edinmiş bir oyun olan Swordsman'la karşımıza çıkıyor. Oyun, genel olarak birbiryle mücadele eden 10 okul ve bunların

kılıç kullanıcılar. Çok çeşitli bu sınıflar arasından sevdiğiniz uzak doğu dövüş sanatına ait stili ve silahı seçebilirsiniz ve onunla oyun stilinizi şekillendirebilirsiniz. Oyuna başladığınızda seçtiğiniz karakter ile sahilde antrenman yaparken Yalnız Kılıç isimindeki köyünüzün saldırıya uğradığını görüyorsunuz. Ardından yardıma koşuyor

Son vuruşu yaptığınız karakterler tekmelenen çuval edasıyla sağa ve sola uçuşurken vuruş hissini diğer MMORPG'lere nazaran daha tok yaşayacağınızı söyleyebilirim

oluşturduğu sınıf sistemiyle şekilleniyor. Shaolin, Wu-leng, Splendor, Infinity, Harmony, E'mei gibi sınıflar kendilerine has kabiliyetlere ve silahlara da sahipler. Shaolin'ler silah olarak sopa kullanırken Splendor'lar uzun

ve dövüş sistemini öğrenmek amacıyla üç beş kişi pataklyorsunuz. Bu noktada fark edeceğimiz şeylerden bir tanesi, oyunun ragdoll olarak adlandıracağımız karakter fiziğini barındırması. Son vuruşu



yaptığınız karakterler tekmlenen çuval edasıyla sağa ve sola uçururken vuruş hissini diğer MMORPG'lere nazaran daha tok yaşayacağınızı söyleyebilirim. Konuya döndüğümüzdeyse, daha sonra gelişen olaylarla birlikte köyünüzü terk ediyor ve bir anda gözlerinizi açılıyorsunuz. Burada, çeşitli taşıma, konuşma görevleriyle içinde bulunduğunuz Fu Giu isimli şehir tanıyor ve sokaklarında biraz turluyorsunuz. İlk etapta bu tarz klasik adapte olma görevleri var. Görevden bahsetmişken şunu da belirtebilirim; sahip olduğunuz görevler ekranın sağ üst köşesinde ufak bir şekilde belirtiliyor ve altı çizili olan kısma tıkladığınızda karakteriniz rotayı otomatik olarak belirliyor. Yani onlarca insanın arasında o NPC senin bu NPC benim dolaşmak yerine vakit kaybetmiyor ve görev noktana direkt ulaşabiliyorsunuz. Zaten mevcut olarak çeşitli oyunlar kullanılan bu mekânın bu oyunda da yer edinmesi güzel olmuş. Oyunun dövüş mekanikleri ve animasyonlarını keyifli ve güzel buldum. Kullandığınız becerilerin vuruş tokluğu ve hissiyatı anlamında sizi tatmin etmesi genelde bu tür oyunlarda bulunmayan bir özelliktir. Buna



ek olarak karakterlerin odun gibi durmayıp daha zarif bir görüntü çizmeleri de ayrı hoş bir detay. Karakterlerin giysileri de aynı şekilde canlı bir görüntü çiziyor ve grafiksel anlamda biraz doygunluk yaratıyor. Oyunun enteresan kısmıysa akrobasi kısmında kendini gösteriyor. Meditasyon gibi çeşitli hareketler yapabilirken başlardaki hikâye görevlerinde düşmanınızı kovalarken çatıdan çatıya atladığınız sahneler film tadında olmuş ve bu tür özellikler oyuna ayrı bir renk katmış. Şahsen bunlar beğendiğim noktalar oldu.

Genel hatlarıyla bu oyun için şu anlık doğru yolda diyebiliriz fakat sahip olduğu dünya ve oyunda önem arz eden karakterler oldukça cansız bir his uyandırıyorlar. Yaşayan oyun dünyası konseptini her yerde görmeye başladığımız şu günlerde artık cansız dünya görmek istemiyorum. Bu durumun atmosferi de baltaladığını ve hatta yok ettiğini düşünüyorum. Atmosfer demişken oyunun müzikleri için de ekleme yapalım son olarak. Parçalar oyun ortamını haliyle yansıtıyorlar ve sizi yer yer moda sokmayı başarıyorlar. Bir artı olarak bunu da eklediyseniz artık huzura erebilirsiniz. Uzak doğu dövüş sanatlarına hayranlık duyan arkadaşlara özellikle tavsiye ederim. En azından tadımlık bir çevrimiçi macera olmuş. ■

### Bir Bakışta

- Tadımlık bir uzak doğu MMORPG'si
- Kaliteli animasyonlar ve fizikler

Uzakdoğu, Akrobasi, Dövüş Sanatları

Kurulum  
Dosyası  
**LEVEL  
DVD**'de

# TİTAN SAVAŞLARI ONLINE

Monotonluktan sıkılanlara...

Her yıl olduğu gibi bu yıl da sıcaklardan şikayet etme sezonu açıldı arkadaşlar. Ben de kendimce şikayetimi şöyle dile getireyim: Yaz sıcakları ciddi anlamda bunaltmaya ant içmiş gibi üzerimize geliyor ve adeta ne yapacağımı bilemez halde ortada dolanıyorum. Hava öyle sıcak ki resmen insanı bütün gün hareket etmeden yatmaya zorlayacak kadar bunaltıyor. Bu kavurucu sıcaklarında mangalda pişen et misali uzanırken, ne yapayım, ne edeyim, nasıl zaman geçireyim derken Tuna'dan bu ayın yıldızı olan Titan Savaşları yazısı geldi. Şu anda açık betada olan Titan Savaşları'nı hemen bilgisayarına kurup oynamaya başladım. Oynadıkça oynadım, oyun aktıkça aktı arkadaşlar. Ben nasıl bu sıcaklarda

akşamı edeyim de bir nebze serinliğe kavuşayım derken Titan Savaşları imdadıma yetişti ve zaman bilgisayar başında akıp geçti. En baştan şunu söyleyebilirim: Sağlam bir MMORPG oyunu sizi bekliyor! Titan Savaşları'nı COG hazırlıyor ve Türkiye yayıncılığını daha önce Blade 9, Basket Dudes gibi oyunlardan tanıdığımız ArkArena yapıyor. ArkArena oyunu bize tamamen Türkçe olarak sunarak büyük bir adım atıyor. Oyun geçtiğimiz aylarda başarılı bir kapalı beta testinden geçti ve oyunculara ilk olarak burada sunuldu. Oyunu oynayan oyunculardan oldukça olumlu tepkiler alındı ve 11 Temmuz itibarıyla Titan Savaşları, açık beta testine başladı. Titan Savaşları açık betasından itibaren



bana büyük bir oyun zevki verdi. Zengin PvP ve PvE içeriği, zorlu boss savaşları, pet sistemi ve daha pek çok oyun içi dinamik beni Titan Savaşlarına bağlamayı başardı. Üstelik oyunun Türkçe olması en büyük tatmin unsurlarından biriydi. Oyun boyunca haritalarda pek çok zorlu savaşa giriyor, etkinliklere katılıyor ve kendimizi geliştiriyoruz; ancak şimdi gelin hep birlikte oyunun en başına gidelim. Oyunun karakter yaratma menüsü yeterli detaya sahip görünüyor. Karakterimizin görünümünü pek çok farklı şekilde ayarlayabileceğimiz gibi sınıfımızı da burada belirliyoruz. Oyunun temel unsuru olan sınıflar Büyücü, Savaşçı, Şifacı, Ruh Çağırıcı ve Katil olmak üzere beşe ayrılıyor. Ayrıca

her sınıf iki alt sınıfa ayrılıyor. Böylece oyun sınıf çeşitliliği sorununu çözmüş oluyor. Savaşçı, güçlü fiziksel yapısıyla ve yüksek miktardaki can değerleriyle öne çıkıyor. Muhafız ve Barbar olmak üzere iki alt sınıfa ayrılıyor. Barbar, çift elleri bir kılıçla tam bir ölüm makinesine dönüşüyor. Muhafız ise bir kalkan ve bir kılıç kuşandığında partilerin vazgeçilmez oyuncusu olan tanka dönüşüyor. Özellikle güçlü boss'lara karşı mücadele ederken Savaşçı sınıfının tank görevi paha biçilmez bir rol oynuyor. Oyndaki en önemli DPS karakterlerden bir olan Büyücüler ise Alev ve Buz Büyücüsü olmak üzere ikiye ayrılıyor. Menzilli saldırılar yapan Büyücü sınıfında Alev Büyücüsü olmayı tercih ederseniz tekil hedefler üze-



rinde büyük miktarda hasarlar oluşmasını sağlayabiliyorsunuz. Buz büyücüsü olursanız ise geniş alanları kapsayan alan hasarları vererek birden fazla düşmanı zarara uğratiyorsunuz. Büyücüler hasar özelliklerinin dışında düşmanı yavaşlatma kabiliyetine de sahip. Oyunun zor bir sınıfı olan ama bence oynaması belki de en eğlenceli sınıf olan Katil sınıfı tam bir suikastçı. Zaten alt sınıflarından biri

dayanıklı sınıflarından biri. Şu ana kadar anlattığım dört sınıf üzerinde çaba sarf edip ustalaştığımız takdirde tam bir ölüm makinesine dönüşebilirsiniz. Ancak bir sınıf var ki geride kalan tüm bu sınıflar özellikle güçlü boss savaşlarında ona ihtiyaç duyuyor. Tahmin edebileceğiniz gibi bir partinin healer rolünde bir oyuncusu olmadan o partinin yaşamı fazla uzun sürmez. Titan savaşlarının healer rolü ise Şifacı tara-

## Oyunun zor bir sınıfı olan ama bence oynaması belki de en eğlenceli sınıf olan Katil sınıfı tam bir suikastçı

Suikastçı diğeri ise Maceracı olmak üzere ikiye ayrılıyor. Bu sınıfın en büyük kozu gizlilik yeteneği ve bu yeteneği sayesinde düşmanlarının kafasını karıştırmayı çok iyi başarıyor. Oyunun bir diğeri sınıfı Ruh Çağırıcı, Karanlık Ruh ve Aydınlık Ruh olmak üzere ikiye ayrılıyor. Karanlık Ruh yanında bir takım yaratıklar çağırıyor ve bu yaratıkların yardımıyla düşmanları üzerinde üstünlük kurabiliyor. Aydınlık Ruh ise güçlü büyü hasarlarıyla düşmanları yıldırıyor. Ruh Çağırıcı aynı Savaşçı gibi oyunun

findan sağlanıyor. Şifacı sınıfı, Kutsayan ve Cezalandırıcı olmak üzere iki alt sınıfa ayrılıyor. Her ne kadar büyük hasarlar da verse, Şifacının en üstün yetenekleri hiç şüphesiz iyileştirme alanında ortaya çıkıyor. Takımdaki oyuncuların istatistiklerini de yükseltebilen Şifacı her gurubun olmazsa olmazı. Karakterimizi özelleştirdikten ve sınıfımızı seçtikten sonra maceramıza başlıyoruz. Oyuna acemi haritasında başlıyor ve burada pek çok görev alıyoruz. İlk 20 se-



viyemizi bu haritada geçiriyor ve oyunun temel dinamiklerini öğreniyoruz. Bu acemi haritası piyasadaki pek çok MMORPG'nin başlangıç haritalarına oranla çok daha iyi tasarlanmış. Oyunun pek çok fonksiyonunu öğrenmemize ve pek çok boss'la mücadele etmemize olanak sağlıyor. Böylece oyun boyunca ne tür savaşlar yapacağımız hakkında fikir sahibi oluyoruz. Zindanlar ve boyut kapıları gelişimimizde büyük rol oynuyor. Üç farklı boyut kapısından geçerek burada yer alan çok sayıda düşmanla savaşılabiliyoruz. Sıradan, Değişken ve Hırslı olmak üzere üç farklı boyut kapısı yer alıyor. Sıradan boyut kapısı haritalarda yaratık keserken çıkabiliyor. Diğer iki tür boyut kapısına ise zindanlardaki yaratıklarla savaştığımızda ulaşabiliyoruz. Tamamen rastgele çıkabilen bu boyut kapılarında daha değerli eşyalar düşürebiliyoruz. Yine zindanlar da değerli eşya düşürebilmek adına önemli bir öğeyi oluşturuyor. Zindanlar normal haritaya göre daha güçlü ve daha fazla sayıda canavarlara sahip

olduklarından buralara bir parti ile girmek önemli durumda. Savaşlarda öfke sistemi önemli bir rol oynuyor. Yetenek barınızın üzerinde yer alan başka bir barda intikam değerinizi yer alıyor. İntikam değerinizi dört parçaya bölünmüş ve her bir parçayı savaşarak doldurduğunuzda ek özellikler kazanabileceğiniz bir geçici yeteneği aktif edebilirsiniz. Eğer dört parçayı birden doldürürseniz ise düşman üzerinde ciddi bir hasar veren ve özellikle boss'lara karşı çok işe yarayan bir başka yeteneği kullanabiliyorsunuz.





Titan Savaşlarında PvP sistemi PK ve şehir kuşatma ve oyun içi etkinlikler üzerine kurulmuş. PK sisteminde oyuncular kırmızı, mor ve beyaz isimlere sahip olan oyuncular olarak üç farklı guruba ayrılmış. Beyaz renkte isimlere sahip olan oyuncular diğer oyunculara saldıрма davranışına sahip olmayan oyuncuları oluşturuyorlar. Mor isimliler ise beyazları ve kendi rengindeki oyunculara karşı saldırı davranışında bulunan; ancak beyazları öldürme gibi bir davranış olmayan oyuncular. Kırmızı renkteki oyuncular ise beyaz isimli oyuncuları öldürerek isimlerini kırmızı hale getiriyor. PK sistemi ile her ana bir yerde PvP savaşıyla karşılaşabiliyorsunuz. Eğer bir savaşta ölürseniz oyun size, sizi öldü-

ren oyuncunun yerini göstererek intikam almanıza fırsat veriyor. Şehir kuşatmaları ise bana göre en eğlenceli PvP alanını sunuyor. Bir klanla dahil olarak katılabildiğimiz şehir kuşatmalarında, kuşatma silahlarıyla ve diğer oyuncularla birlikte mücadele etmek son derece heyecanlı. Tüm bunların dışında günlük veya haftalık etkinliklerle farklı türde PvP savaşlarına girebilmek oyunun PvP seviyesini bir tık daha artırıyor. Daha oyunun başından bir adet pet ediniyor ve hem kendi yeteneklerimiz hem de petimizin yetenekleri hakkında fikir sahibi oluyoruz. Pet konusuna daha sonra geleceğim; öncelikle kendi yeteneklerimiz şöyle bir bakalım.

Oyuna girdiğiniz zaman yetenek ağacınızı açın ve şöyle bir göz atın. Sınıfınızı hangi yönde geliştireceğinizi yeteneklerinize göz attıktan sonra belirleyin. Oyundaki yetenek yelpazesinin geniş olması önceden planlanmamış, rastgele gelişimlerde karakterin zayıf kalmasına neden olabiliyor. Oyun geniş yetenek yelpazesıyla oyunculara planlı, programlı bir oynanış vaat ediyor. Ayrıca yetenekleriniz, yetenek pencerenizi açtığınız zaman sol tarafta kategorilere ayrılmış ve arayüzü düzenli hale getirmiş.





Ayrıca bu kategorilerde normal yetenek ağacınızda yer almayan bir takım yetenekler de yer alıyor ve işte burada oyunun en güzel yanlarından biri ortaya çıkıyor. Bu kategoriler içerisinde yer alan silah becerisi kısmında sınıfınıza özel olan silahların dışında yeni silahları da kullanmayı öğreniyorsunuz. Böylece oyun sizi

kadar birçok farklı evcil hayvan türü oynama oldukça başarıyla yedirilmiş. Tabii bir evcil hayvana sahip olduktan sonra, bu evcil hayvana bakmak, yeteneklerini özenle geliştirmek bizim için bir görev haline geliyor. Evcil hayvanımız yanımızda savaşta sürecek bizim gibi seviye atlıyor. Evcil hayvanın sadakat puanı onun ne kadar güçlü sava-

## Oyunun acemi haritasını tamamladıktan kısa bir süre sonra ilk bineğinize sahip oluyorsunuz ve bineksiz geçen ilk seviyelerinizde ne kadar yavaş olduğunuzu fark ediyorsunuz

önceden belirlenmiş birkaç silah üzerinde gelişmeye zorlamıyor.

Titan Savaşları evcil hayvan ve binek sisteminde de zengin bir içerik sunuyor. Şunu hemen belirteyim. Ruh Çağırıcı sınıfı aynı anda birden fazla evcil hayvan kullanabiliyor. Oyundaki evcil hayvanlar size gerçekten büyük yardımcı dokunan varlıklar. Düşmanlara oldukça yüksek hasarlar verebiliyorlar. İskeletten mantara

şabileceğine etki ediyor. Hayvan öldüğü zaman sadakat puanı bir miktar düşüyor ve sadakat puanı belli bir seviyenin altına düştüğünde hayvanınızı çağırabiliyorsunuz. Ama neyse ki evcil hayvanı besleyerek sadakat puanını artırabiliyoruz. Ayrıca eğitme ve güçlendirme komutlarıyla evcil hayvanınızı çok daha güçlü hale getirebiliyorsunuz. Oyundaki binekler de yine evcil hayvanlar gibi oldukça çeşitli ve yararlı.



Oyunun acemi haritasını tamamladıktan kısa bir süre sonra ilk bineğinize sahip oluyorsunuz ve bineksiz geçen ilk seviyelerinizde ne kadar yavaş olduğunuzu fark ediyorsunuz.

Meslek sistemi Titan Savaşları'nda para kazanmanızın altın anahtarlarından birini oluşturuyor. Demir dövme, simya ve maden üretimi gibi mesleklerde kendimizi geliştiriyor ve pek çok eşya oluşturabiliyoruz. Bu eşyalar sadece satma amaçlı değil; kendi kullanımımız içinde oldukça yararlı oluyor. Örnek vermek gerekirse iksir, paralı asker parşömeni, zırh, silah gibi pek çok eşyayı oluşturabilir ve kullanabilirsiniz. Daha güçlü zırh, silah ve ekipmana sahip olmak için zindanlardan düşürülen eşyalar ve bu eşyaların gelişimi büyük rol oynuyor. Eşyalarımızı farklı şekillerde geliştirebiliyoruz. Eşya geliştirme penceresinde yer alan yükseltme seçeneği eşyanın saldırı ve defans güçlerini artırıyor. En fazla 30 seviyeye kadar güçlendirebildiğimiz eşyalarımızın; 10. Seviyeye kadar her bir seviyede işlemin başarı şansı azalıyor. Diğer bir geliştirme seçeneği olan özellik ekleme de ise eşyalarımıza küçük küçük

ek özellikler katabiliyoruz.

Son derece etkileyici bir görseelliğe sahip olan Titan Savaşlarında, çevre ve karakter tasarımlarının yanı sıra animasyonlar ve yeteneklerin oluşturduğu efektlere de özen gösterilmiş. Ağaç detayları ve özellikle hoşuma giden su detayları ile suda yüzerken oluşan köpüklerin efektleri son derece başarılı gözüküyor. Zırh ve silah tasarımları, savaştığımız boss ve diğer canavarların tasarımları da son derece iyi durumda. Son zamanlarda keyifli bir MMORPG bulamıyorum diyorsanız; etkileyici görseelliği, zengin oyun içeriği ve Türkçe desteğiyle Titan Savaşları sizi fazlasıyla tatmin edecekler.

## ■ Enes



*Nerede sörf yapacağınızı  
bilmiyor musunuz?*



*Bilgisayar ve teknoloji konusunda en doğru adres*

*[www.chip.com.tr](http://www.chip.com.tr)*



*[www.facebook.com/chiponlineurkiye](http://www.facebook.com/chiponlineurkiye)  
<http://twitter.com/chiponline>*



*Tüm marketlerde*



Yapım Cyberstep Dağıtım Cyberstep Web onigiri.cyberstep.com

# Onigiri

## Bir yemek mi, MMO mu?

Onigiri, Japon mutfağına özgü bir yemektir. Üçgen veya yuvarlak şekle sokulan pirinçler nori ile sarılır ve ardından servis edilerek afiyetle yenir. (Nori ile sarılmadan da oluyor – Tuna.)Ve bugünkü yemek tarifimizin de sonuna geldik. Ne bekliyordunuz ki? Şakayı bir yana, sahip olduğu anime karakterleri ile ruhunuzu doyuran bir oyun Onigiri. Cyberstep tarafından geliştirilen bir MMORPG'de, animelerde görebileceğiniz türden abartılı vücut hatlarına sahip hatunlar ve oldukça aşık bir renk paleti mevcut. Ortalığın MMORPG dolu olduğunu biliyorum ama eğer animelerden hoşlanıyorsanız belki hoşunuza gidebilir. Animeleri pek sevsem de renkli yapısı beni biraz içine çeker gibi oldu ama sonra bıraktı. Daha doğrusu ben kaçtım, zira MMORPG'ler bağımlılık yapabilir, dikkatli olun!

Bol canavarlı ve çeşitli mitolojilerden fırlamış yapıdaki yaratıklarla dolu bir oyun Onigiri. Nedense antik zamanlardan gelen kadim yaratıklar da hep sizi bulur zaten! Oyuna başladığımda bir anda karşımda Kamikui ismiyle anılan üç başlı bir ejderha gördüm. Saldırmak amaçlı alışmaya başladığım oyun mekaniklerindeyse fark ettiğim şey tıklama ve ilerleme üzerine kurulu olmayan hareket mekanizmasıydı. Oyunda tıklama ve ilerletme mekaniği yerine klasik yön tuşlarıyla karakterinizi hareket ettiriyor ve farenizin sol tuşu ile düz saldırı yaparken sağ tuş ile de seçtiğiniz becerinizi kısa yoldan kullanabiliyorsunuz. Bu tür kontrol yapılandırmalarına konsol-vari diyebilirim, zira numaralarla atanmış becerilere hükmetmek daha komplikedir ve işin ehli olmayı gerektirir. Neyse bunu bir kenara bırakalım şimdi. Sınıflar rol yapma oyun-





larının can damarıdır, bilirsiniz. Ama bu oyunda sınıf yok. Yani bildiğiniz türden sınıf yok. Karakterinizi yaratırken karşınıza çıkan sınıf seçme ekranında sınıftan çok karakteristik özelliklerinizi betimleyen sıfatlarla karşılaşıyorsunuz. Ve bunların her biri, rol yapma oyunlarındaki Savaşçı, Büyücü, Okçu gibi sınıfların özgünlük kazandırılmaya çalışılarak oyuncuya yansıtılmış halleri. Ayrıca karakteri seçtiğinizde sadece o sınıfa özgü silahla da oyuna başlamiyorsunuz. Ben büyücü sınıfıyla başladığımda kullanabileceğim dört adet silah elimin altındaydı ve bunları değiştirerek çeşitli kombinasyonlar ile kullandım. Kafam da baya karışmadı değil. Sonuçta alışmışız sınıfımızın silahıyla oynamaya. Zekâ odaklı bir yapıya sahip karakterin okla hasar verebilmesi mümkün müdür ki? Ama olabiliyor işte, ne yaparsınız... Fakat şunu da belirtmeliyim; oyuncuların puan atadıkları 'Dexterity, Mind, Strength' türevi özellikler de oyunda var. Sonra eksik yazdım diye kızmayın. Yapımcılar sizi nasıl şımartacaklarını biliyorlar tabii; o halinizle ejderhayı kovalayıp bir anda kahraman oluyorsunuz. Kasabaya döndüğünüzdeyse bir yığın methiye ile karşılaşıyorsunuz. Fakat bu

ejderhanın sebep olduğu panik nedeniyle genel anlamda bir endişe hâkim oluyorum ve siz de onun peşinden gitmeyi de içeren birtakım görevler alıyorsunuz. Başlarda bu şekilde klasik zindan temizleme ve eğitim bölgesinde gelişim görevleri alırken ilerledikçe mekanikleri ve oyunu daha da çok kavramaya başlıyorsunuz.

Onigiri genel anlamda vasat olarak tabir edebileceğim orta karar bir MMORPG. Ben mi oyun beğenmiyorum bilemiyorum fakat oyunun ruhu yok gibi geldi bana. Klasik taşıma, avlanma görevleri bu oyunda da mevcut. Diyaloglar anlamında da yavan bir yapısı var. Anime fanlarının seveceği tek nokta orijinal seslendirmeler veya cafcacı dövüş mekanikleri olabilir. Oynayınca bana katılacağınıza eminim. Tuna geçen sayda birtakım yaz dizilerinden sakınmanızı söylemiş. Ben de bu takım yaz MMO'larından sakınmanızı söylüyorum. ■

## Onigiri

- ➕ Müzikler
- ➖ Derin olmayan oyun evreni, sınıf sistemi, dövüş mekanikleri

5,8

🎮 MMORPG, Anime



Yapım BigPoint Games Dağıtım BigPoint Games Web [www.darkorbit.com](http://www.darkorbit.com)

# DarkOrbit Reloaded

*Hammadde savaşları, kaldığı yerden...*

DarkOrbit (DO) 2006 yılının sonlarında piyasaya sürüldüğünde ülkemizde çok sevilmisti. Bunun sebebi de artık ADSL ile internetin iyice yaygınlaşması ve artık her köşe başındaki internet kafelerdi. Tabii ki o günden beri çok şeyler değişti. İnternet artık hemen her eve girdi. PC ve oyun teknolojisi gözle görülür şekilde ilerledi; o senelerden kalma her şey de sırtmaya başladı. BigPoint Games de bunu farkında olacak ki, DO'nun güncellenmiş, allanıp, pullanmış hali olan DarkOrbit

Reloaded (DO:R) ile karşımıza çıktı. DO:R aslında DO oynayanlar için yeni bir oyundan ziyade makyajlanmış yeni bir sürüm konumunda. Türe yabancı olanlar içinse sıfırdan başlaması çok kolay değil. Çünkü oyunda doğru düzgün bir training yok. İlk görevlerde temel savaş dinamikleri, hammadde toplama vb. temel bilgiler aktarılıyor ama sonrası tamamen bize bırakılmış. Eğer türe yabancıysanız forumlardan ya da sohbet yoluyla deneyimli oyunculara sorular sormak işinizi kolaylaştırıcaktır. Oyundaki temel amacımız oyunun başında seçtiğimiz üç şirketten birini zirveye taşımak. Bunu da hammaddeleri toplayarak yapıyoruz. Hammaddeler uzayda ortalığa dağılmış durumda, bunları tek tek toplamak bir seçenek ancak bu akıntıya karşı kürek çekmekten farksız. Düşmanlardan hammadde toplamak çok daha pratik. Oyunda hem PVP, hem PVE şansımız var. Gördüğümüz bir oyuncuya istediğimiz za-



man saldırabiliyoruz ve ganimetlerinin bir bölümü düşüyor. Bilgisayar kontrolündeki bir uzay gemisi için de durum aynı. Diğer online oyunlardan alıştığımız gibi bir loot sistemi DO:R'da da yerini alıyor. Ancak bunu yaparken oyun saç baş yoldurtuyor.

daha güçlü silahlar edinebiliyoruz. Silahların yanında daha büyük gemiler ya da bize yardımcı P.E.T ve Dirotler de alabiliyoruz. Ortalıktan topladığımız kutulardan ayrıca ikramiye EURO adında para düşüyor. Ayda bir kez yapılan etkinliği kazanan oyuncu bu

Eğer türe yabancıysanız forumlardan ya da sohbet yoluyla deneyimli oyunculara sorular sormak işinizi kolaylaştıracaktır

Oyunu locked screen (sabitlenmiş kamera) olarak oynamak zorundayız. Hem bizim uzay gemimiz hem de düşmanlar hareket halinde olduğu ve bazen çok saçma manevralar yapabildikleri için bir düşmana tıklamaya çalışırken, boşluğa tıklayıp bir anda ona kafa atabiliyoruz. Düşmanlarımıza saldırmak için temel olarak iki seçeneğimiz var: lazerlerimiz ve füzelerimiz. Silahlarımız seviyelere bölünmüş, oyunda madenleri satarak ya da ortalıktaki kutuları toplayarak kazanabildiğimiz krediler ve aynı şekilde kutulardan topladığımız ya da belirli miktarlarda ödeme yaparak aldığımız "uridyum" ile

ikramiyei nakde çevirmeye hak kazanıyor. DO:R aslında DO'e büyük yenilikler katmıyor. Ancak iyiden iyiye yaz durgunluğuna giren oyun sektöründe fena sayılmayacak bir alternatif konumunda. Oyuncu sayısı da azımsanmayacak cinsten. Tabii ki ne kadar daha böyle devam eder ve oyalanmanızı sağlar, bilmiyorum. ■

## DarkOrbit Reloaded

- ➕ Yenilenmiş grafik ve efektler
- ➖ Monoton oyun sistemi, çıldirtabilen kontroller

6,2

🕒 *Tarayıcı, Strateji, Uzay*





## Onigiri

Oyunun rengârenk dünyasına daldınız ve insanlarla zebaniler arasındaki mücadeleye ortak oldunuz. (Çok heyecanlı!) Ama dikkat etmeniz ve önem sarf etmeniz gere-

ken noktaların farkında değilsiniz, eminim. Telaş yapmayın. Sizi yönlendirmek için buradayım. Açın bilgisayarları, Onigiri rehberi karşınızda! Bakalım bana ayak uydurabilecek misiniz? ■



## Yetenekler

Oyunda, seçtiğiniz silaha göre sahip olduğunuz yetenekler mevcut. Bu yetenekleri ister klavyenizin üstündeki numaralar ile kontrol ediyor, isterseniz de fareinizin ortasındaki topu döndürerek değiştirebiliyorsunuz. Yetenek demişken silahları da araya katalım. F tuşu ile sahip olduğunuz silahlar arasında geçiş yapabilirsiniz. Her silahın farklı yetenekleri var. Yetsek mi yetmesek mi bilemedim...

## Düşmanlar

Karşımızda kocaman bir iskelet var. Peki, kim bu? İsmi Kyoukotsu. İsmi yazmam onu öldürmem kadar sürmedi ya, neyse. Oyunda bu tür anime evreninden fırlamış keskin yaratıcılık ürünü envaiçeşit yaratıkla karşılaşabiliyorsunuz. Cüsseleri sizi yanıltmasın, bunları öldürmek oldukça kolay. Zaten yanınızda yardım eden karakterler de oluyor. İşin içerisinde görev de varsa zaten bunları öldürmek alın yazınızda var demektir.



## Karakter Yaratma

Oyunun çeşitlilik kısmında en çok ön plana çıktığı nokta karakter yaratma ekranı. Birbirine oldukça benzeyen fakat her biri birbirinden şeker anime karakter olasılıkları arasından kendinize özgü karakterinizi yaratabiliyorsunuz. Karakterinizin yüzünü, saç stilini, vücut yapısını ve kıyafetlerini dilediğiniz şekilde değiştirebilirsiniz. Bundan sonrası zevkinize kalmış. Pek vakit harcatacak yoğunlukta özelleştirme opsiyonu yok ama yine de biraz uğraştırır.



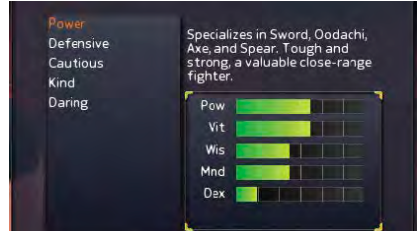
## Seviye Atlama

Peki ya oyunda seviye atlama ne âlemde? Bildiğiniz üzere MMO'ların yapısı gereği sizi oyuna alıştıran aynı zamanda ilk 20 seviyeyi oluşturan dilimi de size kolay şekilde kazandırır. Onigiri'de bu süreç o kadar da hızlı işlemiyor aslında. Baştaki görevleri tamamlamanıza rağmen seviyenizin hala 1 olduğunu görünce çileden çıkmayın sakın! Sakin olun ve görevlere devam edin.



## Puan Dağılımları

Bu oyunda da mevcut noktalarda karakterinizi geliştirmek istediğiniz doğrultuda dağıtmanız gereken puanlar var. Bunlar; Power, Visdom, Mind, Vitality şeklinde gidiyorlar. Geleneksel yapıda karşımıza çıkan Strength ve Intelligence gibi isimler kullanmak yerine bu yola başvurulmuş. Ne de olsa hepsi aynı şey değil mi zaten? Seçimlerinizi doğru yapın ve gerisine bakmayın derim.



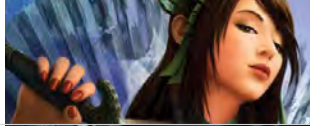
## Sınıflar

Oyuna başladınız, seçmeniz gereken sınıfın Power olması gerektiğinin de farkındasındır. Ama neden Warrior değil de Power? Dikkat çekme çabası mı özgün olma arayışı mı bilemedim. Power, Defensive, Cautious gibi sınıflar arasından yapacağınız seçimlere sağ tarafta güç dağılımlarına bakarak yapabilirsiniz. Zira burada, hangi sınıfın hangi güçlerle orantılı şekilde ilerlediği ve hangi silahları kullandığı yazmakta.

# En çok oynanan online oyunlar

## Age of Wushu

**Yapım** Snail USA **Dağıtım** Snail USA  
**Aylık Ücret** Yok **Web** [www.ageofwushu.com](http://www.ageofwushu.com)



## APB Reloaded

**Yapım** Reloaded Productions **Dağıtım** GamersFirst  
**Aylık Ücret** Yok **Web** [www.gamersfirst.com/apb](http://www.gamersfirst.com/apb)



## DC Universe Online

**Yapım** Sony **Dağıtım** Sony  
**Aylık Ücret** Yok **Web** [www.dcuonline.eu](http://www.dcuonline.eu)



## FFXIV Online: A Realm Reborn

**Yapım** Square Enix **Dağıtım** Square Enix  
**Aylık Ücret** 12,99\$ **Web** [www.finalfantasyxiv.com](http://www.finalfantasyxiv.com)



## Ghost Recon Phantoms

**Yapım** Ubisoft Singapore **Dağıtım** Ubisoft  
**Aylık Ücret** Yok **Web** [www.ghostreconphantoms.com](http://www.ghostreconphantoms.com)



## Neverwinter

**Yapım** Cryptic Studios **Dağıtım** Perfect World  
**Aylık Ücret** Yok **Web** [nw.perfectworld.com](http://nw.perfectworld.com)



## PlanetSide 2

**Yapım** Sony **Dağıtım** Sony  
**Aylık Ücret** Yok **Web** [www.planetside2.com](http://www.planetside2.com)

Türkçe  
Arayüz



## Star Conflict

**Yapım** Star Gem Inc. **Dağıtım** Gaijin Entertainment  
**Aylık Ücret** Yok **Web** [www.star-conflict.com](http://www.star-conflict.com)



## Stronghold Kingdoms

**Yapım** FireFly Studios **Dağıtım** FireFly Studios  
**Aylık Ücret** Yok **Web** [www.strongholdkingdoms.com](http://www.strongholdkingdoms.com)

Türkçe  
Arayüz



## War Thunder

**Yapım** Gaijin **Dağıtım** Gaijin  
**Aylık Ücret** Yok **Web** [www.warthunder.com](http://www.warthunder.com)

Türkçe  
Arayüz





# LEVEL ONLINE

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

---

[www.level.com.tr](http://www.level.com.tr)

Her gün güncelleniyor

# TİTAN SAVAŞLARI ONLINE

KALİTELİ GRAFİK  
%100 ETKİLEŞİM  
GÜNLÜK ONLARCA GÖREV  
VE  
TOTEM SİSTEMİ



MUCİZELER İLE DOLU BİR HAYATA HAZIR MISIN?

TAMAMEN TÜRKÇE  
VE  
ÜCRETSİZ

**TİTAN SAVAŞLARI'NDA ZAYIFLARA YER YOK!  
EN GÜÇLÜ, EN YILMAZ, EN BİLGE OLMAYA HAZIR MISIN?  
ZAMAN KAYBETME...**

[f HTTPS://WWW.FACEBOOK.COM/ARKARENA.COM](https://www.facebook.com/arkarena.com)

[t HTTPS://TWITTER.COM/HASHTAG/ARKARENA](https://twitter.com/hashtag/arkarena)

**ARK** Games  
arena  
[HTTP://TS.ARKARENA.COM](http://ts.arkarena.com)



# K N I G H T

## ONLINE

2014 / 02 - 10 TL (KDV Dahil)

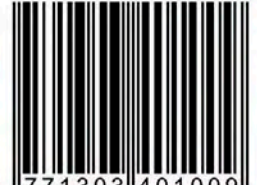
45₺

Değerinde  
Promo Kodu



KKTC Fiyatı 12.50 TL

ISSN 1303-4014



9 771303 401009

### Haberler

Knight Online dünyasına dair  
en güncel haberler

### Rehberler

Hem yeni, hem de mevcut  
oyuncular için detaylı rehberler

### Röportajlar

NTTGame CEO'sundan,  
GM ekibine kadar röportajlar



# LEVEL ONLINE

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

---

[www.level.com.tr](http://www.level.com.tr)  
Her gün güncelleniyor

**YAYINCI**

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

**İCRA KURULU BAŞKANI**  
Mehmet Y. Yılmaz**YAYIN DİREKTÖRÜ**  
Gökhun Sungurtekin**YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)**  
Fırat Akyıldız**YAZI İŞLERİ MÜDÜRÜ**  
Şefik Akkoç**GÖRSEL YÖNETMEN**  
Emre Öztınaz**MARKA MÜDÜRÜ**  
Seren Urun**Ankara Temsilcisi:** Erdal İpekeşen, 0 312 467 14 37-38-39  
**Web:** www.level.com.tr**YÖNETİM****Genel Yayın Koordinatörü:** Yeşim Denizel  
**Projeler Direktörü (Tüzel Kişi Temsilcisi):** Ferit Özkaşıkçı  
**Satış Direktörü:** Orhan Taşkın  
**Finans Direktörü:** Didem Kurucu  
**Üretim Direktörü:** Servet Kavasoglu**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 Kırmılioğlu  
**Tel:** 0 212 336 53 60 (3 Hat), **Faks:** 0 212 336 53 90**Kurumsal İletişim Direktörü**  
Neslihan Sadıkoğlu**REZERVASYON****Rezervasyon Tel:** 0 212 336 53 00 - 57 - 59  
**Rezervasyon Faks:** 0 212 336 53 92 - 93  
**Ankara Reklam Tel:** 0 312 207 00 72 - 73**Hedef Sayfalar Tel:** 0 212 336 53 70, **Faks:** 0 212 336- 53 91**Yönetim Yeri:** Trump Towers, Kule 2, Kat: 21-24, 34387, Şişli, İstanbul  
**Tel:** 0 212 410 31 77, **Faks:** 0 212 410 33 57**Baskı:** Bilnet Matbaacılık  
Biltur Basım Yayın ve Hizmet A.Ş.Dudullu Org. San. Bölgesi 1. Cad No:16 Esenkent Ümraniye-İSTANBUL  
**Tel:** 444 44 03**Faks:** 0 216 365 99 08  
www.bilnet.net.tr**Dağıtım:** Yaysat A.Ş. **Tel:** 0 212 622 22 22**Yayın Türü:** Yerel, süreli, aylık  
**FİPP** üyesidir.

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

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300  
okurhizmetleri@doganburda.comDB 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.



# Bir Türkiye Klasığı: Knight Online

Knight Online... Türkiye'de en çok konuşulan oyunların başında geliyordu herhalde. PvP'siyle, kitleleriyle, olaylarıyla ve belki de okunuşuyla... Şaşırtıcıdır ki 2004 yılında tanıştığımız ve 10. yılını kutladığımız bu oyun, bugün hala ilk günkü kadar popüler. Özellikle Türkiye'de... Belki de sırf bu yüzden, Knight Online büyük bir kutlamayı hak ediyor. Yani özel bir sayıyı...

Sizin için hazırladığımız bu özel sayıda Knight Online'la ilgili hemen hemen her şeyi bulacaksınız. Haberler, röportajlar, rehberler, turnuvalar, hizmetler, ilginç olaylar ve fazlası... Aradığınız ve ihtiyacınız olan her şeyi tek bir dergide topladık sizin için.

Bununla yetinemedik tabii ki. Bu yüzden yine sizin için, NTTGame'den tam **45 TL** değerinde promo kodu aldık ve sizle paylaştık. Kodunuz **82.** sayfada...

Umarız, koleksiyon niteliğindeki bu dergiyi keyifle okursunuz.

**Fırat Akyıldız**

Yayın Yönetmeni

# İçindekiler

- 06 Türkiye’de Knight Online  
10 yıllık geçmişe sahip Knight Online’ın ülkemizdeki dünü, bugünü
- 10 Haberler  
Knight Online hakkında en son gelişmeler ve güvenlik detayları
- 12 Röportaj  
NTTGame’in CEO’su Sean Lee ile Knight Online hakkında konuştuk
- 18 Başlangıç Rehberi  
Knight Online’a yeni adım atmak isteyen oyuncuların yapması gerekenler
- 30 En İlginç 10 Olay  
Knight Online tutkunlarının dâhil olduğu birbirinden ilginç olaylar
- 32 Röportaj  
NTTGame’in Türkiye ve Avrupa Operasyon Sorumlusu Serhan Kazar Röportajı
- 36 Knight Online Rehberi  
Knight Online’a dair en ince detaylar ve kapsamlı oyun rehberi
- 58 Turnuvalar  
Ülkemizde düzenlenen ve düzenlenecek turnuvaların detayları
- 64 Community  
Knight Online’a yön veren GM ekibi ile Knight Online hakkında konuştuk
- 70 Müşteri Hizmetleri  
Knight Online’da sorun yaşadığınızda yapmanız gerekenler
- 72 ICS (Kimlik Doğrulama Servisi)  
Knight Online’ı çok daha güvenli hale getiren servisin detayları kullanım rehberi
- 75 Röportaj  
Knight Online’da tanışıp evlenen bir çift ile Knight Online hakkında konuştuk
- 76 Kingdom Online  
NTTGame’in yeni oyunu Kingdom Online’ın hikâyesi, içeriği ve geleceği
- 80 Kod Kullanım Rehberi  
Özel sayımızda hediye ettiğimiz promo kodunu nasıl mi kullanacaksınız?





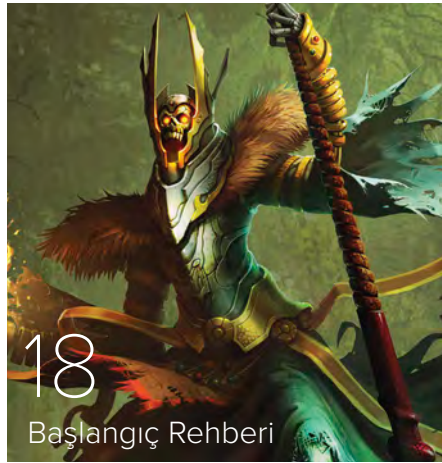
06

Türkiye'de Knight Online



36

Knight Online Rehberi



18

Başlangıç Rehberi



30

En İlginç 10 Olay



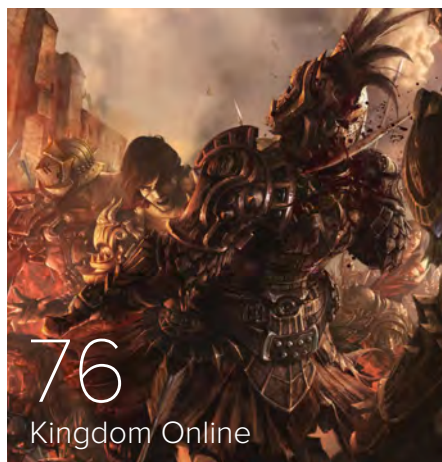
58

Turnuvalar



72

ICS (Kimlik Doğrulama Servisi)



76

Kingdom Online



80

Kod Kullanım Rehberi





# TÜRKİYE'DE KNIGHT ONLINE

Bir devrin başlangıcı

Ülkemizde gitgide daha popüler hale gelen MMORPG türünün en çok bilinen ve en çok oynanan oyunlarından Knight Online'ın Türkiye'deki yolculuğuna nasıl başladığına ve bu yolculuğun nasıl devam ettiğine dair detayları merak ediyor musunuz?



Tüm dünyada olduğu gibi, Türkiye’de de MMO oyunları yıllar ilerledikçe popüler hale geldi ve MMO oyuncularının sayısı her geçen yıl katlanarak arttı. Geçmişe dönüp baktığımızda World of Warcraft, Star Wars Galaxies, EverQuest, Anarchy Online ve Dark Age of Camelot gibi birçok önemli yapımın Türk oyuncular tarafından talep gördüğünü rahatlıkla söyleyebiliriz. Tamamı aylık ücret ödenerek oynanabilecek şekilde yola çıkan bu yapımlardan sadece World of Warcraft aynı modeli koruyabilirken, diğer oyunlar ve daha nice’si ya ücretsiz hale geldi ya da piyasadan tamamen silinerek tarih oldu. Kimi oyunlar oynanış ve içerik açısından tutunamazken, piyasadan silinme sebeplerinden biri de MMO sektöründeki radikal değişimler oldu. Yıllar ilerledikçe MMO türündeki oyunların sa-

oyuncular sayesinde adeta yeni bir pazar doğdu. Bu sürecin birçok oyunun sonunu getirebileceğini ya da tükenme noktasına gelen birçok oyunu yeniden ayağa kaldırdığını kim tahmin edebilirdi ki? Ülkemizde MMO oyunlarının popüler olmaya başladığı ilk yıllarda pek tabii ki free-to-play oyunların sayısı bir elin parmaklarını geçmiyordu. MMO’nun Türkiye’deki geçmişine dönüp baktığımızdaysa -yukarıda saydığımız örneklerin dışında- herkesin aklına pek tabii ki ilk olarak “Knight Online” ismi geliyor. Türkiye’de sağlam ve uzun soluklu bir geçmişe sahip olan Knight Online, özellikle her köşe başında sayısız internet kafenin yer aldığı dönemde, MMO meraklısı oyuncuların bu kafeleri doldurmasının öncelikli sebeplerinden biri olmuştu. Pek tabii ki yıllardır oynanan bir oyun olarak Knight Online’in Türkiye’nin en çok oynanan MMO’larından biri olduğunu söylemek yanlış olmaz. Üstelik son yıllarda oyunun kontrolü-

## Knight Online’ın Türkiye’nin en çok oynanan MMO’larından biri olduğu söylemek yanlış olmaz

yısı öylesine arttı ki farklı oyunlar kadar farklı gelir modelleri de ortaya çıktı ve oyunculara tercih yapma şansı doğdu. Ciddi miktarda zaman ve emek gerektiren MMO oyunlarına yönelecek olan oyuncular, artık direkt olarak para ödemek yerine oynayacakları oyunun neye benzediğini görmeyi talep eder oldular. Bu süreçte ortaya çıkan “free-to-play”, yani oynaması ücretsiz MMO oyunlarına ve bu oyunların esnek gelir modellerine yönelen

nün Türkiye özelinde yepyeni bir zihniyetle yönetilmeye başlanması, düşüşe geçen Knight Online için heyecanı yeniden arttırdı ve özellikle eski oyuncuların Knight Online’a dönüş yapmalarına vesile oldu. Knight Online’ın uzun yıllardır oynanıyor olması ve bu kadar popüler hale gelmesi, oyuncuların farklı kazanımlar elde etmelerini de sağladı muhakkak. Hemen hemen her MMO oyuncusunun bir şekilde bulaşmış





olabileceği Knight Online, belki de birçok kişinin İngilizce ile ilk imtihanı haline geldi. Erken yaşta oyun oynamaya başlamanın getirilerinden biri olan bu durum, İngilizce bilmeyen ve Knight Online'a bulaşan her yaştan oyuncunun kelime kelime, hatta cümle cümle İngilizce öğrenmesine vesile oldu. Knight Online'a gelip geçici bir heves olarak değil, uzun süreli bir macera olarak bakan oyuncuların yıllar içerisinde oyuna ara vermeleri, oyunu bırakmaları ya da oyundan bir türlü kopamamaları sürecinde oyuncuların Knight Online'a dair söylemleri, yavaş yavaş bazı sloganların ortaya çıkmasına da neden oldu. Knight Online oyuncularının en çok dile getirdiği söylemler arasındaki "Knight Online, hayat offline" ve "Knight Online'ı bırakmak yoktur, Knight Online'a ara vermek vardır" sloganları da oyunun ne kadar bağlayıcı bir yapıya ve içeriğe sahip olduğunu ortaya koyar nitelikte. Knight Online'ın ülkemizde uzun yıllardır oynanıyor olmasının oyuncular açısından bir diğer önemli kazanımı da sosyal hayattaki yansımalar. MMO türündeki tüm oyunlarda olduğu gibi, Knight Online'da da oyun içi iletişim bir ihtiyaç, hatta zaman zaman zorunluluk. Hal böyle olunca da oyuncuların birbirleriyle iletişime geçmeleri, yardımlaşmaları ve oyun içi arkadaşlıklar kurmaları kaçınılmaz oluyor. Bu arkadaşlıkları "dostluk" seviyesine çıkaran oyunculara gerçek hayatta da arkadaş olma, beraber vakit geçirme ve sosyalleşme şansı yakalıyorlar. Knight Online sayesinde tanışan ve evlenen oyuncular bile mevcut ki bu konunun güzel bir örneğini, Knight Online aracılığıyla evliliğe kadar giden yolu arşınlayan bir çiftin yaşadıklarını ilerleyen sayfalarda

öğrenebilirsiniz.

En başta söylediğimiz gibi, Knight Online'ın son yıllardaki yönetim anlayışı, oyunun yeniden yükselişe geçmesine ve oyuncu kitlesinin çok daha sağlıklı bir iletişim içerisinde olmasına vesile oldu. Bu süreçte oyuncuları memnun etmek için elinden geleni yapan NTTGame, düzenlediği turnuvalarla hem oyuncuların kendilerini sınamalarını, hem de bir araya gelerek eğlenceli vakit geçirmelerini sağladı. Yine ilerleyen sayfalarda, Türkiye'de gerçekleştirilen iki turnuvanın ve gerçekleşecek olan turnuvaların detaylarını bulabileceksiniz.

Bu satırları okuyan her Knight Online oyuncusu, oyunun Türkiye'deki tarihini oluşturan bir birey olarak süreçte yerini almış durumda. Eğer bu sürecin bir parçası değilseniz, yeni bir Knight Online oyuncusu olmak istiyorsanız da ilerleyen sayfalarda sizi kapsamlı rehberlerin beklediğini belirtelim. ■



## Yeni sunucu açıldı

Asgard'ın muhafızı olmaya hazır mısınız?

Son dönemde Europa, Helios ve Titan sunucuları birleşmiş ve üç sunucudaki tüm oyuncular tek bir çatı altında bir araya gelmişti. Bu birleşim sürecinde oyuncuların hem Knight Online'ın resmi forumları, hem de resmi Facebook sayfası üzerinden yeni sunucu talebin-

de bulunmaları üzerine NTTGame hareket geçti ve "Asgard" adını taşıyan yeni sunucu 3 Temmuz 2014 tarihi itibarıyla oyuncuların kullanımına sundu. Bu yeni sunucu, halihazırda var olan diğer sunuculardan farklı olarak sadece OTP sistemini kullanan oyuncuların

giriş yapabilmelerine izin veriyor. Haliyle OTP sistemini kullanmıyor ama Asgard sunucusuna giriş yapmak istiyorsanız, ilk olarak OTP sistemine geçiş yapmanız gerekiyor. OTP sisteminin detaylarını öğrenmek ve sisteme üye olmak için 72. sayfadaki rehberle göz gezdirebilirsiniz. ■

## Klan turnuvasına doğru

Üçüncü turnuva için kayıtlar başladı

NTTGame'in dört turnuvadan oluşan bir seri olarak planladığı klan turnuvalarının ikisi geride kaldı. Mart ve Haziran aylarında finalleri gerçekleştirilen turnuvaların her ikisini de Secret klanı kazanırken, dereceye giren klanlara ve turnuva ziyaretçilerine birçok ödül dağıtıldı.

Şimdiyse sırada üçüncü turnuva var ve iddialı oyuncuları turnuva heyecanı sarmaya başladı.

Ağustos ayının sonunda finalinin gerçekleştirilmesi planlanan üçüncü klan turnuvası için ön kayıtlar 7 Temmuz'da başladı. 11 farklı sunucu için kayıtları

açılan turnuva, ilk iki turnuvada olduğu gibi online olarak yapılacak ve CZ şampiyonlarının yanı sıra final maçlarını kaybetmelerine rağmen en yüksek skora ulaşan iki finalist bir üst tura kalacaklar. İlk iki turnuvaya göre bazı değişiklikler içeren üçüncü turnuvanın detaylarını 61. sayfada bulabilirsiniz. ■





# Hesap güvenliği

KO oyuncuları, gözünüzü dört açın

Knight Online'in başında bulunan NTTGame yönetimi, oyuncuların hesap güvenliğine fazlasıyla önem veriyor. Ana başlıklar altında toplanan temel güvenlik önemleriye oyuncuların zor duruma ne yapmaları gerektiğini ortaya koyuyor. Özellikle hesapların üçüncü kişiler tarafından ele geçirilmesi oldukça önemli bir problem. Güvenlik konusuyla ilgili olarak NTTGame'in kurduğu güvenlik ağıysa teknik araştırma grubu, müşteri desteği ve OTP koruma seçeneği olarak üçe ayrılıyor.

## Teknik araştırma grubu

Konusunda deneyimli teknik ekiplerimiz, Knight Online World dünyasına gelebilecek olan her türlü forum, sosyal medya, portal ve client tabanlı saldırıya karşı hazırlıklı olup, en güncel güvenlik programları ile düzenli olarak sunucularımızı güçlendirmektedir. Özellikle hack gruplarının güncel olarak çıkardığı yazılımları takip eden yetkililerimiz, eş zamanlı olarak bu yazılımlara karşı tam zamanlı çalışmakta ve hesaplarınızın güvenliğini sağlamaktadır.

## Müşteri desteği

Hesap güvenliğinin yeterli olmadığı ve oyuncularımızdan kaynaklanan hesap problemlerine karşı kurmuş olduğumuz müşteri destek ekibimiz; hesabınızla ilgili her türlü sorunuza en hızlı şekilde alternatif çö-

zümeler sunabilmektedir. Hesabınızla ilgili problemleriniz giderilene kadar müşteri destek ekibimizden gelecek olan cevabı sabırla beklemeniz önemle rica olunur. Müşteri desteği konusunda daha fazla bilgi almak için [support.nttgame.com](http://support.nttgame.com) adresine başvurabilirsiniz.

## OTP koruma seçeneği

Hesap güvenliğinizi arttırabilmek adına NTTGame ile birlikte Knight Online'a getirilmiş olan Identification Code Service yani ICS sistemine ücretsiz üye olarak OTP şifresi elde edebilirsiniz. OTP şifreleri ile birlikte oyuna her girişinizde size sorulacak olan tek kullanımlık şifreler ile hesaplarınızın 3. kişilerin eline geçmesini engellemiz mümkün. OTP koruma seçeneği konusunda daha fazla bilgi almak için [otp.nttgame.com](http://otp.nttgame.com) adresine başvurabilirsiniz.

Peki tüm bu yöntemler paralelinde hesabınız güvende mi? Bunu bilmeniz ve kendinizi güvende hissetmeniz için NTTGame hesabınızın güvenilirliğini sık sık test etmeniz gerekiyor. Bu nedenle yapmanız gerekenlerse NTTGame tarafından şu şekilde sıralanıyor:

- Hesabınızı ICS sistemiyle korunur hale getirin. ICS sistemine dair detayları 72. Sayfadan ya da [otp.nttgame.com](http://otp.nttgame.com) adresinden öğrenebilirsiniz.
- Kullandığınız tarayıcının en güncel sürüm-

de olduğundan emin olun.

- Kullandığınız tarayıcıda reklam ve sahte sitelere karşı kullandığınız programları sık sık güncellein.
- Hesabınızın bağlı bulunduğu e-posta adresinizin spam'lere karşı güvenliğini artırın.
- Hesabınızın bağlı bulunduğu e-posta adresinizin güncel olmasına dikkat edin ve e-posta bilgilerinizin güvenliğini sağlayın.
- Sahip olduğunuz bilgisayarınızı zararlı yazılımlara karşı koruyun ve düzenli olarak güncelleyin.
- Sahip olduğunuz bilgisayara mutlaka antivirüs programı yükleyin.
- Farklı türdeki hesap hırsızlıkları konusunda bilgi sahibi olun.
- Her türlü konuda bilgi almak için [www.nttgame.com](http://www.nttgame.com), [knight.nttgame.com](http://knight.nttgame.com) ve [support.nttgame.com](http://support.nttgame.com) adreslerini tarayıcınıza kaydedin. ■



# Hesabınız çalınmasın!

## Muhtemel sorunlar ve çözümler

Ö yuncuların en çok dert yandığı ve müşteri destek sistemine yönelttiği sorulardan biri “Hesabım nasıl ele geçirildi?” oluyor. Böylesine önemli bir konuda yapılması ve yapılamaması gerekenlerse NTTGame tarafından tek tek açıklanıyor.

### Hesap bilgisi paylaşımı

**Sorun:** Hesap bilgilerinizi üçüncü şahıslarla

**Çözüm:** Bu problem için önerilebilecek en basit çözüm, hesap bilgilerinizi hiçbir şekilde üçüncü şahıslarla paylaşmamaktır. Eğer böyle bir paylaşımında bulduysanız, en kısa sürede hesabınızın şifresini değiştirmeli ve ardından hesabınızı bağlı bulunduğu e-posta adresini müşteri destek sistemi üzerinden değiştirtmelisiniz. Ayrıca hesabınıza size ait olmayan bir bilgisayar üzerinden giriş

ve sizlerle iletişime geçtiği e-posta adreslerine benzer sahte e-posta adresleri açarak hesabınızı ele geçirmek isteyebilirler. Bu tip sahte e-postaların ortak yönü, e-posta aracılığıyla sizden kullanıcı adı, şifre, doğum tarihi, ESN kodu gibi bilgilerin istenmesidir. Sahte e-postalarda genel olarak hesabınızın çalınma veya hile programı kullanımı sebebiyle inceleme altında olduğu yazmakta ve bu durumun giderilmesi adına sizden istenen bilgi içerikleri yer almaktadır. Sahte e-posta metinlerini dikkatlice okursanız, sıklıkla Türkçe imla ve noktalama hataları olduğunu fark edebilirsiniz. Bazı sahte e-postalarda sizden kullanıcı bilgilerinizi istemez ama e-posta içeriğinde vermiş olduğu farklı site bağlantılarıyla sizi farklı sitelere yönlendirerek giriş yapmanızı sağlamaya çalışır. Bu sahte sitelere üyelik bilgilerinizle giriş yaptığınızda hesabınız ele geçirilebilmekte.

NTTGame müşteri destek ekibinden gelecek olan e-postalarda hiçbir zaman sizden kullanıcı bilgileriniz ve şifreniz istenmez

paylaşmanız, hesabınızın ele geçirilmesi yöntemlerinden birisidir. Gerçek hayatta ya da oyun içinde tanıdığınız bu kişiler, sizin güveninizi kazanarak hesabınıza giriş yapabilirler ve doğrudan hesabınıza ya da karakterinizin eşyalarına sahip olurlar.

yapmanız da aynı sonucu doğurabilir. Kendi bilgisayarınız güvenli olabilir ama arkadaşınızın bilgisayarını zararlı yazılımlar barındırabilir.

### Sahte e-postalar

**Sorun:** NTTGame'in güncel olarak kullandığı

**Çözüm:** NTTGame müşteri destek ekibinden gelecek olan e-postalarda hiçbir zaman sizden kullanıcı bilgileriniz ve şifreniz istenmez. Bu nedenle bu tip e-postaları dikkate almayın. Ayrıca bu sahte e-postaları sıklıkla e-posta ayarlarınızda yer alan engelli listesine eklerseniz, aynı kişilerin size tekrar tekrar gönderim yapmasını engellemiş olursunuz. Sahte bir e-postayı cevapladığınızı ve hesap bilgilerinizi yanlış kişilerle paylaştığınızı düşünüyorsanız, en hızlı şekilde hesap bilgilerinizi değiştirin ve güncelleyin.

### Oyun içi Letter ve PM

**Sorun:** Hesabınızı ele geçirmeye çalışan kişilerin sıklıkla kullandığı yöntemlerden biri de oyun içi Letter üzerinden veya Private Message (PM) ile mesaj atma yöntemidir. "Hediye 3.200 cash kazandınız, tıklayın." ve "Hakkınızda açılan Cheat Report konusu var, lütfen tıklayın." gibi mesajlar göndererek sizleri farklı sitelere yönlendiren bu kişiler, aynı zamanda sahte GM kullanıcı isimleri oluşturarak da oyun içinden PM yoluyla sizden hesap bilgilerinizi istemektedirler.

**Çözüm:** NTTGame yetkilileri oyun içerisinden Letter yöntemiyle sizden hiçbir bilginizi istemez ve sizi hiçbir sitede yönlendirmezler. Aynı şekilde GM'lerimiz de oyun içinde özel mesaj üzerinden hiçbir şekilde sizden kullanıcı bilgisi istememektedirler. Sizlere gelen bu sahte kişileri en hızlı şekilde destek sistemi veya forum üzerinden Cheat Reports bölümüne şikâyet ederseniz, gereken cezai işlemler uygulanacaktır.

### Zararlı yazılımlar

**Sorun:** BOT, KOXP ve TBL gibi farklı isimleri bulunan illegal programların internet üzerinden indirilip kullanılması da yine hesapların en kolay şekilde ele geçirilme yöntemlerinden biridir. Program yazılımcıları bu tür hile programlarını kodlarken program içine yerleştirdikleri trojan ve keylogger gibi zararlı yazılımlarla hesap bilgileriniz de dâhil olmak üzere bilgisayarınızda yer alan birçok kişisel bilgiyi ele geçirebilirler.

**Çözüm:** Knight Online ile ilgili indirdiğiniz programlara dikkat etmeniz gerekiyor. İndirmeye çalıştığınız program size ek olarak .EXE uzantılı dosyalar indirmenizi istiyorsa indirmeyi kesinlikle iptal edin. Eğer yanlışlıkla zararlı bir yazılım indirmiş olabileceğinizi düşünüyorsanız, antivirüs programınızı çalıştırarak sisteminizi taratın ve hesap şifrenizi en hızlı şekilde değiştirin. En önemlisi de en iyi oyun deneyimi

ve hesap güvenliği için illegal program kullanımından uzak durun.

### Zararlı siteler

**Sorun:** Özellikle Google üzerinde yapılan aramalarda çıkan sonuçlarda yer alan ve Knight Online'in resmi site [nttgame.com](http://nttgame.com) ve [knight.nttgame.com](http://knight.nttgame.com) adreslerine çok benzeyen siteler de yine sahte kişilerin sizleri dolandırmak adına açmış olduğu ve sıklıkla kullandığı yöntemlerden biridir. Site tasarımlarını Knight Online resmi web sitesiyle tamamen aynı yapan bu kişiler, siteye üyelik bilgilerinizle giriş yapmanızı sağlamaktalar ve ardından da hesap bilgilerinizi kolaylıkla ele geçirebilmekteler.

**Çözüm:** Her ne kadar birbir site tasarımlarıyla yapılmış olsalar da sahte sitelerin URL uzantıları resmi Knight Online web sitesiyle aynı olmamakta. NTTGame'in resmi site adresi [nttgame.com](http://nttgame.com).

## NTTGame, tek kullanımlık OTP şifreleriniz haricinde size hiçbir SMS göndermez

**Sorun:** ve Knight Online'in resmi sitesi adresi [knight.nttgame.com](http://knight.nttgame.com)'dur. Bu siteler dışında farklı URL'lere sahip olan sitelere hiçbir şekilde güvenmeyin ve giriş yapmayın. Ayrıca bu sahte siteleri tarayıcınızda yer alan engelli siteler bölümüne eklerseniz, herhangi bir zamanda yanlışlıkla giriş yapma ihtimalinizi de engellemiş olursunuz.

### Kopya kullanıcı adı ve siteler

**Sorun:** NTTGame kullanıcı bilgilerinizi farklı oyun siteleri ve forumlar üzerinde kullanırsanız, hesap bilgilerinizin çalınmasına vesile olursunuz. Farklı siteler üzerinden sizin kullanıcı bilgilerinize erişen kullanıcılar, doğrudan NTTGame hesabınıza da erişmiş olurlar ve bu durumda hesabınız yüksek ihtimalle yabancı kişiler tarafından ele geçirilir.

**Çözüm:** NTTGame sitesine ve oyuna girişte kullandığınız kullanıcı adınızı ve şifrenizi sadece Knight Online'a girişte kullanın. Farklı site ve oyunlar için farklı kullanıcı adları, e-posta adresleri ve şifreler alırsanız, hesap güvenliğiniz konusunda problem yaşamazsınız.

### Sahte SMS mesajları

**Sorun:** Cep telefonunuza NTTGame adına gönderilen SMS mesajları üzerinden hesabınızın ele geçirilmesi mümkün. "Hediye cash kazandınız, lütfen

tklayın." veya "Hesap güvenliğiniz tehlikeydedir. Bilgilerinizi güncellemek için lütfen tıklayın." gibi mesajlarla sizleri dolandırmaya çalışan sahte kişiler, cep telefonunuzdan tıkladığınız bağlantılarla hesap bilgilerinizi elde edebilirler.

**Çözüm:** NTTGame, tek kullanımlık OTP şifreleriniz haricinde size hiçbir SMS göndermez. Yine aynı şekilde cep telefonunuza SMS yollayarak hediye cash dağıtımı gibi etkinlikler düzenlememekte. NTTGame destek ekibinin sizinle tek iletişim kuracağı alan müşteri destek sistemidir. Bu sebeple hiçbir şekilde cep telefonu üzerinden gelen mesajları dikkate almayın.

### Sahte sosyal medya hesapları

**Sorun:** Özellikle son zamanlarda hesap çalınmaları konusunda ön planda olan hususlardan biri, sahte sosyal medya hesapları. Resmi Knight Online Facebook sayfasının kopyalarını oluşturan dolandırıcılar,

Facebook'a verdikleri reklamlarla oyuncuları bu sahte adreslere yönlendirmekte ve bu adresler üzerinden kullanıcı bilgilerinizi ele geçirmektedirler. Aynı şekilde Knight Online'in Facebook sayfasında yapılan paylaşımların altına da yorum olarak yine sahte etkinlik linkleri paylaşmakta ve oyuncuların bu linklere tıklamaları sağlanmaktadır.

**Çözüm:** Knight Online'in resmi Facebook sayfası [www.facebook.com/KnightOnlineWorldNTT](http://www.facebook.com/KnightOnlineWorldNTT) şeklindedir. Bu adres dışında yer alan hiçbir sayfaya güvenmeyin ve bu sayfaların yönlendirdiği bağlantıları dikkate almayın. Ek olarak Knight Online Facebook sayfa yetkilileri, yorumlarında hiçbir şekilde link vermemektedirler. Paylaşımların altındaki yorumlarda "Knight Online World" adı altında paylaşılmış olan linkler görürseniz, hiçbir şekilde tıklamayın.

Bu kadar yöntemden birisine denk geldinize ve hesabınız çalındıysa öncelikle panik yapmamanız gerekir. Sisteminizde zararlı yazılım olduğunu düşünüyorsanız bilgisayara format atın. Format attıktan sonra ya da farklı bir bilgisayar üzerinden hesabınızın şifresini çabucak değiştirin. Hesap bilgilerinize erişemiyorsanız, [support.nttgame.com](http://support.nttgame.com) adresi üzerinden destek bileti gönderin. Destek ekibinin size yönelteceği tüm bilgi taleplerini eksiksiz bir şekilde cevaplayın. Son olarak sorunun giderilmesi sürecinde sabırlı olun ve mutlu sona ulaşın. ■

Ramazan  
Etkinliği  
1 - 31 Temmuz

# Ramazana Özel Mani Etkinliği

## Ramazan coşkusu

NTTGame'den "bize" özel etkinlikler

NTTGame, Knight Online oyuncularını için her daim etkinlikler düzenleyerek oyunun heyecanını sıcak tutmaya devam ediyor. Temmuz ayı başında da bu etkinliklere bir yenisi eklendi ve Türkiye özelinde Ramazan temalı etkinlikler planlandı. Etkinlik kapsamında oyuncuların istenen şey, Temmuz ayı boyunca Knight Online ve Ramazan konulu maniler hazırlamaları. Mani hazırlayan oyuncu-

lar, Knight Online'in resmi forumlarındaki ilgili başlığa gönderimde bulunarak etkinliğe katılma şansına sahipler. 1 Temmuz'da başlayan etkinliğin son katılım tarihi 31 Temmuz olarak belirlendi ve en iyi üç maninin sahipleri binlerce oyun içi para kazanacaklar.

Etkinliğin kuralları da oldukça basit: Her üye sadece tek bir mani gönderebilir ve pek tabii ki gönderdiği maniyi kendisi yazmalı. Maninin

konusunda mutlaka Knight Online ve Ramazan konuları işlenmeli, farklı konulara dair maniler geçersiz sayılacak. Öte yandan ödül miktarları da belirlendi ve birinci olan 2.400, ikinci olan 2.000 ve üçüncü olan 1.600 oyun içi paranın sahibi olacak. Siz de halen devam etmekte olan etkinliğe katılmak isterseniz, [bit.ly/1naw6ky](http://bit.ly/1naw6ky) linkinden ilgili forum başlığına ulaşabilirsiniz. ■

## Ramazan'da kazanın

Knight Online oyuncularına Ramazan bonusu

Edebi yeteneklerine güvenmeyen oyuncular, mani yarışmasına katılamayacakları için üzülmesinler. NTTGame, Ramazan ayı boyunca farklı etkinliklerle oyuncuları ödüllendirmeyi

sürdürüyor. Bu anlamlı ayı 10 yılı aşkın süredir oynanan Knight Online'in başında geçirmek isteyenler için iki farklı oyun içi etkinlik hazırlandı. Etkinlikler kapsamında oyuncuların hem

eğlenmeleri, hem de kazançlı çıkmaları en önemli amaç.

28 Haziran'da başlayan ve 27 Temmuz'a kadar sürecek olan %25 daha fazla tecrübe puanı kazanma etkinliği, her gün 00:00 ile 04:00 saatleri arasında aktif durumda. Bu sayede sahura kadar uyumamayı tercih eden oyuncular, Knight Online'da bol bol tecrübe puanı kazanabilirler. Bir diğer etkinlikse yine 28 Haziran'da başlayan ve 27 Temmuz'a kadar sürecek olan Felankor etkinliği. Bu etkinlik her Pazartesi ve Cuma günü, akşam saat 19:00'da, Ronark Land Bowl'da gerçekleşiyor ve tüm sunucularda aynı anda başlatılan etkinlikteki amaçsa oyuncuların hep beraber eğlenmeleri. ■



4 - 7 Aralık  
Lütfi Kırdar



## 4. Knight Online Klan Turnuvası

Son turnuva GameX'te

**K**night Online için düzenlenen iki klan turnuvası geride kaldı, üçüncü turnuva yolda ve turnuvaya dair detaylar da ilerleyen sayfalarda yer almakta. Ağustos ayının sonuna doğru finalleri gerçekleştirilecek olan üçüncü turnuvanın ardından, yılın planlanan son turnuvası GameX fuarında gerçekleş-

tirilecek. 4 - 7 Aralık tarihleri arasında ve LEVEL'in basın sponsorluğunda gerçekleştirilecek olan Türkiye'nin tek oyun festivali kapsamına dahil edilen turnuva, önceki turnuvalarda olduğu gibi büyük bir heyecana ve mücadeleye sahne olacak. Fuarı gelen on binlerce ziyaretçi de hem bu heyecana

na ve mücadeleye tanık olacak, hem de daha önce Knight Online ile tanışmadıysa oyuna dair bilgi sahibi olacaklar. Turnuvanın detayları ilerleyen haftalarda, aylarda belli olacak ve bunları hem LEVEL'i, hem de **knight.nttgame.com** adresini takip ederek öğrenebilirsiniz. ■

# PayPal

## PayPal'a geri dönüş

PayPal sistemi yeniden aktif

**K**night Online için para harcamaktan çekinmeyen ama mevcut ödeme yöntemlerinden yararlanamayan oyunculara müjdeli haber geldi ve NTTGame, PayPal ödeme sistemini yeniden aktif hale getirdiğini duyurdu. İnternette ödeme yapmanın en kolay yöntemlerinden biri olan PayPal'ın güvenli

ve kolay kullanımından yararlanarak Npoint yüklemesi yapmanız mümkün. Bu noktada işlem onay süreci nedeniyle yükleme işlemlerinin 72 saate kadar sürebileceğini belirtelim; 72 saatlik bekleme süresi sonunda işleminiz tamamlanacaktır. Bir diğer önemli konu da gerçekleştirilen ödemelerin

iptal edilmesinin Davranış Kuralları'na aykırılık teşkil etmesi ki bu tip bir durumun tespit edilme halinde hesaplar kalıcı olarak engellenmekte. Eğer ödemelerle ilgili bir problem yaşarsanız, Müşteri Destek Sistemi üzerinden yardım almaktan çekinmeyin. Müşteri Destek Sistemi hakkındaki detayları 70. sayfada bulabilirsiniz. ■

## Sean Lee (NTTGame CEO'su)

### Kendinizi okurlarımıza tanıtır mısınız lütfen?

Adım Sean Lee. NTTGame'in CEO'suyum. Şu anda Knight Online'ın ve yakında tam sürüme geçecek olan Kingdom Online'in dağıtıcılığını yapıyoruz.

### Knight Online hikayeniz nasıl başladı?

Knight Online projesine dahil olmam 2004 Sonbahar'ına denk geliyor. Çok şanslı olduğumu söyleyebilirim çünkü IT Danışmanı olarak girdiğim projede, 2011 yılında CEO'luğa kadar yükseldim. Bazen kendimi Knight Online'ın tema müziğini mırıldanırken buluyorum: "Nan-na-na-na-na, na-na-na-na-na-na" :)

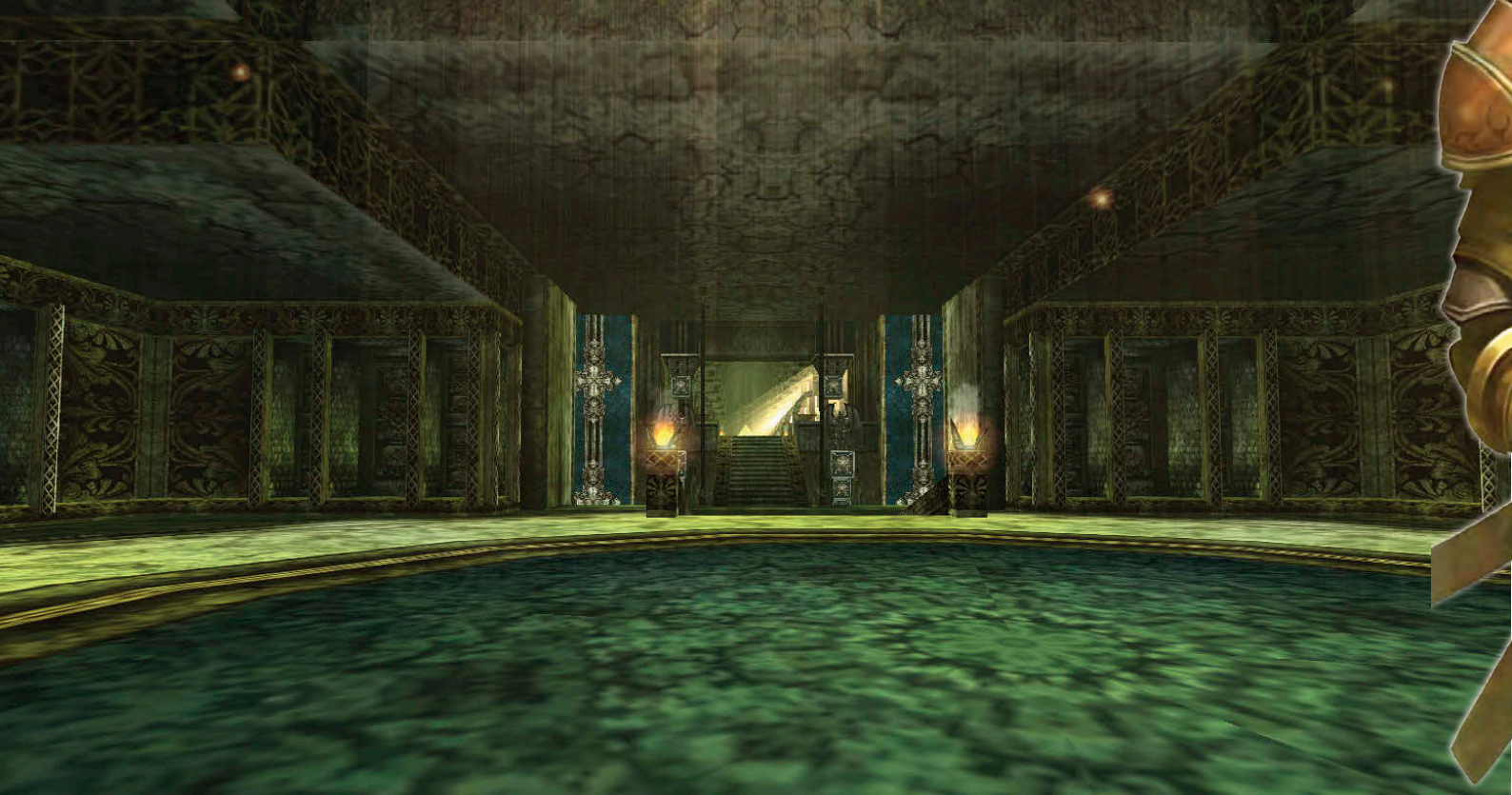
### Oyun hakkında bize neler söyleyebilirsiniz? Knight Online'ı bir de CEO'sunun ağzından duymak isteriz.

İlk ücretsiz devasa online MMORPG'lerden biri olarak Knight Online -gelişmiş PvP sistemiyle- oyunculara heyecan verici bir dövüş deneyimi sunmaya devam ediyor. Oyuncular iki ırktan birini seçerek zorlu quest'leri tamamlamaya çalışıyorlar. Şunu gururla söylemeliyim ki

Knight Online, köklerine bağlı kalarak gelişmeye ve büyümeye devam ediyor.

### NTTGame gibi büyük bir firmayı yönetmek zor mu? Öyleyse bu zorluklar neler?

Bir şirketin CEO'su olmak başlı başına bir "meydan okuma" fakat aynı tutkuyu paylaşan güçlü bir ekiple çalışmak istisnai bir şey. Bu şekilde zorluklar, birer maceraya dönüşüyor.





**Türkiye oyun pazarını nasıl görüyorsunuz?**  
Gelişmekte olan, potansiyeli yüksek bir pazar... Asya ve Avrupa pazarları ile kıyaslandığında "aşırı doymuş" değil. Çok güçlü ve aktif bir sosyal medyaya sahip. Ayrıca Türk kültürü, Orta Doğu marketleri için bir "köprü" niteliği taşıyor.

**NTTGame ve Türkiye pazarı adına yakın gelecekteki planlarınız neler? Yeni oyunlar gelecek mi?**

NTTGame şu anda büyümeye ve gelişmeye odaklanıyor. Bu yıl içinde ya da gelecek yılın ilk çeyreğinde birkaç oyun daha yayınlama amacındayız. İstanbul ofisi kurulduktan sonra ekibimiz büyümeye başladı. Bu bize hız kazandıracaktır.

**Yeni oyununuz Kingdom Online hakkında neler söyleyebilirsiniz? Oyundan beklentileriniz neler?**

Kingdom Online'in merkezinde; lejyonlar, bölge genişletme ve statü geliştirme var. Oyuncular ayrıca kendi silahlı ordusuna

heyecan katma şansı yakaladık. Tam sürüme geçmesini dört gözle bekliyoruz.

**Yine Kingdom Online için odağınız Türkiye pazarı mı olacak?**

Türkiye odak pazarlarımızdan biri ancak

NTTGame şu anda büyümeye ve gelişmeye odaklanıyor. Bu yıl içinde ya da gelecek yılın ilk çeyreğinde birkaç oyun daha yayınlama amacındayız

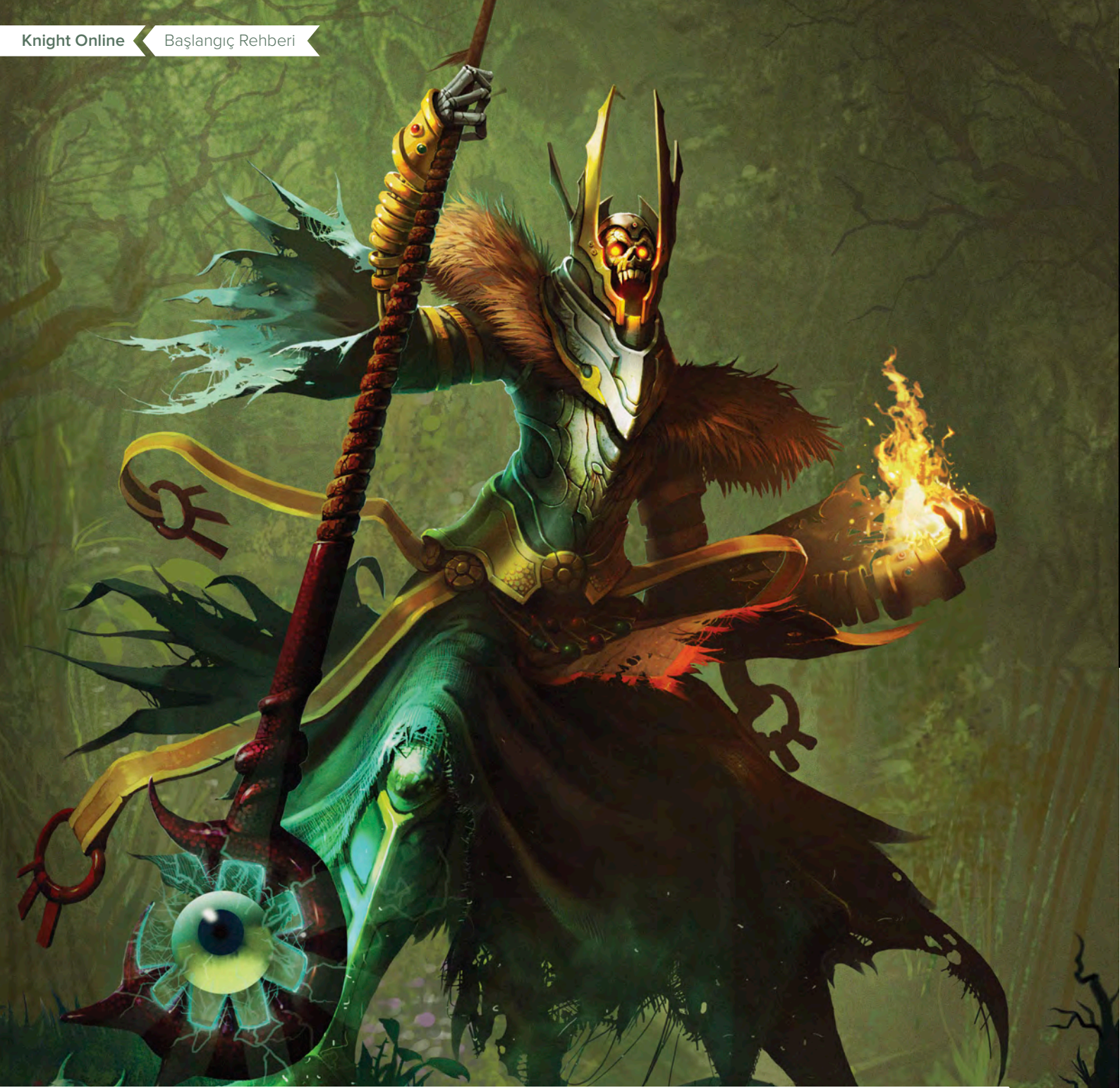
komuta edebiliyor ve onları geliştirebiliyor. Kingdom Online'in mekaniği "RPG" ve "strateji" üstüne kurulu. Oyun şu anda beta aşamasında. Özel beta testlerimizle oyuna

oyun, global olacak.

**Son olarak, oyuncularınıza neler söylemek istersiniz?**

Knight Online'a verdiğiniz bitmek tükenmek bilmeyen desteğiniz için teşekkür ediyorum. Etkinlikler ve güncellemeler için heyecanınız beni, sizin için en iyi deneyimi sağlama konusunda motive ediyor. Bu oyunun bir parçası olmakla birlikte, aynı zamanda fanıyım. Yakında tam sürüme geçecek olan Kingdom Online'la geleceğimizi sürdürmek istiyoruz. ■





# BAŞLANGIÇ REHBERİ

## Eski dünyaya yeni ziyaretçiler

Bugüne kadar birçok MMORPG oynamış ve pek mümkün değil ama Knight Online'i hiç oynamamış da olabilirsiniz. Mevcut oyunlardan sıkılıp bu emektar oyuna bir göz atmak istiyorsanız, işte size Knight Online'a başlamanın adım adım yol haritası.



## Kayıt Ol ve İndir

Knight Online oynamak için **knight.nttgame.com** ya da **portal.nttgame.com** adresleri üzerinden yeni bir hesap oluşturmanız mümkün. Temel birkaç bilgiyi girip hesabınızı oluşturduktan sonra size gönderilecek onaylama yönergesini takip edip hesabınızı aktif hale getirebilirsiniz. Bir sonraki aşamaysa yine aynı adresler üzerinden Download - Client Download seçeneklerine basıp kurulum dosyasını indirmek.

## Oyunu Aç ve Karakter Yarat

Oyunu kurduktan ve hesabınızla giriş yaptıktan sonra ilk olarak sunucu listesiyle karşılaşacaksınız. Bu listedeki tercihinizi yeni sunuculardan yana kullanmak lehinize olacaktır. Özellikle yeni açılan Asgard ile beraber Piana ve Gaia sunucuları, oyuna yeni başlayanlar için oldukça ideal. Sunucu seçiminin ardından ırk seçimi yapmanız gerekiyor. Knight Online dünyası, El Morad ve Karus olmak üzere iki farklı ırk barındırıyor. Uzun yıllardır savaş halinde olan ırklardan birini seçtikten sonra karakterinizin görünüşünü, kıyafetlerini seçeceğiniz ekran gelecek ve bu noktada tamamen

özgürsünüz. Sırada ne var dersiniz? Tabii ki sınıf seçimi... Knight Online'da Savaşçı (Warrior), Rahip (Priest), Büyücü (Mage), Suikastçı

Özellikle Piana ve Gaia sunucuları, oyuna yeni başlayanlar için oldukça ideal. Sunucu seçiminin ardından ırk seçimi yapmak gerekiyor

(Rogue) ve Portu - Kurian olmak üzere beş farklı sınıf mevcut. Sınıf seçimi yaparken karakterinizin toplamda nasıl bir görünüme kavuşacağını, hatta ileri seviyelerde

neye benzeyeceğini görme şansınız olacak. Gelelim son adıma, yani puan dağıtımına. Yeni bir karakter yaratıp oyuna başlarken 10 puanınız var ve bu puanları her sınıf için farklı

ağırlıklarda dağıtabilirsiniz. Bu noktada size ideal dağılım için tavsiyemizi iletelim.

**Warrior** : Strength + HP  
**Priest** : Strength + Intelligence + HP  
**Mage** : MP + Intelligence + HP  
**Rogue** : Dexterity + HP  
**Portu - Kurian** : Strength + HP





### Moradon Macerası ve Yardımcı Çocuk

Herkes hazır mı? Artık şövalyemiz hazır ve maceraya atılmamız için zaman kaybetmemeliyiz. Karşımızda devasa bir

dünya var. Oyun başlar başlamaz kendimizi "Moradon - Adonis" adı verilen başkentte buluyoruz. İlk yapmamız gereken şeyse yardımcı çocuğu kurtarmak. Kendisi "Worm" adlı canavar tarafından yutulmuş durumda ve biz de herhangi bir tanesini kesip çocuğu kurtarabiliriz. Yardımcı çocuğun önemi şu ki oyundaki birçok görevi onun sayesinde gerçekleştirebiliriz.

Peki, canavarı nasıl keseceğiz?

Bunun için Moradon'un kapılarından çıktıktan sonra "I" tuşuna basıp envantere ulaşmalı ve başlangıç silahını kuşanmalıyız. Bu noktada bize 10 adet sağlık pot'u veriliyor ve bunu da çabucak yetenek (skill) barımıza koyabiliyoruz, böylece de sağlığımız azaldığından bu pot'u kullanıp hayatta kalabiliyoruz.

Kapılardan çıktıktan sonra karşımıza gelen ilk worm'u kestik ve yardımcı çocuğu kurtardık ama birkaç yaratık daha kesip tecrübe puanı kazanmak ve seviye atlamak size kalmış. MMORPG türünde âdet olduğu üzere, yaratık kesip tecrübe puanı kazanmak bir

rutin ve yabancılık çekeceğiniz bir durum değil. Yaratıkları üzerine çift tıklayarak ya da "R" tuşuna basarak gerçekleştireceğiniz basit saldırılarla öldürebilirsiniz. Örnek olarak Mage sınıfı bir karakterseniz, "K" tuşuna basarak ulaşabileceğiniz yetenek bölümünden istediğiniz yetenekleri bara yerleştirebilir ve daha güçlü saldırıları çabucak gerçekleştirebilirsiniz.

Yaratıkları keserken ortaya çıkan kutulara tıklamayı ve kutuların içindekileri toplamayı da unutmayın. Yaratıkların içinden para, kıyafet, silah, yüzük, pot ve görev teslim malzemeleri gibi birçok şey çıkmakta ve bunlar karakterinize güç katmakta. Paraysa "town"dan sağlık ve enerji pot'ları almanızı sağlar ki bu sayede hayatta kalma süreniz ve üst üste saldırı yapma şansınız artar. MMORPG'lerin doğası gereği tek başınıza takılmak yerine diğer oyuncularla bir arada olmanız, birlikte hareket etmeniz daha doğrudur. Moradon maceranızda kendi seviyenize yakın herhangi bir oyuncuya tıkladığınızda açılan mini menüden en üstteki seçeneğe tıklayarak parti teklifi gönderirsiniz. Eğer karşı taraf bu teklifi kabul ederse artık yaratıkları beraber kesebilir, ortak seviye puanı kazanabilir ve malzemeleri paylaşabilirsiniz. Bu ortaklık, daha kolay seviye atlamanızı sağlayacaktır.

Oyunun başlarında ufak yaratıkları keserek seviye atlamak mümkün ama süreç



ilerledikçe seviye atlamak zorlaşacak ve bu nedenle daha büyük yaratıklar kesmek gerekecek. Karşınıza çıkacak Bulcan, Kecoon ve Bandicot gibi yaratıkları keserek yine kolayca seviye atlayabilirsiniz. Üstelik

bilirsiniz. Town'a döndükten sonra merdivenleri tırmanarak Grand Merchant'a ulaşın ve kendisiyle konuşun. Grand Merchant 1st Distrubition seçeneğine tıkladığınızda görev seçimi için gerekli olan 2 yetenek

Yaratıkların içinden para, kıyafet, silah, yüzük, pot ve görev teslim malzemeleri gibi birçok şey çıkmakta ve bunlar karakterinize güç katmakta

atlanan her seviye, 1- 60 seviye arası için 3 stat puanı vermekte. "U" tuşuna basarak karakter özelliklerini ve gücünü görebileceğimiz gibi, bu stat puanlarını da istediğimiz gibi dağıtabiliriz.

Diyelim bu noktaya kadar anlattığımız başlangıç süreci çok başarılı geçmedi ve öldünüz. Şimdi ne olacak? Korkmayın. Bir yaratık tarafından öldürülürseniz, belli oranda tecrübe puanı kaybedersiniz ama oyunun henüz başlarında olduğunuzdan tecrübe puanlarını telafi etmeniz kolay olacaktır. Öte yandan oyunun ileri seviyelerinde bir yaratık tarafından öldürülürseniz, bu durum size saatler kaybettirecektir. Bu nedenle sağlığınızın hep üst seviyede olmasına önem verin ve yanınızda bol bol HP pot'u bulundurun.

## 10. Seviye ve Görev Seçimi

Oyuna yavaş yavaş ısındınız, yaratıkları teker teker kestiniz, hatta dikkatli olup hiç ölmediniz. Ha, ölebilirsiniz de, sorun değil. En nihayetinde 10. seviyeye geldiğinize göre artık görev seçimi yapabilirsiniz. 10. seviyede doğduğumuz yere dönmeliyiz ve NPC ile konuşmalıyız. Bunun için "Enter" tuşuna bastıktan sonra "/town" yazabilir, "H" tuşuna basıp "town" seçeneğine tıklayabilir ya da sağ altta yer alan köy sembolüne tıklaya-

puanına sahip olacaksınız. Bu puanları kullanmak için "K" tuşuna basın. Oynanış tarzınızı belirleyecek seçimleri yaparken her sınıfın detaylarına mutlaka göz gezdirin. Bu noktada size tavsiyelerimizse şu şekilde olacak:

<b>Warrior</b>	: <b>Attack, Defence, Passion</b>
<b>Priest</b>	: <b>Aura, Healing, Spirit</b>
<b>Mage</b>	: <b>Blitz, Fire, Ice</b>
<b>Rogue</b>	: <b>Archery, Assassin, Explore</b>
<b>Portu - Kurian</b>	: <b>Attack, Defence, Devil</b>

Seçimlerinizi yaptıktan sonra town'u hemen terk etmemeniz ve etrafa bir göz gezdirmeniz lehinize olacaktır. Üzerinde soru işareti yer alan NPC'lere tıklayıp yeni görevler alabilir, görevleri yaptıkça ödüller kazanabilir ve seviye atlamanız için gerekli olan tecrübe puanlarına rahatça ulaşabilirsiniz.

## Moradon'a Küçük Bir Elveda

Yavaş yavaş daha güçlü, daha etkili bir savaşçı olmaya başladınız. Artık yeni sulara, yeni maceralara yelken açma vaktiniz geldi. Daha hızlı seviye atlamanız, önünüze çıkan daha güçlü yaratıkları kesmeniz mümkün; hele ki 35. seviyeye gelerseniz, artık Moradon size dar gelecek ve Moradon'u terk etmek isteyeceksiniz.

Şimdi town'a gitmelisiniz ve Gate'in üzerinden kendi ırkınızın kalesine ulaşmalısınız. Eğer El Morad iseniz, town'da bulunan El Morad Warp Gate'e sağ tıklayın ve El Morad Castle seçeneğini seçin. Eğer Karus iseniz de Karus Warp Gate'e sağ tıklayın ve Luferson Castle seçeneğini seçin. Artık kendi ırkınızın kalesine ve karşı ırktan bağımsız hale geldiniz. Bundan böyle karşı ırk, sizin savaşlardaki ezeli düşmanınız konumunda.

## İrkınızın Kalesi, Görevler ve Madencilik

Düşman ırkıyla yollarımızı ayırdık, ırkınızın kalesine döndük; kalede sürüyle NPC, pot'çu, zırhçı ve silahçı bulunuyor. Bunların her biriyle konuşarak görev alabilir, ödüller kazanabilir ve kazanılan parayla da silahlar, zırhlar alabiliriz. Öte yandan silahları ve zırhları görevler sonrasında da temin edebiliriz. Bu sayede hem kazandığımız para cebimizde kalır, hem de daha gelişmiş, daha güçlü silahlara sahip oluruz. Ayrıca yaratıkları daha rahat kesebilmek için pot'çudan pot almamız gerektiğini de not düşelim.

Daha önce söylediğimiz gibi, üzerinde soru





işareti bulunan NPC'lerden görev alabilir ve bu görevlerle kendinizi geliştirebilirsiniz. Kalenizden fazla uzaklaşmadan, hemen kapı önündeki yaratıkları keserek de tecrübe puanı kazanmanız ve karakterinizi geliştirmeniz mümkün. İşin bir de madencilik kısmı var ve şimdi onu detaylandıralım.

Madencilığe başlamak için ırkınızın town merkezinde ya da Moradon Arena'nın arkasında bulunan Madenci Kürşat (Pitman) ile konuşmalı, ondan ücretsiz bir kazma almalısınız. Bu kazmayı aldıktan sonra hemen kaleden çıkın, sol taraftaki madene doğru yol alın ve kazı işlemlerine başlayın. Kazılar sonucunda elde edeceğiniz so-lucanlarla balık tutabilir, taşları yaratıklara fırlatabilir ve "Mysterious Ore" adlı değerli malzemeyi de Madenci Kürşat'a teslim ederek sürpriz ödüller kazanabilirsiniz. Ödüller arasında öylesine değerli parçalar mevcut ki bunları pazarda satıp karakteriniz için birçok eşyayı temin edebilirsiniz. Bu noktaya kadar her şey kulağa hoş gelse de madencilik zor bir meslektir ama işin ödül tarafı da aynı oranda tatmin edici olabilir. Süreç sizi her zaman tatmin etmese de para, pot ve enerji artırıcı gibi eşyalar kazandığınızda yüzünüz gülecektir.



### Seviye Atlamak

Şu ana kadar anlattığımız kadarıyla zaten nasıl tecrübe puanı kazanılacağını ve seviye atlanacağını az çok anlamışsınızdır. Artık biraz daha detaya inme ve yüksek seviyelere ulaşmanın yollarını anlatma zamanı geldi. Kaleyi terk edip uzaklaştıkça daha güçlü yaratıklarla karşılaşma ihtimaliniz ve buna paralel olarak yaratıkların kazandırdığı tecrübe puanı artar. Ancak bazı yaratıklar öylesine güçlüdür ki yeterli güce sahip değilseniz, mutlaka ama mutlaka bir partinin üyesi olmalısınız ve parti olarak hareket etmelisiniz. Parti kurmak için önce "H" tuşuna basın, devamında "Party" ve "Seeking Party" seçeneklerine tıklayın. Bu sayede parti kurabilir ya da diğer partilere ulaşabilirsiniz.

### Eğitim ve Geliştirme

Oyun boyunca yaratıklarla boğuşurken

elbette ki sağlığınıza ve enerjinizi kaybedeceksiniz. Sağlık ve enerji doldurmak için pot kullanmak dışında oturmak da bir çözüm. Karakteriniz oturduğunda hem sağlığınıza, hem de enerjiniz dolar ve ayrıca bu süreçte eğitim de yapabilirsiniz. Oturduktan beş saniye sonra başlayabilen eğitimler sayesinde tecrübe puanı kazanmak mümkün ama çok yüksek bir beklentiniz olmasın; önemli olan tecrübe puanı kazanmak değil, karakteri geliştirmek.

Karakterimizi geliştirmenin bir diğer yolu da yükseltme (upgrade) seçenekleri. Birçok oyunda olduğu gibi, Knight Online'ın da en eğlenceli konularından biri olan yükseltmeler sayesinde silahlarınızı belli oranda seviye atlayabilirsiniz. Burada dikkat edilmesi gereken konu, seviyesi yükselen silahların bu sırada yok olma olasılığının da artmasıdır. Bu nedenle en değerli eşyalarınızı hemen yükseltmeyin çünkü kaybınız daha büyük olabilir. Yükseltme yapmak için herhangi bir Warp Gate üzerinden Moradon'a dönün ve merdivenlerden çıktıktan sonra karşınıza gelecek olan Magic Anvil'in yanındaki Parşömenci'ye gidin. Kendisinden silahınız ve zırhınız için sınıfına göre parşömenler alabilir ve eşyalarınızın sınıfını yükseltebilirsiniz.

### 60. Seviye, Eslant ve Master

Şu ana kadar sayısız yaratık kestiniz, ardından aldığınız ilk görevleri yerine getirdiniz ve kazandığınız tecrübe puanlarıyla seviyenizi 60'a yükselttiniz. Bu noktaya gelen her oyuncu gibi, sizin de önünüzde bambaşka bir dünya var artık. İrkinizin kalesindeki Warp Gate üzerinden önce Eslant Entrance'a, sonra da Eslant'a tıklayarak bu alana giriş yapabilir, çok daha güçlü yaratık-



## Etkinlikler

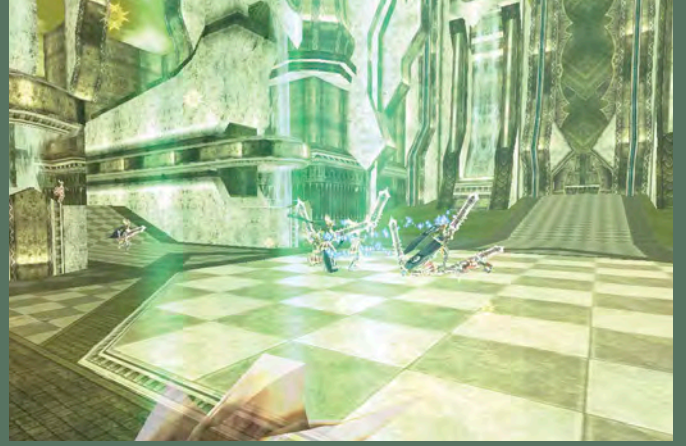
Knight Online maceranızda katılabileceğiniz birçok etkinlik yer almakta ve bu etkinliklere katılmak için gözünüzü dört açmanız gerekmektedir. Etkinliklere belirli saatlerde ekrana gelen "Join" seçeneğine tıklayarak ya da etkinlik bölgelerine giderek

katılabilirsiniz. Tüm etkinlikler birbirinden değerli ödüller, hediyeler, para ve tecrübe puanı kazanmak için birebirdir. Başlangıç aşamasındaki oyuncular için bazı etkinliklerden bahsedelim şimdi de.



### Border Defence War

Etkinlik için belli anlarda ekrana seçenekler gelir ve "Join" seçeneğine tıklayarak etkinliğe katılım gösterebilirsiniz. Karşı ırkla savaşılan bu etkinlik sonucunda değerli eşyalar, seviye bonus parşömeni, yetenek parşömeni ve değerli hazine kutuları kazanmak mümkün.



### Chaos War

Yeteneğinizi konuşturacağınız bu etkinlikte işiniz biraz daha zor zira her katılımcı, 20 dakika boyunca tüm karakterlerin karşımı bir karaktere sahip olur. Etkinlik süresince en fazla sayıda rakip öldüren oyuncular sıralamaya göre ödüllerin sahibi olurlar. Etkinlik her gün üç kez tekrar eder.



### Forgotten Temple

Sadece yüksek seviyedeki oyuncuların katılabildiği Forgotten Temple, 46 ile 59 seviye arası (Kolay) ve 60 ile 83 seviye arası (Zor) olmak üzere ikiye ayrılıyor. Her ikisinde de etkinliğe başladığınızda karşınıza yaratıklar gelmeye başlıyor ve her geçen dakika daha güçlü yaratıklar ortaya çıkıyor, son noktadaysa en büyük yaratıkla (boss) burun buruna geliyor, pek tabii ki başarılı olduğunuz takdirde de hediye kazanıyorsunuz. Bu etkinliğin kilit detayıyla asla ölmek çünkü öldüğünüz anda hediye kazanma şansınız ortadan kalkıyor. Sondaki yaratığın uzun mesafeli vuruşlara karşı hassas olduğunu ve bu tip vuruşlar sonrası geniş bir alana öldürücü Nova'lar attığını not düşelim.



### Under the Castle

El Morad ve Luferson kalelerinde bulunan "Twilight Knight" isimli NPC'den girilebilen Under the Castle etkinliğine 35 seviye ve üstü olmak üzere her ırktan toplam 200 oyuncu katılabiliyor. Her ırkın da aynı alanda bulunduğu etkinlikte iki ırk birbirine saldırmak yerine, destek olup son boss'a ulaşmaya çalışıyor. UTC etkinliği dört farklı odadan oluşmakta ve her bölümde birer tane boss, yani toplamda dört boss bulunmaktadır. Bir odadaki boss'u kesmeden diğer odadaki boss'lara ulaşamıyoruz. Boss'ları ve onların koruyucularını öldürerek içlerindeki materyalleri topluyor ve bunları Under the Castle silah ve zırhlarının yapımında kullanabiliyoruz. Ayrıca yaratıkları keserek birbirinden güzel eşyalar da elde edebiliyoruz.

## Savaş Alanları ve National Point

Deva'yı kestik, savaşı kazandık, üst kıyafet, silah ve takı seviyesine de ulaştık. Artık karşı ırkla kıran kırana bir savaşa girmenin zamanı geldi. Her seviye için farklı savaş alanları mevcut ve bu alanlarda karşı ırkta yer alan herkesi öldürebilir, bu sayede National Point kazanabilirsiniz. National Point'in fazla olması, ne kadar iyi bir savaşçı olduğunuzu herkese göstermeniz için önemli. Öte yandan oyundaki en büyük motivasyon kaynaklarından biri de National Point mücadelesidir çünkü savaş alanlarında mücadele etmek ve National Point kazanmak için düşman öldürmek çoğu zaman zorlayıcı olabilir.



### Savaş Alanı / Ardream

Kalenizdeki ya da Moradon'da yer alan town'daki Warp Gate üzerinden ulaşabileceğiniz Ardream, 35. ve 59. seviye arasındaki oyuncuları karşı karşıya getiriyor. Bu noktada dikkat etmeniz gereken, savaş alanına

üzerinizde çok fazla parayla gitmemektir çünkü öldüğünüz anda paranızın yarısı toz olur. Paranızı ve eşyalarınızı town'larda yer alan Inn Hostess'lara (Kasa) bırakabilirsiniz. Öte yandan bu bölgede ölmeniz, girişte sahip

olduğunuz 100 National Point'in bir kısmını kaybetmeniz anlamına da geliyor. National Point tükendiğindeyse ırkınıza ait kalenin town'unda yer alan Knight Clerc'e gidip ekstra National Point temin edebilirsiniz.



### Savaş Alanı / Ronark Land Base

Bu alana 45. ve 69. seviye arası oyuncular girebilmekte ve 69. seviyeye ulaşmış bir oyuncu bir hayli güçlü olacağından, sizin de bu seviyeye yakın bir seviyedeyseniz alana girmenizi tavsiye ederiz. Alandaki kurallarsa Ardream ile tamamen aynıdır.



### Savaş Alanı / Ronark Land

Oyunun en eski alanlarından biri olan Ronark Land'e 35. ve 83. seviyeler arası oyuncular girebilmekte ki aralığın bir hayli geniş olması, düşük seviyedeki oyuncular için hiç hayra alamet değil. Tüm efsane oyuncuların bu alandan geçtiğini ve savaşın

en taktiksel halinin yine bu alanda cereyan ettiğini söyleyebiliriz. 80. seviyenin altındaki oyuncuların bu alana girmesi riskli olduğu gibi, düşük seviyedeki oyuncuların parti bulup seviye kasmaları için de uygun bir ortam var aslında. Savaşlarda kuralların yine aynı olduğunu not düşelim.

Üç alanı da kısaca tanıdıktan sonra savaşlar hakkında son birkaç detay verelim. Her hafta, belirli gün aralıklarıyla karşı ırkın kalesine saldırı amaçlı savaşlar düzenlenir. İlk aşamada serbest bölgelerde iki ırk karşı karşıya gelir ve savaşır, kazanan taraf da karşı tarafı işgal etme hakkına sahip olur. Savaşlar sırasında bol miktarda National Point kazanabilir, karşı tarafı güçsüz konuma düşürebilir ve serbest bölgedeki koruyucuları (Keeper, Warder) keserek üstünlük sağlayabilirsiniz.





larla mücadele edebilir ve arkadaşlarınızla parti kurarak daha hızlı seviye atlayabilirsiniz. Neden mi? Çünkü bu bölgede sık sık boss çıkmakta ve kesilen her boss da değerli eşyalar vermekte.

Oyunda Master olmak tam anlamıyla bir ayrıcalık ve karakterinizi Master seviyesine getirdiğinizde daha güçlü, daha yetenekli bir karakter sahibi olursunuz. Master olmak için ırkınızın kalesinde yer alan, mesleğinize ait NPC'lerle konuşmalısınız. Konuşmalar sonrasında NPC'ler sizden bazı eşyalar isteyecek ve siz de eşyaları teslim ederek Master mertebesine ulaşacaksınız. Master konusunu sınıf bazında açıklamak gerekirse Warrior Master olmak için Skaki, Priest Master olmak için Priest Minevra, Rogue Master olmak için Secret Agent, Mage Master olmak için Archmage, Portu Master

gün bir kez sabah, bir kez de akşam olmak üzere Eslant'ta bulunan Reserve Knight Captain'e giderek giriş sırası alabilirsiniz. Etkinlik içerisinde çeşit çeşit yaratık ve boss keserek "Gem" adı verilen değerli taşlardan kazanabilirsiniz. Öte yandan yolun sonunda karşı ırkla karşı karşıya gelme ve "Deva" adlı boss'u öldürebilece-

Oyunda Master olmak tam anlamıyla bir ayrıcalıktır ve karakterinizi Master seviyesine getirdiğinizde daha güçlü, daha yetenekli bir karakter sahibi olursunuz

olmak için Elder üzerinden görev almanız gerekiyor. İstenen görevlerse yaratık kesme ve -az önce belirttiğimiz gibi- eşya teslimi şeklinde gerçekleşiyor. Yaratıkları ve istenen eşyaları yardımcı çocuk aracılığıyla "Mission" kısmında görebilirsiniz.

### 70. Seviye ve Juraid

Master da oldunuz, gitgide daha büyük bir savaşçı halini alıyorsunuz. Eğer bir 10 seviye daha atlayıp 70. seviyeye geldiyse, artık Juraid Mountain'e giriş yapabilirsiniz. Her

güniz ortak alana ulaşma şansına da sahiptir. Eğer ortak alana ulaşan ilk siz olursanız ve Deva'yı keserseniz hem Deva'dan düşecek olan ödüllerin, hem de seviyenize göre çeşitli Gem'lerin sahibi olursunuz. Bu arada Deva'yı kesme sürecinde alana kim önce gelirse gelsin, iki taraf da olaya dâhil olduktan sonra savaşılması gerekir ve en çok öldüren taraf süre sonunda savaşçı kazanır.



### Talim Yapmak ve Arena

Knight Online'ı daha iyi oynayabilmek için klavye ve yetenek barı hâkimiyetinizin yeterli seviyede olması gerekmektedir. Eğer kendinizi yeterli görmüyorsanız, en basitinden talim yapmanız en iyi seçim olacaktır. Talim yapmak içinse Moradon'daki korkulukları (Scarecrow) kullanabilir ve çeşitli yetenek kombolarını korkuluklar üzerinde test edebilirsiniz. Savaşlarda kazanan taraf olmak için en iyi kombine ihtiyacınız olacağını aklınızdan çıkarmayın. Arenadaysa herhangi bir ırktan oyuncularla, hatta arkadaşlarınızla dahi dövüşebilir ve bu şekilde savaşlar için antrenman yapabilirsiniz. Arenada ölmekten korkmayın çünkü bu ölümler, National Point kaybına yol açmayacaktır ama yine de üstünüzde fazla para buldurmamanızı öneririz.

### Pazarcılık

Knight Online oyuncularının ziyaret etmekten çok zevk aldığı alanlardan biri de pazardır. Oyun boyunca yaratıklardan düşen ya da etkinliklerden kazanılan, hatta geliştirilen birçok eşyayı ve malzemeyi pazarda satabilirsiniz. Her oyuncu dilediği

kadar pazar kurabilir ve elindeki her şeyi dilediği fiyattan satışa koyabilir. Pazardan elde edilen kâr sayesinde daha iyi ve daha değerli eşyalar, malzemeler satın alıp daha güçlü bir savaşçı haline gelebilirsiniz. Pek tabii ki hem pazardan, hem de etkinliklerden kazanacağınız paralar sayesinde envaiçeşit zırh, silah ve takı almanız mümkün.

### Kale Savaşı, Delos ve Abyss Dungeon

Savaş alanlarını tek tek anlattık ama bu alanların dışında, kale savaşı da Knight Online'ın en güçlü özelliklerinden biri olarak oyunda yer almakta. Kale savaşlarında amaç, "Delos" adı verilen haritanın hâkimi olmak, buradan elde edilecek NPC vergileriyle zengin olmak ve kaleyi elde tutmaktır. Her haftanın Pazar günü gerçekleştirilen kale savaşı etkinliğinde, kalede bulunan Monument'ı almak gerekir ve hem alan kişi, hem de kişinin bağlı bulunduğu klan kalenin sahibi olur. Eğer kişi ve klan kaleyi 15 dakika boyunca elinde tutabilirse kalenin sahibi olur. Kalenin sahibi olmak sadece gelir anlamına gelmez, aynı zamanda özel bir alana giriş sağlar ve diğer oyuncuların göremeyeceği yaratıkların kesilebilmesi sonucunda kale silahları kazandırır.

### Abyss Dungeon / Abyss Hell

Delos haritasının sol tarafındaki vahadan girilebilen bu zindan, giriş için en az 35. seviyede ve 20.000 Noah sahibi olmayı gerektirir. Zindana girip derinlere indikçe daha zorlu yaratıklar karşınıza çıkar. Öte yandan zindanın "Abyss Hell" adlı ikinci bir bölgesi vardır ve bu bölgede daha zorlu yaratıkların yanı sıra son noktada "Isilion" adlı boss yer



alır. Belli aralıklarla gözükten Isilion'u keserek büyük kazanımlar elde etmek mümkün. Klanların en önemli amaçlarından biri de bu boss'un yer aldığı katı elde tutmaktır ki bu süreçte çok büyük bir mücadele ortaya konur.

### Power Up Store

Sol alt menüde yer alan "P" sembolünden ulaşabileceğiniz Power Up Store, güç artırıcı birçok malzemenin satıldığı bir bölgedir. Premium avantajlarının yanı sıra çeşitli parşömenler, kıyafetler, kanatlar, güç arttırıcılar ve daha birçok malzeme buradan satın alınabilir. Öte yandan buradaki malzemeleri oyun içi parayla diğer oyuncuların pazarlarından satın almanız da mümkün.

### Hazırsınız!

Şu ana kadar yüzeysel olarak anlattıklarımız sayesinde oyunun tüm temel özelliklerini bilen, taptaze bir Knight Online oyuncusu oldunuz. Bundan sonraki aşamaları, yani oyuna dair daha fazla detayı ilerleyen sayfalardaki detaylı rehberimizde bulabilirsiniz. ■





Nefes kesen **PvP** savařlarıyla  
10 yıldır süregelen bir efsane!







# EN İLGİNÇ 10 OLAY

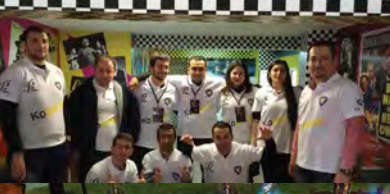
İlginç ve takdir edilesi olaylar

Knight Online oyuncularının hem oyun içinde, hem de oyun dışında yaşadığı ilginç olaylar, oyuna olan tutkularını gösterme yolları ve daha nice; işte Knight Online'a dair en ilginç 10 olayın detayları...



## 1. Karaktere karşılık otomobil takası

Knight Online'da karakterine ciddi anlamda yatırım yapan oyuncular, aynı seviyeye gelmek için sabredemeyen oyuncuların dikkatini kolayca çekebiliyorlar. Örneğin bir tekstilci, İzmit'e gidip otomobilini takas ederek karakter almış.



## 2. Oyunda tanışıp evlenen çift

Knight Online dünyasında karşı karşıya gelen oyuncular arasında en ilginç hikayeye, Özcan ve Sevim Atalay sahip herhalde. Knight Online oynarken karşı karşıya gelen ve tanışan ikili, en nihayetinde evlilik kararı alarak belki de bir ilke imza attılar.



## 3. 15.000 TL değerinde karakter

Knight Online'ı uzun süre oynayan oyuncular, karakterlerine ciddi anlamda zaman ve hatta para yatırımı yapabiliyorlar. Aylar, hatta yıllar süren çalışma ve yatırım sonucunda bir karakterin değeri 15.000 TL'ye kadar ulaşabiliyor.



## 4. USKO bebeği

Yine Knight Online'da tanışıp evlenen bir çiftin bebeği...



## 5. Alemin Kırallığı dizisinde Knight Online

Derginin farklı sayfalarında da bahsettiğimiz gibi, Knight Online, özellikle Türkiye'de geniş kitlelere ulaşan bir oyun. Haliyle oyunu her an her yerde görmemiz olası. Hatta televizyonda bile... Bu örnekte de Knight Online'ı, dönemin popüler dizilerinden birinde, Alemin Kırallığı'nda görüyoruz.



## 6. Knight Online'ın gerçek hayattaki hali

İnternetteki "GTAV Madrid" adlı videoya denk gelmişsinizdir mutlaka. GTAV'in trailer'ında yola çıkılarak hazırlanan video, adeta GTAV'in gerçek hayattaki bir yansımasıydı. Buna benzer başarılı bir video Knight Online için de hazırlanmış ve izlemesi oldukça keyifli. [youtu.be/IU\\_KsBJfkzY](https://youtu.be/IU_KsBJfkzY)



## 7. Knight Online sayesinde kurulan dostluklar

Uzun süre Knight Online oynayan ve beraber hareket eden oyuncular, bir noktadan sonra arkadaşlıklarını "dostluk" seviyesine çıkarabiliyorlar. Dostluklarını daha da ileriye getiren oyunculara gerçek hayatta bir araya gelip vakit geçirebiliyorlar.



## 8. Ülkelerarası şampiyonada Türk takımının şampiyonluğu

Türkiye'deki Knight Online oyuncuları, yeteneklerini sadece yurtiçinde göstermekle kalmayıp yurt dışında ülkemizi temsil etme şansına da sahipler. Ülkelerarası düzenlenen turnuvaya katılan Türk takımı MİKYaS59 şampiyonluğa ulaştı.



## 9. Engelli bir oyuncunun Knight Online tutkusu

Kuşkusuz ki oyun oynamanın birçok yararı var. Bazı oyunlarsa bazı insanları hayata bağlayabiliyor. Bu videoda, engelli bir oyuncu -büyük zorluklarla- Knight Online oynuyor. Bu da Knight Online'ın, ne kadar önemli bir oyun olduğunu bir kez daha ortaya koyuyor. [youtu.be/gY6CZZfzbtU](https://youtu.be/gY6CZZfzbtU)



## 10. Tek kolla zafer!

İnsan bir şeyi istediğinde yapamayacağı şey yok. Bu olayda da bunu bir kez daha görüyoruz: EaglesLonelyFly'nin liderinin tek kolu olmamasına rağmen klan, 2. Knight Online Klan Turnuvası'nda üçüncülük kazandı.



## Serhan Kazar (NTTGame Türkiye ve Avrupa Operasyon Sorumlusu)

### Serhan Kazar kimdir? Biraz kendini tanıtır mısın?

Kendimi bildim bileli biraz uçarı, biraz haylaz bir yapım vardır. Kocaeli Üniversite'sinde İnşaat okurken aynı dönemde doğa sporlarına merak sardım. 1999 depreminden sonra okulu bırakıp bir sene Kanada'da yaşadım. Döndüğümde Bilgi Üniversitesi Medya ve İletişim Sistemleri bölümünde tekrar öğrenim hayatıma başladım ve bölüm değiştirerek Sinema Televizyon bölümünden mezun oldum. Öğrenim hayatım boyunca doğa spor-

NTTGame bünyesinde çalışmaya devam ediyorum.

### Knight Online ve NTTGame maceran nasıl başladı?

Knight Online ile tanışmam 2004 senesinde kardeşim Gökhan Kazar'ın K2 Amerika ofisinde Knight Online'nın başına geçmesiyle oldu, maceramısa 2013 yılında NTTGame CEO'su Sean Lee ile tanışmam sayesinde başladı.

Projelerimi hayata geçirebilecek imkânlarla sahip, yönetsel anlamda aynı vizyonu

Online'nın Türkiye'de elde ettiği başarı, irili - ufaklı birçok firmayı Türkiye pazarına girmek ve yatırım yapmak için cesaretlendirmiştir. Bugün sektörde bulunan birçok bilinen ismin yolu, geçmişte Knight Online ile kesişmiştir desek abartmış olmayız. Dolayısıyla Knight Online, Türk oyun sektörünün gelişmesindeki en önemli unsurlardan biridir. Oyunculardaki değişimse şöyle; evlendiler, çoluk çocuk sahibi oldular, işlerini kurdular. Şaka bir yana, 10 sene uzun bir süre tabii ki ve bu sürede oyunu, oyuncuyu etkileyen birçok şeyden bahsedebiliriz. Değişmeyen şeyse Knight Online'nın zirvedeki yeridir.

Knigh Online'ın başarısını tek bir nedene bağlamak gerekirse oyuncular için vazgeçilmez olan PVP'sinden söz etmemiz gerekir

larına ilğim devam etti. Bu vesileyle Türkiye'de dağ olan tüm şehirleri ziyaret etme fırsatım oldu. Mezun olduktan sonra sinema sektöründe film editörü olarak çalışmaya başladım. Bu dönemde dalış ve motosiklet hayatıma girdi ve halen daha hayatımda.

2009 senesinde ani bir kararla sektör değiştirmeye karar verdim ve online oyun dünyasına adım attım. GameTürk ve Peak Games'te çalıştıktan sonra son durak olan

paylaştığımız, hedefleri olan bir firma arıyordum. Bu arayışlarım sonucunda Sean Lee ile tanıştım ve 2013 Mayıs ayından itibaren NTTGame ile çalışıyorum.

### Knight Online'ı dünden bugüne bakıldığında nasıl değerlendiriyorsun? Oyunda ve oyuncularda nasıl bir değişim gözlemledin?

Knight Online her şeyden önce Türkiye'de çok başarılı olmuş bir oyun. Knight

### Knight Online'ın başarısını neye bağlıyorsun?

Knight Online'ın başarısını tek bir nedene bağlamak gerekirse oyuncular için vazgeçilmez olan PVP'sinden söz etmemiz gerekir. İkinci sıradaysa oyun içi dostluklar ve sohbetler geliyor bence. Zaten bunu da yaptığımız turnuvalarda görüyoruz.

### Türkiye'nin dünya geneline bakıldığında Knight Online'daki yerini nasıl değerlendirirsin?

NTTGame olarak Knight Online World adıyla oyunun global yayıncılığını yapıyoruz, bunun dışında oyun Kore'de, Japonya'da ve Çin'de ayrı servisler olarak yayımlanmakta. Knight





Online World olarak biz şu anda bu yayıncı listesinin en tepesindeyiz. Knight Online World olarak oyuncu kitlemizin %80'ini Türk oyuncular oluşturuyor. Bunun dışında Peru, Almanya ve Polonya'dan ciddi miktarda oyuncumuz var. Dolayısıyla Türk oyuncular Knight Online için oldukça önemliler, biz de zaten bu bilinç doğrultusunda çalışmalarımızı planlıyor ve hayata geçiriyoruz.

#### **Knight Online turnuvalarına ilgi ne durumda?**

Biliyorsunuz bu sene Knight Online'ın Türkiye'deki 10. yılı ve biz de 10. yılımızı turnuvalarla kutlayalım, bir senedir oyunun başında olan bir ekip olarak oyuncularımızla tanışalım, bir araya gelelim istedik. İlk turnuvarımızı Mart ayında GameEkstra'da gerçekleştirdik. Bu turnuvarın bir diğer özelliği de Türkiye'de gerçekleştirilen ilk Knight Online turnuvası olmasıydı. Turnuva alanına gelen oyuncular, onların yüzündeki mutluluk bizi ikinci turnuva için daha da cesaretlendirdi. Haziran ayında Beşiktaş Yapı Endüstri Merkezi'nde gerçekleştirdiğimiz ikinci turnuva çok daha görkemli oldu ve oldukça keyifli geçti. Oyuncuların ilgisi her turnuvada biraz daha artıyor. Tabii ki Knight Online oyuncusu bu tarz organizasyonlara alışık değil ve bazı oyuncularımız inanmakta zorluk yaşıyorlar. Ağustos sonunda üçüncü turnuvarı yapacağız. Son turnuvarımızsa Aralık ayındaki GameX fuarında düzenleyeceğiz. Son olarak şunu da söylemek istiyorum; Türkiye'de Knight Online Dünya Şampiyonası düzenlemek istiyoruz ve bu konuda da çalışmalara başladık.

#### **Knight Online'in geleceği için neler düşünüyorsunuz?**

Açıkçası Knight Online hala büyük bir potan-

siyel barındırıyor. Bugün bile Türkiye'nin bir numaralı MMORPG oyunu unvanını koruyor. Bizim de bu unvanı kaybetmek gibi bir niyetimiz yok.

Son bir senedir planladığımız tüm çalışmalar birer birer hayata geçiyor. Bilinen ve yıllardır dokunulmayan birçok hata düzeltildi ve düzeltilmeye devam ediliyor. Son bir senede oyuna yeni karakterler, UTC, achievement sistemi gibi önemli güncellemeler geldi. Hesap çalınmalarına karşı ICS/OTP sistemini ücretsiz olarak deveye soktuk. Düzenlediğimiz her turnuvada heyecanı ve rekabeti arttıracak düzenlemeler yapıyoruz. Oyuncularımızı dinliyor ve onların isteklerine önem veriyoruz. Tabii ki tüm bunlar Knight Online'in geleceğiyle yakından alakalı. Biz oyuncularımıza

## **Konsolda FIFA oynuyorum genellikle. Son dönemdeyse PC'ye yöneldim ve Hearthstone ve Diablo III ile boş vakitlerimi değerlendiriyorum**

ne kadar yakın olursak, oyuncularımızın da bizi o kadar destekleyeceğini biliyoruz. Son bir senede yaptığımız çalışmaların karşılığını istatistiklerde gördük. Knight Online'nın kemik bir kitlesi var. Çeşitli nedenlerden ötürü Knight Online'a küsmüş oyuncularımız yavaş yavaş geri dönüyorlar. Dolayısıyla şunu söyleyebilirim ki Knight Online'ın geleceği için umut doluyuz ve daha yıllarca free-to-play MMORPG olarak Türkiye'de bir numarada kalacağımıza inanıyoruz.

#### **MMO oyunları hakkında ne düşünüyorsunuz?**

MMO oyunları güzeldir, candır.

#### **Free-to-play modelinin MMO türü için sana göre artıları ve eksileri neler?**

Free-to-play ve pay-to-play oyunlar arasındaki temel fark bence free-to-play oyunların oyuncular için daha az risk taşıması ve seçme şansı tanınması. Para harcamadan önce oyunu inceleme ve karar verme şansları bulunuyor. İstedikleri zaman oyuna ara verip dönebilirler ve bunun için para ödemek zorunda değiller.

Diğer taraftan free-to-play oyunlarda art niyetli oyuncular pay-to-play oyunlara göre daha fazla olabiliyor. Bu oyuncular birden fazla hesap açabildikleri için oyun kurallarına aykırı davranışlar sergilemekte bir sakınca görmüyorlar. Bu da tabii ki oyun yönetiminin işini zorlaştırıyor.

#### **Günlük hayatında hangi tür oyunları oynarsın?**

Açıkçası oyun oynamaya çok vaktim yok. Vapur, metro gibi toplu taşıma araçlarını kullandığımda mobil oyunlar oynuyorum vakit geçirmek ve trendleri takip etmek için. Bunun dışında konsolda FIFA oynuyorum genellikle. Son dönemdeyse PC'ye yöneldim ve Hearthstone: Heroes of Warcraft ve Diablo III ile boş vakitlerimi değerlendiriyorum.

#### **Bugüne kadar oynadığın en iyi, seni en çok etkileyen oyun hangisi oldu?**

Call of Duty II. Ben özellikle İkinci Dünya Savaşı temasını çok seviyorum. Er Ryan'ı Kurtarmak film ekibi daha sonrasında "Band of Brothers" isminde 10 bölümlük bir dizi çekimi yapmıştı ve bu dizideki mekânlarla oyu-

nun haritaları birebir aynı tasarlanmıştı. Diziyi izlerken nerelerin "sniper" noktası olduğu, hangi sokağa nereden girildiği gibi bilgilere sahip olarak izlemek oldukça eğlenceli bir deneyimdi benim için. ■





**El Morad** ve **Karus** ırkları  
arasında bitmek bilmeyen bir  
mücadeleye ortak olun!





# KNIGHT ONLINE REHBERİ

En ince detayına kadar

Knight Online'in başlangıç rehberinde oyunun kabaca nasıl oynandığını ve temel özellikleri tek tek anlattık. Şimdiye daha fazla detaya inip ince detayları ortaya koyacak ve oyunu kapsamlı şekilde anlatacağız ama ilk olarak oyunu tanımlamakta ve Knight Online dünyasında neler olup bittiğini anlatmakta fayda var.



**K**night Online, parti sistemine dayalı MMORPG'ler arasında Kore'den çıkıp başarılı olan ilk oyun konumunda. Oyunda seviye atlamak, eşya düşürmek ve en üst mertebeye ulaşmak gibi ilk akla gelen amaçlar ön planda yer almıyor. Knight Online'ı başarıya ulaştıran ve oyunun ön plana çıkardığı konular parti kuran oyuncuların bir araya gelmeleri, birbirlerine yardım etmeleri, beraber seviye atlamaları ve müca-deleci savaşları olarak sıralanıyor.

Oyuna katılan her oyuncu, insan ırkı olan El Morad ya da Orc ırkı olan Karus taraflarından birini seçmek durumunda. Her oyuncu zafere ulaşmak için kendi tarafıyla beraber hareket etmeli. Savaşlar sırasında kahraman olan oyuncular, kral tarafından unvan ve para ile ödüllendirilir. Öte yandan kahramanlar, bir kalenin lordu mertebesine ulaşip o kaleyi yönetirler. Şimdi de Knight Online'ın hikayesinden bahsedelim. Kızıl bir gökyüzünde iki mavi ay görüldüğünde, ölü askerlerin ruhları



yeryüzünün çatlaklarından yükselir, cehennemden kaçan yaratıklar sonsuz bir savaş başlatır ve Minark Ormanı'ndaki yeşil sis perdesi aralandığı gün uzun süredir gizli kalmış sırların kapısı açılır.

Gri gökyüzünden kızıl yağmurlar düşmeye başladığında cennetten sürgün edilen Cypher'in acımasız katliamı başlar. Tanrılarınca bu katliamdan kurtulmak için dua eden halka cevap vermezler. Hayatta kalmak için

ve gökyüzü tekrar mavi olduğunda artık ortada kimse kalmaz. Piana Şövalyeleri, artık Cypher ile beraber dünyanın diğer uçundalardır. Zaman ilerler ve şövalyeler yeni hayatlarına başlarlar. El Morad onlara, Cypher'in siyah kanını taşıyan bir sürü çocuk verir. Bazı çocuklar vahşi doğaya sürülürler, bazıları karanlık ve nemli bataklıklarda yaşamak zorunda kalırlar ve bazılarıysa halktan gizlenerek şehirlerde

## Oyuna katılan her oyuncu, insan ırkı olan El Morad ya da Orc ırkı olan Karus taraflarından birini seçmek durumunda

yapılan kanlı savaş tam yedi yıl sürer. Tüm nehirler ve okyanuslar, savaşçıların kanlarıyla dolup taşar. Tüm bu olanların ardından, bitmek bilmeyen bu savaşın hikayesi annelerin dilinde şarkı haline gelir ve çocuklara miras kalır.

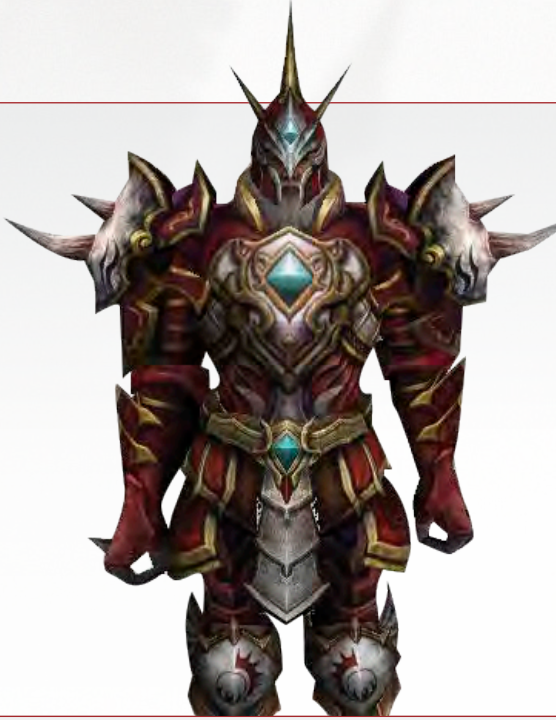
Piana Şövalyeleri, dünyanın diğer ucuna kadar Cypher'in peşinden giderler ve onu kendi şeytani büyüünde yakalarlar. Cypher'in lanetli siyah kanı akarken, şövalyeler Cypher'in etrafını sarar ve ona tanrının kendisini yok edeceği söylenen yasak büyüü yaparlar. En nihayetinde Cypher'in lanetli çığlıkları ve şu sözleri duyulur: "Bana kim zulmettiyse siyah kanla lanetlenecektir!" Aniden yeryüzünü bir ışık girdabı kaplar

yaşamaya çalışırlar. Bu lanetli çocuklar, diğer insanlar tarafından "Tuarek" olarak adlandırılırlar. İnsanlar, vücutlarında bulduklarına inandıkları şeytani enerjiye karşı kendilerini korumak için Tuarek'leri katlederler. Hayatta kalan Tuarekler ise El Morad dışına kaçmak zorunda kalırlar ve buzlarla kaplı Iskanz Dağı'ndaki Karus ulusunu inşa ederler. İki ulus, 200 yıl boyunca savaş halinde kalır ama birbirlerinin topraklarını işgal etmek için değil, hayatta kalmak için savaşır. İşte Knight Online oyuncuları da bu noktada konuya dahil olur ve bu iki ulustan birini zafere taşımak için bir seçim yaparlar.



## EL MORAD

El Morad, Kral Manes'in Pathos'u mağlup ederek anakarayı kurtardığı imparatorluktur. İlk kurulduğunda Adonis kıtasının batı kıyılarından yer alan küçük bir imparatorluk konumundadır ancak ilerleyen süreçte, Pathos'un neredeyse yok edecek kadar yıkıma uğrattığı diğer beş imparatorluğun katılımıyla beraber barış ve bereket içinde yaşamaya başlayan bir imparatorluğa dönüşür. Öte yandan El Morad'ın barış içindeki ve bereketli düzeni, Karus tarafından tehdit edilmektedir.



### Warrior

Zigenon'un 448 yılında Orc'larla beraber El Morad'dan kaçtığı ve Claro Şövalyeleri'nin de savaşta olduğu dönemde devlerinden varlığından hiç kimsenin haberi yoktu ancak sahip oldukları yüksek kılıç becerileri sayesinde kısa sürede geliştiler, rakip hale geldiler. Tüm erkeklerin ve kadınların bu süreçte savaşçıların gelişiminde payı oldu ve savaşçılar El Morad için tank görevini üstlendiler.

#### Blade

Kısa mesafeli dövüşlerde ustalaşmışlardır ve çeşitli silahları kullanarak mavi gücü koruyacak yeteneklere sahiptirler. Ayrıca öldürülmedikleri sürece kılıçları asla düşmez.

#### Blade Master

Tüm kılıç türlerinde ustalaşmışlardır ve düşmanlardan gelecek her türlü saldırıyı tamamen durdurabilecek özel bir yeteneğe sahiptirler.

### Rogue

Bu sınıf, El Morad'da özel bir eğitime tabi tutulmaktadır. Karus Priest ve Mage sınıfları gibi fiziksel olarak güçsüz olan düşmanlarını tek seferde öldürebilmeleri için eğitim alırlar ve düşman tarafından fark edilseler bile kendilerini gizleyebilecekleri yeteneklere sahiptirler. Rogue sınıfı bıçakları dışında ok da kullanabilir.

#### Ranger

Av tekniklerini savaşta kullanan Ranger'lar, hayvanları takip etmekte kullandıkları taktikleriyle düşmanlarını takip edebilir ya da gizlenerek analiz ettikten sonra ani saldırılarla ölümcül hasarlar verebilirler.

#### Kasar Hood

Üstün refleks ve çeviklikleriyle düşman tarafından kolay kolay yakalanamayacak sürate sahiptirler. Ardi arkası kesilmeyen saldırılarda ustalaşmışlardır ve düşmanlarını tek seferde öldürmektense yavaş yavaş öldürürler.



## Magician

Bu sınıf, Karus'un Mage sınıfına benzer şekilde eğitim gördüğü için Karus'a karşı büyü savaşlarında herhangi bir verim elde edememiştir. 448 yılında El Morad'lıların Orc'ların kaçışına engel olamamasının tek nedeni olarak da bu sınıfın eksikliği öne sürülmüştür. Sonrasında El Morad, Mage sınıfının gelişmesi için gerekli yatırımlarda bulundu ve yeni yetiştirilen Mage sınıfı, El Morad güçlerinin vazgeçilmezi oldu.

### Mage

Mage karakterler doğadan gelen elementleri kullanarak yıkıcı büyü güçlerine sahip olabilirler. Bu konuda en yıkıcı elementse ateştir, buz düşmanı yavaşlatır, yıldırımsa düşmanları kısa bir süreliğine etkisiz hale getirir.

### Arch Mage

Arch Mage karakterler doğal elementlerden ateşe, buza ve yıldırıma hükmederler ve bu elementlerin sahip olduğu tüm özellikleri kullanarak düşmanlarına saldırılar düzenlerler.



## Priest

Keşişler, Knight Online dünyasındaki tüm hastalıkları iyileştirme gücüne sahiptirler. Sahip oldukları özel güç, yeni Cypher ve Orc'ların ortaya çıkmasıyla daha da artmıştır. Öte yandan karşınızda bulunan ekipte ikiden fazla Priest varsa o alanı terk etmeniz her zaman için tavsiye edilir.

### Cleric

Asıl rolü kendi birliğindeki yaralı savaşçıları iyileştirmek olan Cleric, her yerde saygıyla karşılanmaktadır. İyileştirme gücünün dışında Mavi Güç için stat puanlarını artırma, lanetleri ve hastalıkları iyileştirme, yapılan laneti geri çevirip düşman birliklerine yönlendirme özelliklerine de sahiptir.

### Paladin

Paladin sınıfı, birliğindeki yaralıları iyileştirebilmek için sahip olduğu gibi, ek olarak kılıç kullanıp savaş alanında da boy gösterebilir. Genelde fiziksel saldırılardan yapmak yerine mental saldırılar yapmayı tercih eder ve bu sınıfın laneti karşısında düşmanların yapabilecekleri hiç bir şey yoktur.

## Portu

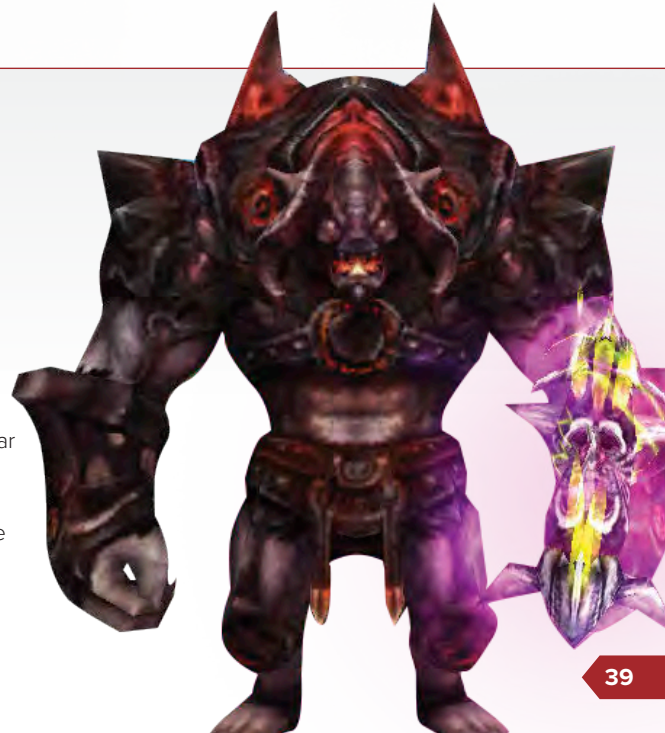
Mutasyona uğradıkları için ana yurtlarından sürüldükten sonra kendi kolonilerini ve kasabalarını kuran bu sınıf, kısa sürede gelişme gösterdi. Mutasyona uğradıktan sonrası artık eski insan görünümlerine kavuşamayacaklarını anlayan Kurian'lar, gerçek bir savaşçı ırk olmak için ruh emerek iyice güçlendiler.

### Burka

Ölene kadar pes etmeyen ve aslında pek de popüler olmayan Burka'lar, yakın dövüş ustasıdır ve çeşitli silahlar kullanabilirler. Ayrıca kendi müttefiklerini koruyacak yeteneklere de sahiptirler.

### Burka Master

Tüm kılıç çeşitlerinde ustalaşmışlar olan Burka Master'lar, karşı ırktan gelecek saldırıları tamamen durdurabilecek özel bir yeteneğe de sahiptirler.





## KARUS

Karus ırkı, Pathos'un Adonis kitasından ayrılmasını takiben ortaya çıkan yeni bir ırktır. Karus, Orc'lar tarafından Iskanz'ın kuzeyinde yer alan buzul bölgesine yerleşmiştir. Bu sayede düşmanlardan ve zulümden kaçıp Luferson Kalesi'nden yaşamlarını devam ettirmektedirler.



### Warrior

El Morad'ın paralı şövalyeler birliğini oluşturan bu sınıf var olmasaydı, Pathos'un mühürlenmesi mümkün olamazdı. Bu paralı şövalyeler birliği, Pathos'u mühürlemeyi başardığında Pathos'un kanı onları Orc'a çevirdi ve bu nedenle El Morad'lar tarafından sınır dışı edildiler.

### Berserker

Yüksek sağlık puanları nedeniyle savaşın en ön saflarında yer tutarlar. Güçleri, El Morad'ın barbar savaşçılarıyla kıyaslanamayacak seviyededir ve arkadaşlarını korumak için muazzam yeteneklere sahiptirler.

### Berserker Hero

Berserker Hero'lar, öfkelerini bir iblisin gücüyle püskürtürler ve sahip oldukları konum itibarıyla Karus savaşçıları arasında en yüksek rütbeye sahip savaşçı konumundadırlar.

### Rogue

Ardream'deki bir Rogue hanedanından Zigenon 412 yılında doğmuştur. Pathos'un mühürlenmesinden sonra Ardream bir lanetle kaplanmıştır ve bu lanetten dolayı doğan her bebek –Zigenon dahil olmak üzere- Orc olarak dünyaya gelmiştir. 430 yılında Zigenon, Orc'ları kölelikten kurtarır ve "Karus" ismini verdiği ülkeyi kurar. Tuarek hanedanından en saf ruha sahip olan Karus Rogue'ları, zihinsel ve bedensel olarak çok gelişmişlerdir ve bıçak ile ok kullanımında ustalaşmışlardır.

### Hunter

Hunter'lar, hayvanları takip etmekte kullandıkları taktikleriyle düşmanları da takip edebilir ya da gizlenerek düşmanlarını analiz ettikten sonra ani saldırılar düzenleyerek ölümcül hasarlar verebilirler.

### Shadow Bane

Varlığını düşmana fark ettirmeden önce ansızın saldırılar düzenleyebilen Shadow Bane, ardi ardına ve hızlı şekilde yaptığı saldırılarla düşmanlarına savunma yapma şansı bile tanımaz.





## Magician

Karus'un kurulmasında önemli rolü olan Wrinkle Tuarek'lerin yanı sıra gelişmesinde de Puri Tuarek'lerin büyü önemi vardır. Puri Tuarek'ler kısa boylu ve güçsüz görünen bedenlerine rağmen kendilerini mental konulara yönlendirmişlerdir ve bu sayede başarılı olmuşlardır. Sahip oldukları büyü gücü karşısında durmaksa neredeyse imkânsızdır.

### Mage

Mage karakterler doğadan gelen elementleri kullanarak yıkıcı büyü güçlerine sahip olabilirler. Bu konuda en yıkıcı elementse ateştir, buz düşmanı yavaşlatır, yıldırımsa düşmanları kısa bir süreliğine etkisiz hale getirir.



### Arch Mage

Arch Mage karakterler doğal elementlerden ateşe, buza ve yıldırıma hükmederler ve bu elementlerin sahip olduğu tüm özellikleri kullanarak düşmanlarına saldırılar düzenlerler.



## Priest

İyileştirme konusunda usta olan rahipler, büyülere ve zehirlere karşı da her an hazırlıklıdır. İyileştirme özellikleriyle her iki ırkta da rahip olarak bilinirler ve yoldaşlarına yardım için her zaman hazır beklemektedirler.

### Shaman

Şamanlar ruhsal bir bağlantıyla kendilerinden geçerler ve bu nedenle ruhani dünyaya geçtiklerine inanılır. Bu sayede düşmanlarının zehirlerine karşı iyileştirici güce sahip olurlar ve zihinsel saldırılar yapabilirler.

### Shadow Knight

Şövalyelerin ve büyücülerin güçlerine sahip olan Shadow Knight sınıfı, iyileştirme özelliklerini kullanıp aynı zamanda saldırılar da yapabilirler.

## Kurian

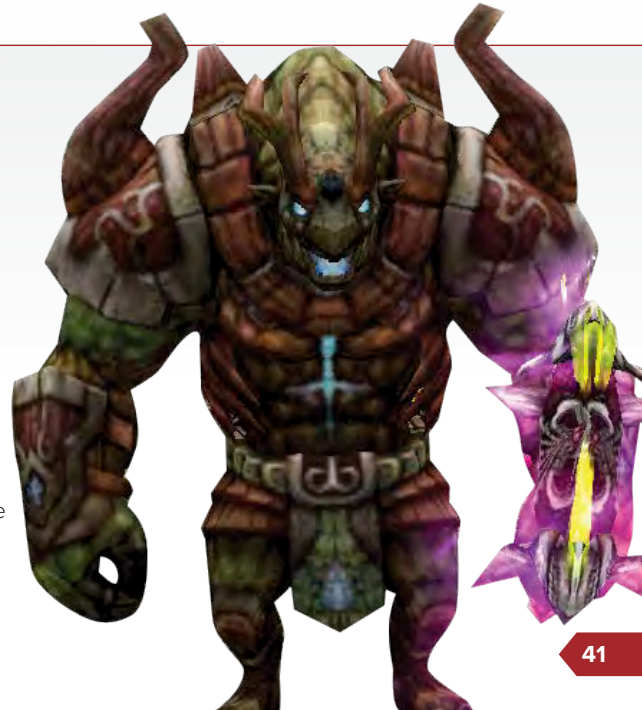
Mutasyona uğradıkları için ana yurtlarından sürüldükten sonra kendi kolonilerini ve kasabalarını kurup geliştiren bu sınıf, artık eski insan görünümüne kavuşamayacaklarının da bilincinde olarak gerçek bir savaşçı ırk olmak için ruhları emerek iyice güçlenmişlerdir. Sonrasında ateş ruhlarını emen Kurian'lar ile diğer tarzda ruhları emen Kurian'lar arasında anlaşmazlık çıkmıştır, iki topluluğun yolları ayrılmıştır, El Morad'ın ve Karus'un güçlerine katılmaya karar vermişlerdir.

### Daphne

Savaşlarda her zaman en önde duran Daphne sınıfı fertleri, sahip oldukları üstün fiziksel güç sayesinde birliklerini korumaktadırlar.

### Daphne Hero

Şeytani güçlerini ortaya çıkaran öfkeli yeteneklere sahip olan Daphne Hero sınıfı, Daphne Kurian'lardan çok daha güçlüdür.



## Bölgeler

Moradon şehri, El Morad ve Karus ırklarının barış içerisinde yaşadığı ve ticaret aktivitesinin en üst seviyede olduğu başkenttir. Bu başkentte birçok önemli yer ve karakter bulunmaktadır. Şehirde yer alan önemli yerlere Battle Field ve Forgotten Temple, önemli NPC'lere ise Guild Master, Inn Hostess örnek verilebilir. Bunların dışında, Moradon şehrinin ortasında "Folk Village" adlı ufak da bir köy bulunur.

### El Morad



#### El Morad Kalesi

Yıllar boyu düşman istilalarından korunmuş, içerisinde yaşayan insanlara yerleşik bir hayat imkanı sunmuş, barış içerisinde bir yaşamın sürdürüldüğü, güçlü bir kale.



#### Raiba Village

Raiba Village, Ruhlar Vadisi'nin iç kesimlerinde bulunan bir köy.



#### Asga Village

Nevzeet Dağı yakınlarında, birçok sırrı bünyesinde barındıran bir köy.

### Karus



#### Luferson Kalesi

Iskanz Dağı üzerinde bulunan bu kale, çorak toprakların üstüne inşa edilmiştir. Kral Xigenon, Luferson Kalesi'ni gücünün merkezi olarak Karus Krallığı ile birlikte kurmuştur.



#### Linate Village

Karus Krallığı'nın doğu kıyısında yer alan Linate Village, küçük bir kale kasabasıdır.



#### Eslant

El Morad ve Karus ırklarının kendi kaleleri dışında, her ırkın kendi bölgesini geliştirdiği bir alandır.



## Klan Sistemi

### Klan Oluşturma

Knight Online'da kurulan klanlarda en fazla 50 oyuncu yer almakta. Aynı klan içerisinde yer alan oyuncular, seviye sınırlaması ve ayrımı olmadan parti kurma şansına sahiptir. Klan oluşturma süreci şu şekilde gerçekleşir: El Morad ırkıdaysanız El Morad Kalesi'nde, Karus ırkıdaysanız Luferson Kalesi'nde yer alan Inn Hostess'a ve NPC'lere gidin ve NPC'yi seçip tıklayın. Açılan menüdeki "Create Clan" seçeneğine tıkladıktan sonra klan isminizi girin ve onaylayın. Klan oluşturmak için onay verdiğinizde envanterinizden 500.000 Noah gidecektir. Artık klanınızın oluşturulduğunu karakter ekranında görebilirsiniz. Chat penceresinden "/withdraw clan" yazarak klandan ayrılabilir veya klanı dağıtabilirsiniz.

### Klan Seviye Yükseltme

Knight Online'daki klanlar beş seviyeye sahiptir ve atlanan her seviyede klan yeniden beşinci seviyeden başlar. Training, Accredited ve Royal Knights için seviyelerse birbirinden farklılık arz eder.

### Training Knights

Training Knights ekiplerinin beş seviyesi vardır. Birinci seviye ve üstü klanlar, El Morad / Luferson Kalesi'ndeki NPC'den üst seviyeye geçiş için görev alabilir. Klanın seviyesi, klan üyelerinin sahip oldukları toplam National Point ile belirlenir.

### Accredited Knights

Accredited Knights ekiplerinin beş seviyesi vardır ve bu ekibin derecesine yükseltilmek için ilk olarak Training Knights'in birinci seviyesi olmak, ardından da El Morad / Luferson Kalesi'ndeki NPC'den alınacak görevi tamamlamak gerekir.

### Royal Knights

Royal Knights ekiplerinin beş seviyesi vardır ve bu ekibin derecesine yükseltilmek için ilk olarak Accredited Knights'in birinci seviyesi

olmak, ardından da El Morad / Luferson Kalesi'ndeki NPC'den alınacak görevi tamamlamak gerekir.

Klan birikim puanı (Clan Deposit) sistemi, Accredited Knight seviyesine ulaştıktan sonra için içine dahil olur. Her klan üyesi, sahip olduğu National Point miktarından klan birikim puanına bağış yapabilir. Klan aktiviteleri, pelerin işlemleri ve benzeri konularda kullanılarak olan puanlar "Klan Birikim Puanı / 36" işlemiyle hesaplanır.

### Klan seviyesini arttırmak için gerekli olan National Point miktarları

Seviye	Klan Puanı	Gerekli Olan NP
Royal Knight	1. Seviye -	-
Royal Knight	2. Seviye 45.000	1.620.000
Royal Knight	3. Seviye 40.000	1.440.000
Royal Knight	4. Seviye 35.000	1.260.000
Royal Knight	5. Seviye 30.000	900.000
Accredited Knights	1. Seviye 25.000	900.000
Accredited Knights	2. Seviye 20.000	720.000
Accredited Knights	3. Seviye 15.000	540.000
Accredited Knights	4. Seviye 10.000	360.000
Accredited Knights	5. Seviye 7.000	252.000
Apprentice Knights	1. Seviye 10.000	720.000
Apprentice Knights	2. Seviye 6.000	360.000
Apprentice Knights	3. Seviye 2.000	144.000
Apprentice Knights	4. Seviye 2.000	72.000
Apprentice Knights	5. Seviye 0	0



## Oynanış

### Arkadařlık

Knight Online'da başka bir oyuncuyla arkadař olabilmek için o oyuncuya sağ tıklamalısınız ve ekleme seçeneđinden arkadař olarak eklemelisiniz. Karakter ekranını açtıđınızdaysa "Delete" seçeneđiyle oyuncuyu arkadař listenizden çıkarabilir, "Whisper" seçeneđiyle oyuncuya özel mesaj gönderebilir, "Request Party" seçeneđiyle oyuncuya parti isteđi gönderebilir ve "Refresh" seçeneđiyle de arkadař listenizi yenileyebilirsiniz.

### Parti

Her MMORPG'de olduđu gibi, Knight Online'da da diđer oyuncularla beraber hareket etmek için parti kurabilirsiniz. Parti kurmak, sizi daha güçlü ve etkili bir oyuncu haline getirir, aynı zamanda daha fazla tecrübe puanı kazanmanızı sađlar.

Knight Online'da bir partide yer alabilmek için bir oyuncu, kendi seviyesinden en fazla sekiz seviye düşük ya da sekiz seviye yüksek oyuncularla parti kurabilir. Bunun dışında parti kurabilmek için oyuncuların aynı klanda yer alması gerekir.

Bir partiye dahil olabilmek için ilk olarak sohbet ekranına "/seeking party" yazdıđınız-

da, karakterinizin üzerinde "Seeking Party" yazısı belirir ve bu da sizin bir parti aradıđınızı diđer oyuncuların görmesini sađlar. Parti kurmak istediđiniz bir oyuncu bulunduđunuzda karakterinin üzerine sağ tıklayıp ardından açılan seçeneklerden "Invite Party" seçeneđine tıklayarak karşı tarafa parti talebi gönderebilirsiniz. Davet gönderilen oyuncu isteđi kabul ederse davet gönderen oyuncunun isminin yanında "P" şeklinde bir simge belirir. Eđer partiyi bozmak isterseniz de parti arayüzünden "X" şeklindeki simgeye basmanız ya da sohbet ekranına "/withdraw party" yazmanız gerekir.

### Posta Sistemi

Knight Online'daki posta sistemine "L" tuşuna basarak ulaşabilirsiniz. Diđer MMORPG'lerdekine benzer bir posta sistemine sahip olan Knight Online'da her posta gönderimi 1.000 Noah ile ücretlendirilir. Posta sistemi birçok eşyanın da Premium öđenin gönderimi için de kullanılır. Yeni bir posta geldiđinde bu, oyunculara yeni bir pencereyle bildirilir. Posta kutusunun toplam kapasitesi 20'dir ve okunan her posta yedi gün içinde otomatik olarak silinir.

### Yetenek ve Stat Puanları

Oyunda yetenek penceresini görüntülemek için "K" harfine basmalısınız. 10. seviyeden itibaren her yeni seviyede ekstra yetenek puanı kazanırsınız ve bu puanları istediđiniz türde yetenek gruplarına dağıtabilirsiniz. Yetenekleri kullanabilmek için yetenek arayüzünden tıklayacađınız yetenekleri sürükleyip yetenek barına taşımanız yeterli olur.

Yetenekleri kullanabilmek için yeteneđe mouse ile tıklayabilir ya da kullanmak istediđiniz yeteneđin üzerindeki rakama basabilirsiniz. Alışlageldiđi üzere yetenekler, klavyedeki numara tuşlarına atanmıştır. Yetenek sayfasını hareket ettirmek için de yetenek barının solundaki oklara tıklayabilir ya da klavyeden "Page Up" ve "Page Down" tuşlarına basabilirsiniz.

Oyunda seviye atladıđça, her yeni seviyede üç yeni stat puanı kazanılır. Bu puanlar karakterin özellikleri için büyük önem arz eder ve her sınıf için karaktere özel olarak eklenmelidir. Puanların dağıtımı, kullanılacak olan eşyaların gereksinim duyduđu stat puanlarına göre dağıtılmalıdır.



## Stat'lar

### Stat

#### Agility

### Açıklama

Archer ve Rogue sınıfları için saldırıların başarı ve saldırılardan kaçış oranını artırır.

#### Intelligence

Mage ve Priest sınıfları için önemlidir ve mana miktarını artırır.

#### Magic

Büyük saldırılarında karşı tarafa verilen hasarı artırır.

#### Power

Priest ve Warrior sınıfları için önemlidir ve saldırı gücünü arttırdıđı gibi silah, zırh, kalkan giyebilmek için gereklidir.

#### Strength

Tüm karakterler için önemlidir.



### Envanter

Oyun sırasında avcılık yaparak toplanan eşyalar envantere birikir ve envanter penceresinde görüntülenir.

Eşyaları ve paraları depolamak için kullanılan Inn Hostess, NPC'ye tıklanarak görüntülenir. Cash eşyalarsa Power Up Store'dan alınabilir. Warehouse, Inn Hostess'taki "Use Storage" seçeneğine tıklanarak görüntülenir. Warehouse, bir hesabın aynı sunucuda yer alan tüm karakterleri için ortak kullanılır.

### Warehouse

Knight Online'da Warehouse'u kullanmak için Inn Hostess'taki NPC'nin yanına gitmeniz gerekir. Aynı sunucudaki tüm karakterlerin ortak kullanımında olan Warehouse, hiçbir kısıtlama olmadan eşyaların depolanmasını sağlar. Warehouse'ta ayrıca Noah da depolanabilir. Bunun için Noah simgesine tıkladıktan sonra depolamak istediğiniz Noah miktarını belirlemelisiniz. Miktarı belirledikten sonra "Confirm" butonuan basmanız işlemi sonlandıracaktır. VIP Vault'a, yine NPC üzerinden ulaşabilirsiniz. VIP Vault'u kullanabilmek için Power Up Store'dan VIP Vault Key temin etmeniz gerekir. Bunu bir kez aldıktan ve anahtar deliğine yerleştirdikten sonra şifre belirlemelisiniz ki bu sayede eşyalarınız güvenle saklanabilsin. VIP Vault Key'in geçerlilik süresi 30 gündür ve bu süre sona erdiğinde tüm eşyalar envanterinize geri döner.



### Pet (Evcil Hayvan)

Evcil hayvan, oyuncuların yanlarında gezdirebilecekleri ve onlara yardımcı olan yoldaşlardır. Evcil hayvanların oluşturulması, kullanımı ve özellikleri şu şekildedir: Familiar Trainer Kate.PNG

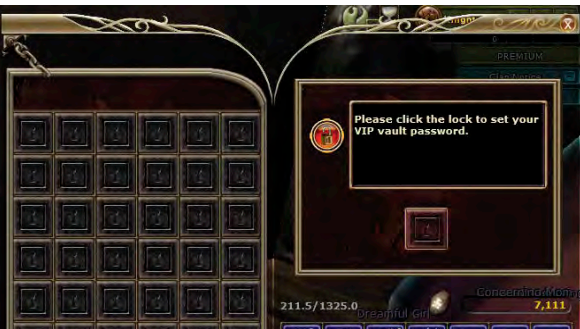
10. seviye ulaşan oyuncular, Moradon'dan bulunan [Familiar Trainer] Kate'e gidip görev aldıklarından yanlarına evcil hayvan verilir.

Görev sonrası temin edilen Kaul Egg, yine NPC'ye gidip kırıldığında da evcil hayvan elde edilebilir.

Yumurta kırıldığında içinden çıkan evcil hayvan, envanterin sağ üst kısmındaki bölüme yerleştirilir. Evcil hayvanı çağırmak içinse [Familiar Trainer] Kate'ten alınan yeşil renkli çağırma yeteneğini bara koymanız gerekir.

Evcil hayvanı çağırdıktan sonra evcil hayvanın kendine ait yetenek ve sağlık bari ekra gelir. "P" tuşuna basarak evcil hayvan arayüzünü açabilir ve Ability, Item, Skill gibi özellikleri görüntüleyebilirsiniz. HP, MP, tecrübe puanı ve seviye gibi değerlere sahip olan evcil hayvanın envanter bölümünde, kendisinin kullanabileceği eş-

yalar yer alır. Ayrıca bu bölümden evcil hayvanı beslemek de mümkündür. Evcil hayvan, seviye atladıkça daha güçlü yetenekler öğrenebilmektedir. Evcil hayvanlar, kutu toplama moduna geçtiği zaman yaratıklardan düşen kutuları otomatik olarak toplarlar. Sohbet ekranına girilen bazı sözcükler, evcil hayvanların kendine has cevapları haline gelir ve seviye atladıkça kelime hazinesi genişler. Familiar Transformati-on Scroll kullanılarak da evcil hayvanın görüntüsü değiştirilebilir. Bunun L, M ve H şeklinde farklı türleri vardır ve türlere göre farklı evcil hayvanlar ortaya çıkar.





### Eşya Yükseltme

Knight Online'da eşyaları yükseltmek için ilk olarak Moradon'daki Charon'un yanında bulunan Magic Anvil'e tıklamalısınız. Bu sayede eşya yükseltmesi yapabilirsiniz ama bu işlem eşya ve yükseltme kağıdı gerektirir. Eşyayı yükseltmeden önce "Preview" butonuna tıklayıp yükseltme işlemi sonunda neyle karşılaşacağınızı önceden görebilirsiniz. Yükseltme işlemleri Low, Middle, High Class ve Unique seviyeleri için ayrı ayrı yükseltme kağıtları gerektirir. Her yükseltme kağıdıysa sadece bir kez kullanılabilir.

### Silah Yükseltme

#### Upgrade Scroll

Upgrade Scroll; silah, zırh ve kalkanların saldırı değerlerini ve diğer özelliklerini belli oranda artırır. Bir eşya maksimum 10. seviyeye kadar geliştirilebilirken, bu süreçte eşyaların yok olma ihtimali de vardır.

#### Reduce Scroll

Reduce Scroll, seçilen bir eşyanın düşük gereksinimler istemesi amacıyla niteliklerini düşürür. Nitelikleri düşürülen bir eşya yeniden geliştirilebilir ama bu eşyaya yeni nitelik eklenemez. Ayrıca yükseltme sürecinde olduğu gibi, bu süreçte eşyaların yok olma ihtimali vardır.

#### Elemental Scroll

Elemental Scroll, seçilen bir eşyaya ekstra hasar ekler ve bunun Fire, Glacier, Light ve Poison olmak üzere farklı türleri vardır. Elemental nitelik eklenen bir eşyaya farklı bir

nitelik eklenemez. Bu yükseltme sürecinde de eşyaların yok olma ihtimali vardır.

#### Dispell Scroll

Dispell Scroll; Fire, Glacier ve Light niteliklere sahip olan bir staff için yine bu nitelikler arasında değişim yapılmasını sağlar.

#### Zırh Yükseltme

##### Upgrade Scroll

Upgrade Scroll, zırh seviyesini artırır ve bunun yanı sıra savunmayı, stat punalarını ve diğer ek özellikleri de geliştirir. En fazla 10. seviyeye kadar yapılabilen bu işlem sırasında eşyaların yok olmak ihtimali vardır.

#### Enchant Scroll

Enchant Scroll, zırh üzerine Dexterity, Health, Intelligence, Magic Power ve Strength gibi stat puanı nitelikleri verir, ayrıca stat puanı bonuslarını da artırır. Bu süreçte de eşyaların yok olma ihtimali vardır.

#### Immune Scroll

Immune Scroll, eşyalara Resistance bonusu ekler ve bu ekleme işlemi sırasında da eşyaların yok olmak ihtimali vardır.

#### Reduce Scroll

Reduce Scroll, seçilen bir eşyanın düşük gereksinimler istemesi amacıyla niteliklerini düşürür. Nitelikleri düşürülen bir eşya yeniden geliştirilebilir ama bu eşyaya yeni

nitelik eklenemez. Ayrıca yükseltme sürecinde olduğu gibi, bu süreçte eşyaların yok olma ihtimali vardır.

### Rebirth Eşya Yükseltme

Rebirth, bir eşyayı yeni ve daha gelişmiş bir seviyeye taşır. Normal sisteme göre bir eşyanın yükseltme işlemi bölümlere ayırır ve normal bir eşya için gerekli olan kağıtla birlikte rebirth yapılabilir. Normal bir eşyayı rebirth bir eşya haline getirmek için Anvil'den Rebirth Scroll alınması gerekir. Yükseltme işlemi, normal eşya yükseltmesi gibidir ve bunun için Rebirth Item Strengthen Scroll kullanılır.





### Pazar Kurma

Knight Online'da pazar kurmak için sohbet kanalına "/merchant" yazmanız gerekir. Daha sonra alıŖ ve satıŖ ihtiyacına gre eŖyalar slot'lara yerleŖtirilir, eŖya miktarı ve eŖyanın fiyatı belirlenir. Bu sırada altta yer alan mesaj kutusuna bir mesaj yazılırsa bu mesaj otomatik olarak u dakikada bir pazar kanalından, pazarı aan kiŖinin bulunduđu koordinatla birlikte okunabilir. Pazar kuran baŖka bir karaktere sađ tıkladıđınızda o karakterin pazarında neler olduđunu grebilirsiniz. EŖya satın almak iinse eŖyanın uzerine tıklamak ve alımı onaylamak yeterlidir. EŖyaların fiyatı aıklamasında yer alır. Bir pazarda maksimum 12 eŖya satılabilir. Kurulan bir pazarı bozmak iin hareket etmek ve aılan pencereyi onaylamak yeterlidir. Son olarak bir pazara bakan oyuncular, dıŖarından sadece ilk drt slot'u grebilirler ve kalan sekiz eŖyayı grmek iin pazara tıklamaları gerekir.

### Yeniden Alım Sistemi

Yeniden Alım Sistemi, karakterinizde bulunan eŖyaların NPC'lere satıldıđında veya yok edildiđinde, u gn ierisinde geri alınmasını sađlar. Eđer satıŖ yapılmıŖsa iade

durumunda satıŖtan kazanılan Noah hesaptan dŖlr. Potion ve Scroll gibi eŖyaların satılmasıysa geri alınamaz ve en fazla 20 adet eŖya geri alınabilir.

### Avcılık

Knight Online'da yaratık avlayarak, yaratıđın ve oyuncunun seviyesine gre tecrbe puanı kazanılır. Yaratıđın seviyesi oyuncunun seviyesinden yksekse ekstra tecrbe puanı kazanılır, tersi durumdaysa herhangi ekstra tecrbe puanı kazanılmaz. Yaratıđı avlamak iin yaratıđa ift tıklamak, ardından "R" tuŖuna basmak gerekir ve bu sayede otomatik saldırı baŖlar. Yaratık ldkten sonra aılan kutulardan eŖyalar toplanır.

### Rebirth

Knight Online'daki Rebirth sisteminden yararlanabilmek iin karakterinizin 83. seviyede %100 tecrbe puanına ulaŖması gerekir. Rebirth iŖlemi yapıldıđında tm grevler sıfırlanırken, 70 ile 80 seviye arası Mace, Flame Shard, Shield ve Spear gibi tecrbe grevleri tekrar yapılabilir. Her bir rebirth iŖlemi iki stat puanı verir ve 83/5 seviyesine geldiđimizde toplam 10 stat puanı kazanmıŖ oluruz, bu puanları da istediđimiz gibi

dađıtabilir ve 255 olan stat puanına ayrıca ekleyebiliriz. rnek olarak Roug esinfi iin 255 Dexterity'ye +10 Dexterity verebiliriz ve sonrasında "U" tuŖuna basıp karakterimize baktıđımızda Dexterity deđeri 255 (+10) olarak grnr.

Her rebirth iŖleminde 2'Ŗer stat point veriyor ve 83/5 seviyesine geldiđimizde toplam 10 stat point kazanmıŖ oluyoruz. Bu stat pointleri istediđimiz gibi dađıtılabildiđimiz gibi 255 olmuŖ stat pointe + olarak da verebiliyoruz. rneđin; Rogue sınıfı iin 255 Dex'e +10 Dex verebiliriz, bu sayede "U"ya basarak karakter info kısmına baktıđımızda Dex 255 (+10) olarak grnr. Bylece daha ok atak gcne sahip oluruz.

Peki, karakterinizi nasıl reenkarne edeceksiniz? Bunun iin ilk olarak Moradon'da bulunan [Tarot Reader] Mackin'e gidin ve u aŖamalı grevi alın. (Birinci grev olan Proof of Experience iin 83. seviyede %100 tecrbe puanına sahip olmalısınız. İkinci grev olan Proof of Goods'ta 100.000 Noah'a sahip olmalısınız. nc grev olan Proof of Fame'de 10.000 National Point'e sahip olmalısınız.) Her u grevi tamamladıktan sonra Qualification of Rebirth eŖyasına kavuŖacaksınız. Bu eŖyayı [Tarot Reader]

## Ticaret

### NPC'lerle Ticaret

- Ticaret yapmak istediđiniz Merchant'a gidilir ve onu hedef olarak seilir.
- NPC'ye sađ tıkladıđınızda Merchant size dner ve bir pencere aılır.
- "I want to trade" seeneđine tıklanıp takas sreci baŖlatılır.
- Mouse ile eŖyanın uzerine gelindiđinde ipucu olarak eŖya bilgisi grnr.
- İstenen eŖya seildikten sonra alma iŖlemi gerekleŖtirilir.
- Aynı eŖyadan fazla miktarda alınmak istenirse aılan ekrana miktar girilir.
- Bir eŖya alındıđından karakterden eŖyanın Noah karŖılıđı bedeli dŖlr.

### Oyuncularla Ticaret

- Ticaret yapmak istediđiniz oyuncuya gidilir ve aılan seeneklerden takas isteđi gnderilir.
- KarŖıdaki oyuncu isteđi kabul ederse takas penceresi aılır.
- Takas penceresini altında takasa giren oyuncunun envanteri, sol uŖt kısımda kendi takas pencereniz, sađ uŖt kısımda takasa girilen oyuncunun takas penceresi grnr.
- Takas yapılmak istenen eŖya mouse ile srklenir, yanlıŖ eŖya takasa girilirse takas iŖlemi iptal edilip yeniden takas isteđi gnderilir.
- Aynı eŖyadan fazla miktarda alınmak istenirse aılan ekrana miktar girilir.
- Takas penceresi kontrol edildikten sonra "Trade" seeneđine tıklanır.
- İki taraf da "Trade" seeneđine tıkladıđında takas tamamlanır.



Mackin'e ilettiğinizde reenkarnasyon puanlarınızı karakterinize ekleyeceğiniz ekrandan seçim yapabilirsiniz.

Rebirth işlemi sonrasında 83. seviyede, %0 tecrübe puanına sahip olacaksınız ve karakterinizin üzerinde "rebirth" simgesi belirecek. Burada önemli olan nokta şu ki bu işlemi yapmadan önce tüm görevlerinizi iptal etmeniz gerekiyor. Karakteriniz %100 tecrübe puanında olsa dahi aktif göreviniz varsa bu işlemi yapamazsınız. Ayrıca işlem öncesi envanterinizde boş yer açmayı unutmayın. Rebirth işlemi için son bir ipucu verelim. Bu işlem için tecrübe puanı kasan oyuncular, her Cuma günü saat 21:00'da yapılan Under the Castle etkinliğine katılabilirler. Bu etkinliğe katılmak için [Twilight Knight] Linguist adlı NPC'den [Twilight Knight] Fire Support görevini alın ve görev sonunda çıkan [Twilight Knight] Martin adlı NPC'ye gittiğinizde bir hafta süreli ve %20 ekstra tecrübe puanı kazandıran Pray For Hit eşyasını temin edin. Bu eşya sayesinde daha fazla tecrübe puanı kazanabilir ve rebirth sistemini daha çabuk tamamlayabilirsiniz.

### Rebirth Sistemi için Gerekli Tecrübe Puanı

83/0 %100	8.705.986.960
83/1 %100	9.576.585.656
83/2 %100	10.534.244.222
83/3 %100	11.587.668.644
83/4 %100	12.746.435.508
83/5 %100	14.021.079.059

### Achievement

Knight Online' achievement sistemi 21 Ocak 2014 tarihinde eklendiği için oldukça yenidir. Özellikle konsol oyunlarında popüler olan sisteme benzer şekilde hazırlanan achievement sistemi, oyun keyfini artırmak ve aynı zamanda yan görevleri tamamlayıp ödül kazanmak için oyuna eklenmiştir. Achievement sistemine ulaşmak için ana menüdeki "Achieve" seçeneğine tıklamak ya da sohbet penceresine "[/achieve]" komutunu yazmak gerekir. Oyun sırasında achievement'ları tamamlama-

arak karakteriniz için unvanlar, achievement puanı ve eşya kazanabilirsiniz. Ödül olarak kazanılan eşyalıysa achievement penceresinden temin edebilirsiniz. Karakteriniz için kazanacağınız unvanlar, karakterinizin yeteneklerinin gelişmesine yardımcı olur. Karakter unvanını ve yeteneğini, karakter bilgi penceresindeki "Achieve" sekmesinden değiştirebilirsiniz. Görevleri yaptıkça HP, Defense, Dexterity, Intelligence, Magic Power, Ice Bonus, Electric Shock Bonus ve Flame Bonus gibi birçok özellik kazanabilirsiniz.







## Lunar Wars

### Savaş Kuralları

- Savaş zamanı kış ve yaz saati uygulamalarına göre değişiklik gösterir.
- Lunar Valley'de kazanan tarafı belli olana kadar savaş devam eder.
- Savaşı kazanan taraf, karşı tarafın bölgesini bir saat süreyle işgal eder.
- Savaşta ölmek tecrübe puanı kaybettirmez.
- Lunar Wars'a sadece 35 ve üzeri seviyedeki oyuncular katılabilirler.

### Dark Lunar Valley Savaşı

- Farklı sunuculara göre farklı günlerde ama hep 06:00, 14:00 ve 20:00 saatlerinde gerçekleşir.
- Savaşta ölmek tecrübe puanı kaybettirmez.
- Dark Lunar Valley'ye 35 ile 59 seviye arası oyuncular katılabilir.

### Komutan

- Savaşa girildikten 10 dakika sonra, kendi irkinin en yüksek National Point'ine sahip ilk beş klanından klan liderleri komutan olarak atanır.
- Komutanlar, yazacakları mesajların başına "/command" komutunu girip kendi ırklarına seslenebilirler.
- Komutanların komuta hakkı öldüklerinde gitmez.

### Duyurular

- Savaş sona erdiğinde savaşın sonucu ve her iki irkin ölen oyuncu sayıları ekranda gösterilir.
- Savaş sonrasında kaybeden ırk kendi bölgesi-

ne ışınlanır, yükleme ekranında kazanan ırkın görüntüsü gösterilir.

- Savaş sonrasında kaybeden ırk kendi bölgesine ışınlanana kadar saldırıya açık haldedir.

### Çağırma

- Savaşta Calling Friend Scroll ve Teleport Friend Scroll büyüleri kullanılamaz.
- Savaşta bireysel çağırma büyüleri kullanılabilir.

### Yenilen Irka Baskın

- Lunar Savaşı'nda zafer kazanan ırkın oyuncuları, kaybeden ırkın oyuncularının bölgesinde bulunan geçişten düşman şehrine geçiş yapabilirler.
- Yenilen ırkın oyuncuları, kendi bölgelerine eş zamanlı olarak ışınlanırlar.
- Zafer kazanan ve baskın yapan ırkın oyuncuları, düşman ırkının bölgesindeki gate'i kullanamazlar.
- Yenilen ırkın oyuncuları, belli bir alanda güven içinde bekleyebilirler ve karşı taraftan saldırı almazlar. Aynı şekilde baskın yapan oyuncular da düşman ırkının bölgesine girişte güvenli bir bölgeye sahiptirler ve karşı taraftan saldırı almazlar.
- Baskın süresi sona erdiğinde kazanan ırkın oyuncuları, otomatik olarak kendi bölgelerine ışınlanırlar ve kesilen NPC'ler de kendi bölgelerinde yeniden doğar.
- Savaşta ölmüş para kaybedilmez ama

25 National Point kaybedilir, öldürülen düşmanlardan da 50 National Point kazanılır.

- Kazanılan National Point, Premium'a göre değişkenlik gösterebilir.
- Düşman ırkının bölgesinde NPC ya da yaratık tarafından öldürülen oyuncudan %1 oranında tecrübe puanı düşer.
- Refugee NPC'leri yenilen ırkın bölgesine gelir ve bu NPC'leri öldürmek NPC başına 50 National Point kazandırır.

### Şehir Savaşı Görevi

- Her ırkın köyü bir korumaya sahiptir.
- Baskın yapan taraf, karşı tarafın monument'ını yok ederse bölgenin sahipliğini devralır.
- Baskın yapan taraf bölgeyi ele geçirdiğinde "X village got occupied" şeklinde bir duyuru yapılır.
- Monument ele geçirildikten bir dakika sonra yeniden doğar ve bu sırada 100 metre yakınında bulunan tüm oyuncular 200 National Point ve 50.000 Coin kazanır.
- Savunma yapan taraf, baskın yapan taraftan monument'ı geri aldığı anda "Retake the X village" şeklinde bir duyuru yapılır.
- Mağlup olan ırkın monument'ı geri alındıktan bir dakika sonra yeniden doğar ve bu sırada mağlup ırktaki tüm oyuncular 200 National Point kazanır.
- Geri alma aşaması sona erdikten sonra monument yeniden saldırıya açık hale gelir.

# Savaş Alanları

Knight Online'daki savaş alanları Border Defence War, Forgotten Temple ve Juraid Mountain olmak üzere üçe ayrılıyor. Tüm savaş alanları için etkinlik saatleri, şartları ve ödülleri farklılık gösteriyor.



## Border Defence War

### Etkinliğe Nasıl Girilir?

Zaman geldiğinde ekranda bir pencere belirir ve bu pencereye tıklanarak girilir.

### Etkinlik Saati ve Gereksinimler

- Aynı gün içerisinde tüm Border Defence War etkinliklerine girilebilir.
- Border Defence War etkinlik saatleri yaz / kış saati uygulamasına göre değişiklik gösterir.
- En düşük giriş seviyesi 20, en yüksek giriş seviyesi 77'dir.

### Ek Bilgiler

- Savaşlar 8v8 şeklinde gerçekleşir.
- Savaş süresi 30 dakikadır ve oyuncular giriş yaptıktan sonra parti kurabilirler.
- Partilerdeki karakterler, kendilerine ait tüm yetenekleri kullanabilirler.
- Ölen bir karakter yeniden kendi bölgesinde doğarak savaşa devam edebilir.
- Ölen bir karakter belli bir süre sonra kalkmazsa direkt olarak Moradon bölgesine gönderilir.

### Ödüller

- Kazanan takımın oyuncusu, Red Treasure Chest kazanır. Bu kutu Moradon'daki Moira'da kırılarak eşya kazanılır.
- Kazanan ve kaybeden partide bulunan tüm oyuncular belli oranda tecrübe puanı kazanır.
- Tecrübe puanı kazanımını belli oranda arttıran eşya kazanılır.
- İlk olarak 50 - 57 seviye Border Defence War'da kırmızı kutu kazanılır.
- 58 ve üzeri seviye Border Defence War'dan itibaren oyuncular öldüklerinde National Point kaybederler, düşmanı öldüren oyunculara National Point kazanırlar.
- Kazanan taraf, 62. seviye yeteneklerinin açılabilmesi için gerekli olan "Certificate of Victory" adlı eşyayı kazanır.



## Juraid Mountain

### Etkinliğe Nasıl Girilir?

Eslant'ta yer alan "Reserve Knight Captain" adlı NPC aracılığıyla girilir.

### Etkinlik Saati ve Gereksinimler

- Etkinliğe sadece 70 ve üzeri seviyedeki oyuncular girebilir.
- Günlük giriş limiti yoktur ve aynı gün içerisinde, saati geldiğinde girilebilir.
- Kazanan oyuncular Juraid Mountain'den çıkarken %1 oranında tecrübe puanı kaybederler.
- Premium oyuncular Juraid Mountain'den çıkarken %0,7 oranında tecrübe puanı kaybederler.

### Ek Bilgiler

- Savaşlar 8v8 şeklinde gerçekleşir.
- Savaş süresi 50 dakikadır ve oyuncular giriş yaptıktan sonra parti otomatik olarak kurulur.
- Her alanda ortaya çıkan yaratıklar öldürüldüğünde yeni alana geçiş kapısı açılır.
- Tüm yaratıklar 10 dakika içerisinde öldürülmemişse kapı kapanır.
- Merkez bölgesindeki Deva Bird'ü öldüren parti savaşı kazanır.
- Deva Bird süre tamamlanana kadar öldürülmezse en fazla öldürme sayısına sahip parti savaşı kazanır.
- Savaş sonrası kazanılan gem'ler Moradon'daki Chaos Generator ile kırılabilir.

### Ödüller

- 70 ile 72 seviye arası oyuncular iki adet yeşil gem kazanır.
- 73 ile 74 seviye arası oyuncular iki adet mavi gem kazanır.
- 75 ile 77 seviye arası oyuncular iki adet sarı gem kazanır.
- 77 ile 78 seviye arası oyuncular iki adet kırmızı gem kazanır.
- 79 ile 83 seviye arası oyuncular iki adet gümüş gem kazanır.
- Kaybeden taraf siyah gem kazanır.



## Forgotten Temple

### Etkinliğe Nasıl Girilir?

Moradon bölgesinde bulunan ve "Priest Iris" adlı NPC a aracılığıyla girilir.

### Etkinlik Saati ve Gereksinimler

- Seviye aralığına göre gün içinde iki farklı saate girilebilir.
- 46 ile 59 seviye arası oyuncular 09:00 ve 19:00 saatleri arasında girebilirler.
- 60 ile 83 seviye arası oyuncular 22:00 ve 03:00 saatleri arasında girebilirler.

### Ek Bilgiler

- Etkinliğe en fazla 32 oyuncu katılabilir ve giriş yapıldıktan sonra beş dakika beklemek gerekir.
- Beş dakikalık süre sonunda her geçen dakika farklı türde ve daha güçlü yaratıklar çıkar.
- Son yaratık öldüğünde hayatta kalanlar ödül kazanırlar.

### Ödüller

- 46 ile 59 seviye arası oyuncular yeşil hazine sandığı kazanırlar.
- 60 ile 83 seviye arası oyuncular mavi hazine sandığı kazanırlar.



## Ronark Land

### Etkinliğe Nasıl Girilir?

Moradon'da ve bazı bölgelerde yer alan gate'lere tıklanarak girilir.

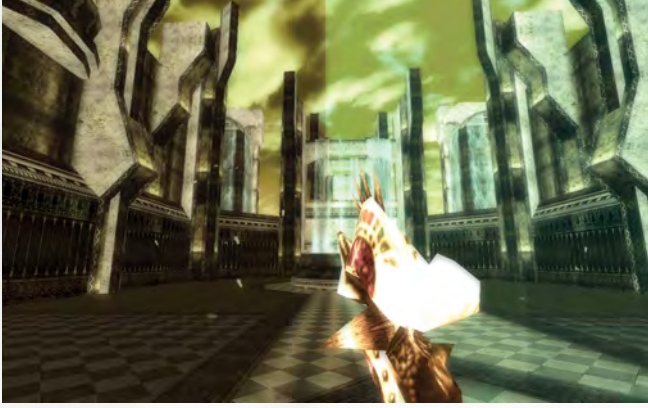
### Kısıtlamalar

- Ronark Land'e 35 ve üzeri seviyedeki oyuncular girebilir.
- Ronark Land Base'e 45 ile 69 seviye arası oyuncular girebilir.
- Ardream'e 35 ile 59 seviye arası oyuncular girebilir.



# Zindanlar

Chaos, Forgotten Temple, Juraid Mountain, Monster Stone ve Under the Castle olarak beşe ayrılan zindanların tüm detayları.



## Chaos

### Etkinliğe Nasıl Girilir?

Etkinlik başlamadan 10 dakika önce ekranda bir pencere belirir ve oyuncuların "[White Shadow Chief] Osiris" adlı NPC'den Chaos Map almaları gerekir.

### Etkinlik Saati ve Gereksinimler

- Her gün saat 11:00, 17:00 ve 00:00 itibarıyla girilebilir.
- Savaş süresi 20 dakikadır.
- Her zindan için maksimum katılım sayısı 18 kişidir ve kişi sayısı altıdan azsa savaş başlamaz.

### Ek Bilgiler

- Her oyuncu aynı stat'e ve yeteneklere sahiptir.
- Oyuncular zindana girdikleri ilk dakikada görünmez olurlar.
- Zindan dışındaki oyuncular Chaos'a özgü yetenekleri ve ekstra özellikleri kullanamazlar.
- Tüm oyuncular birbirlerini muhafız olarak görürler.

### Ödüller

- Savaşa katılan her oyuncu Certificate of Chaos ile ödüllendirilir ve bunların beş tanesiyle bir kanat alınabilir.



## Forgotten Temple

### Etkinliğe Nasıl Girilir?

Moradon bölgesine bulunan "Priest Iris" adlı NPC aracılığıyla girilir.

### Etkinlik Saatleri ve Gereksinimleri

- Seviye aralığına göre gün içinde iki farklı saate girilebilir.
- 46 ile 59 seviye arası oyuncular 09:00 ve 19:00 saatleri arasında girebilirler.
- 60 ile 83 seviye arası oyuncular 22:00 ve 03:00 saatleri arasında girebilirler.

### Ek Bilgiler

- Etkinliğe en fazla 32 oyuncu katılabilir ve giriş yapıldıktan sonra beş dakika beklemek gerekir.
- Beş dakikalık süre sonunda her geçen dakika farklı türde ve daha güçlü yaratıklar çıkar.
- Son yaratık öldüğünde hayatta kalanlar ödül kazanırlar.

### Ödüller

- 46 ile 59 seviye arası oyuncular yeşil hazine sandığı kazanırlar.
- 60 ile 83 seviye arası oyuncular mavi hazine sandığı kazanırlar.



## Under the Castle

### Etkinliğe Nasıl Girilir?

El Morad ve Luferson Kalesi'nde yer alan "[Twilight Knight] Linguist" adlı NPC aracılığıyla girilir.

### Etkinlik Saati ve Gereksinimler

- Her Cuma günü 21:00 ile 01:00 saatleri arasında girilebilir.
- Giriş için en düşük seviye 35 olmalıdır.

### Ek Bilgiler

- Under the Castle dört ayrı bölümden oluşur.
- Under the Castle'da Crasher Gimmick, Mammoth the 3rd, Pluwiton ve Purious olmak üzere dört farklı yaratık bulunur.
- Under the Castle'dan farklı görevler ve eşyalar temin edilebilir.



## Juraid Mountain

### Etkinliğe Nasıl Girilir?

Eslant'ta yer alan "Reserve Knight Captain" adlı NPC aracılığıyla girilir.

### Etkinlik Saati ve Gereksinimler

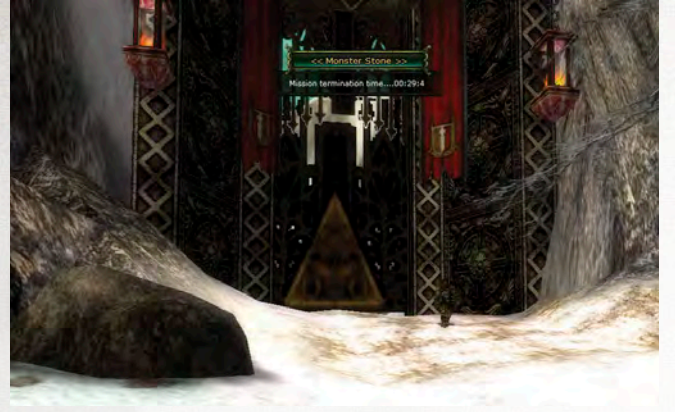
- Etkinliğe sadece 70 ve üzeri seviyedeki oyuncular girebilir.
- Günlük giriş limiti yoktur ve aynı gün içerisinde, saati geldiğinde girilebilir.
- Kazanan oyuncular Juraid Mountain'den çıkarken %1 oranında tecrübe puanı kaybederler.
- Premium oyuncular Juraid Mountain'den çıkarken %0,7 oranında tecrübe puanı kaybederler.

### Ek Bilgiler

- Savaşlar 8v8 şeklinde gerçekleşir.
- Savaş süresi 50 dakikadır ve oyuncular giriş yaptıktan sonra parti otomatik olarak kurulur.
- Her alanda ortaya çıkan yaratıklar öldürüldüğünde yeni alana geçiş kapısı açılır.
- Tüm yaratıklar 10 dakika içerisinde öldürülmemişse kapı kapanır.
- Merkez bölgesindeki Deva Bird'ü öldüren parti savaşı kazanır.
- Deva Bird süre tamamlanana kadar öldürülmezse en fazla öldürme sayısına sahip parti savaşı kazanır.
- Savaş sonrası kazanılan gem'ler Moradon'daki Chaos Generator ile kırdırılabilir.

### Ödüller

- 70 ile 72 seviye arası oyuncular iki adet yeşil gem kazanır.
- 73 ile 74 seviye arası oyuncular iki adet mavi gem kazanır.
- 75 ile 77 seviye arası oyuncular iki adet sarı gem kazanır.
- 77 ile 78 seviye arası oyuncular iki adet kırmızı gem kazanır.
- 79 ile 83 seviye arası oyuncular iki adet gümüş gem kazanır.
- Kaybeden taraf siyah gem kazanır.
- 60 ile 83 seviye arası oyuncular mavi hazine sandığı kazanırlar.



## Monster Stone

### Etkinliğe Nasıl Girilir?

Yaratık avlanarak Monster Stone elde edilir, bu yetenek barına konular ve üstüne tıklanır.

### Ek Bilgiler

- Zindandaki yaratıklar seviye aralığına göre çıkar.
- Seviye aralıklarına göre üç farklı harita mevcuttur.



Captain's Vehicle



## Silahlar

### Captain's Vehicle

Oyunculara çeşitli buff'lar verir.

### Catapult

Düşmanın HP, MP ve Durability'sine hasar verir.

### Transportation Tower

Parti üyelerini taşıyıp onların duvarların üstünden geçmelerine yardımcı olur.

### Battering Ram

Kalenin duvarını ya da kapısını yıkmaya yarar.

## Eşyalar

### Captain's Vehicle

#### Physical Attack Order

30 metre dahilinden yapılan fiziksel saldırıyı 45 saniye boyunca %30 arttırır.

#### Magic Attack Order

30 metre dahilinden yapılan büyümlü saldırıyı 45 saniye boyunca %30 arttırır.

#### Regen HP Order

30 metre içerisindeki oyuncuların HP'sini 30 saniye boyunca 4.500 arttırır.

#### Attack Speed Order

30 metre içerisindeki oyuncuların saldırı hızını 45 saniye boyunca 30 arttırır.

#### Resistance Order

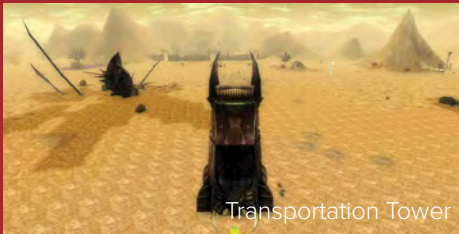
30 metre içerisindeki oyuncuların resistance'ını 45 saniye boyunca 500 arttırır.

#### Defense Order

30 metre içerisindeki oyuncuların savunmasını 45 saniye boyunca 500 arttırır.

#### HP Order

30 metre içerisindeki oyuncuların HP'sini 2.000 arttırır, gecikme süresini sıfırlar.



Transportation Tower



# Castle Siege Wars

## Kaos

### Bölüm 1: 70 yıl önce...

Pathos'un öncü askerleri, Delos Eslant nehrinin kuzey deltasında toplanmışlardı. Delos'un efendisi Idid, posta güvercininin bacağına bağlı mektubu alıp okumaya başladı. Mektubu gönderenin imzasının yer almadığı bir cümle, lordun hoşuna gitmişti ve mektubun üzerindeki kan da acil durumu işaret ediyordu.

### Bölüm 2: Delos'un İhtişamı

Idid, Adonis'in altı kıtasını dinleyerek büyükken, Delos is Eslant Nehri'nin yakınlarındaki göçebelerin mola verdiği küçük bir ülkeydi. Nehrin etrafı uçsuz bucaksız kum tepeleriyle şekillenmişti. Tüccarların yoğun olarak kullandığı bir yol da vardı ve bu yolda üzerinden yüksek miktarda ürün ticareti yapılırdı. Kuzey vadideyse Orc'lar yer almaktaydı.

Köyün lideri Idid, babasını bir Orc istilası sırasında kaybetmişti. O sırada 17 yaşında olan Idid, Ubari ailesinin geleneklerine bağlı kalarak köyün yeni lideri olmuştu. Önce bir depo inşa etti ve peşindekilerle beraber hanı daha geniş hale getirdi. Bu hamlesiyle köylüler tarafından "deli" damgası yedi. Delos sadece göçebelerin mola verdikleri, küçük bir yeri ve tüccarların yolundan sadece çeyrek gün mesafedeydi. Delos'u ziyaret eden tüccarlar sa beş gruptan oluşuyorlardı.

Aradan 10 yıl geçti, Delos bir hayli değişti. Eslant köyünün tüccarları tarafından çok iyi bilinmekteydi ve yıllar ilerledikçe ziyaretçilerin sayısı ikiye katlanmıştı. Idid'in yaptığı ikinci iş, tüm Orc'ları paralı asker haline getirmek için devralmak oldu. Delos'ta kalan tüccarlar için Idid'in para ödemesi de zorunluydu.

En sonunda Idid, altı kıtanın tüccarlarının rahatlıkla ziyaret edip ticaret yapabileceği bir market inşa etti. O ana kadar Delos'ta yine

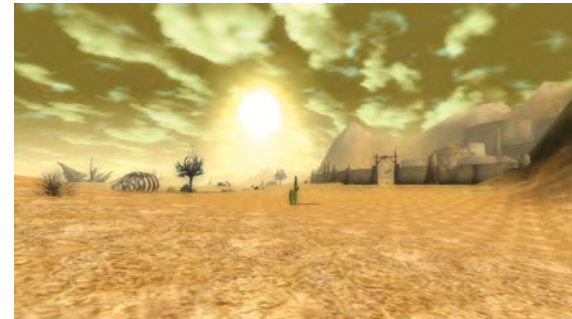
aynı büyüklükte bir kale de inşa edildi. Tüm bu hamleler sayesinde Delos, 30 yıl içerisinde zengin bir kent konumuna yükseldi. Şehir, kıtaların yollarının kesiştiği bir yer halini aldı ve tüm zenginlikler Delos'a yöneliyordu.

### Bölüm 3: Unutulan Şehir Delos

Savaş başladığında, barbarların ırkı Brindo ve ak büyücülerin şehri Ardream yok edildi, alevler içerisinde kaldı. Küçük bir kent olan Delos da bu harabeden uzak kalamadı. Buna rağmen umudunu kaybetmeyen Idid, Delos'un sahip olduğu tüm zenginlikleri büyücülerini çarçırak ve en büyük büyü alanını oluşturmak için harcadı. Bu büyümlü alanın adı Aegis'ti. Ageis, savaş sona erene kadar Delos'u başka bir yere taşıyacaktı. Büyük bir nokta da Idid'in emrinde çalışmaktaydı. Devasa kalenin taşınabileceğini inanmayanlar olan biteni izlediler. Büyümlü nokta, insanları beklediği gibi süslü, ilgi çeken bir nokta değildi. Sonrasında hiçbir yerde festival ışıkları, hayaller kalmadı ve kuvvetli bir rüzgar şehre ulaştığında geriye kalan tek şey, Eslant Nehri'nin dereleri ve kum tepeleriydi. Özetle şehir yok olmuştu.

### Bölüm 4: Moradon Kalıntıları

Şehir yok olduktan sonra olan biteni iletecek kimse kalmamıştı. Pathos, Manes'in büyümlü noktasına taşındıktan sonra savaş sona erdi.





Artık sadece Eslant Nehri'nin dereleri ve kum tepeleri vardı. Aradan 70 yıl geçtikten sonra Delos'un hikayesi sadece eski, yaşlı savaşçılar tarafından konuşulur hale gelmişti. Bir gün Cashan'ın mezarını araştırmakta olan yedi anahtarın muhafızları, Delos hakkında bir ipucu buldular. Cashan'ın parşömenlerinden birinde, Kuzey Moradon Harabeleri'nin Delos'a giriş Boyutların Kapısını açmanın bir yolu olduğu yazmaktaydı. Savaşın sonunu ortlara haber verecek tek kişi Cashan'dı ama olmadı, yapamadı. Pathos'un öncü birlikleri Cashan'ı öldürmüştü.

### Bölüm 5: Şövalyelerin Çağı

Artık hiç kimse kalmamıştı. Birkaç gün içinde Delos'u araştıran izcilerden raporlar gelmeye başlamıştı. Delos, 70 yıl öncesindeki gibiydi ama ortada hiçbir şey kalmamıştı, ölü bir beden dahi yoktu. Şehir için hak iddia edecek tek bir kişi bile kalmamıştı ve artık Delos, El Morad ya da Karus ırklarından birine ait olmayan bir toprak parçası haline gelmişti. Moradon'daki tüccarlardan biri olan Cartel, bu süreçte önemli hamlelerde bulundu. Delos lordunun Cartel'i koruyacağı ve Cartel'in de vergilerini ödeyeceği bir anlaşma yapıldı. Tüm şövalyeler, tüccarların yaptığı ayrımcılığı konuşmaktalardı. Artık kaos kaçınılmazdı ve tüm şövalyeler biliyorlardı ki kaleyi işgal eden kişi, kalenin sahibi konumuna yükselecekti. Irkların Delos içinse hiçbir anlamı yok ve güç, artık yeni düzen haline gelmişti. Moradon'daki tüccarlardan Cartel, bu konuda hızlı bir atılım gösterdi. Delos'un lordunun Cartel'i koruyacağı ve Cartel'in de vergilerini ödeyeceği bir anlaşma yapıldı. Tüm şövalyeler tüccarların yaptığı ayrımcılık hakkında konuşmaktaydı. Kaos dönemi gelmişti. Artık tüm şövalyeler biliyordu ki kaleyi işgal eden kimse, kale sahibi de o olmaktaydı. Irkların Delos için hiçbir anlamı yoktu. Güç, artık yeni düzen haline geldi.

### Kurallar

Savaşa dâhil olmak için herhangi bir katılım şartı yoktur ve her klan G5 olsa bile savaşa girebilir. Saat 20:30 itibarıyla savaşın başlangıç sürecine geçilir ve 10 dakika içinde Castle Siege başlar. Saat 21:30 itibarıyla de savaş

sona erer ve süre dolduğunda merkezi elinde bulunduran klan savaşı kazanırdı.

### Castle Siege Kuralları

- Center Artifact'i alan savaşçı kazanır.
- Center Artifact, savaş boyunca sürekli olarak yenilenir.
- Savunma durumunda Siege haline herhangi bir yerden, saldırı durumundaysa Siege haline en az 100 metre uzakta bir yerden geçilebilir.
- Kalenin o anki mevcut lideri "town" komutunu girerek doğrudan kale içerisinde, diğer klanlara güvenli bölgede doğar.

### Kalenin Lordu

- Kalenin sahibi olan klan lideri, Delos'ta bulunan "[Maintain] Captain Hugor" adlı NPC'den Maradon ve Delos vergilerini dilediği gibi ayarlama hakkına sahiptir.
- Kalenin sahibi olan klan lideri, vergi oranını %0 ile %20 arası bir değerde seçebilir.
- Sadece kalenin sahibi klan ve alt klanların girebileceği özel bir haritaya geçiş hakkı kazanılır. Bu harita benzersiz özellikte ve sadece kale sahibinin sahip olabileceği silah ve kalkan yaratılabilecek materyaller toplayabilir, aynı zamanda normal alanlardan farklı ve avantajlı olarak tecrübe puanı kazanabilir.
- Kalenin sahibi olan klan lideri, birikmiş olan Delos parasını "[Maintain] Captain Hugor" adlı NPC'den alabilir.

### Knights

#### Nasil İttifak Oluşturulur?

- Tüm klanlar, Castle Siege Wars için diğer klanlarla ittifak oluşturabilirler.
- Kendi kalesini koruyan klanlar, iki klanla ittifak oluşturabilirler.
- Kaleye saldırı yapan klanlar, iki as ve bir alt klanla ittifak oluşturabilirler.

### Klan İttifakı

- As klan ile A ve B klanları arasındaki ittifak sonradan değiştirilemez.
- Kale savaşı tamamlanana kadar hiçbir ittifak arasındaki bağ koparılamaz.
- Klan üyesinin kaydına ve geri çekilmesine izin verilir ama klandan atılması mümkün olmaz.
- Klan ittifakı sadece klan liderleri tarafından oluşturulabilir, gerektiği durumlarda klan asisteleri de devreye girebilir.

### Genel İttifaklar

- As klan olmayan klanlardan sadece dördüncü ve beşinci sıradaki klanlar ittifaka katılabilirler.
- Savaş başlamadan önce ittifaklardan ayrılmak mümkündür.
- İttifakı geri çekme ya da tamamen sona erdirmesini sadece klan lideri ya da klan lideri asistanı yapabilir.



### Catapult

#### Super HP Bomb

20 metre içerisindeki düşmanlar %20 HP kaybederler.

#### HP Bomb

10 metre içerisindeki düşmanlar %50 HP kaybederler.

#### Super Durability Bomb

20 metre içerisindeki düşmanlar 4.000 Durability kaybederler.

#### Durability Bomb

10 metre içerisindeki düşmanlar 1.000 Durability kaybederler.

#### Super MP Bomb

20 metre içerisindeki düşmanlar %20 MP kaybederler.

#### MP Bomb

10 metre içerisindeki düşmanlar %50 MP kaybederler.

#### Low-class Mercury Cannon

10 metre içerisindeki düşmanlar belirli miktarda HP kaybederler.

#### High-class Mercury Cannon

10 metre içerisindeki düşmanlar %20 MP kaybederler. (60 - 69 seviye arası)

### Silahların Aktif Hale Getirilmesi

#### Captain's Vehicle Key

Captain's Vehicle için Captain's Vehicle anahtarı

#### Battering Ram Key

Battering Ram için Battering Ram anahtarı

#### Catapult Key

Catapult için Catapult anahtarı

#### Transportation Tower Key

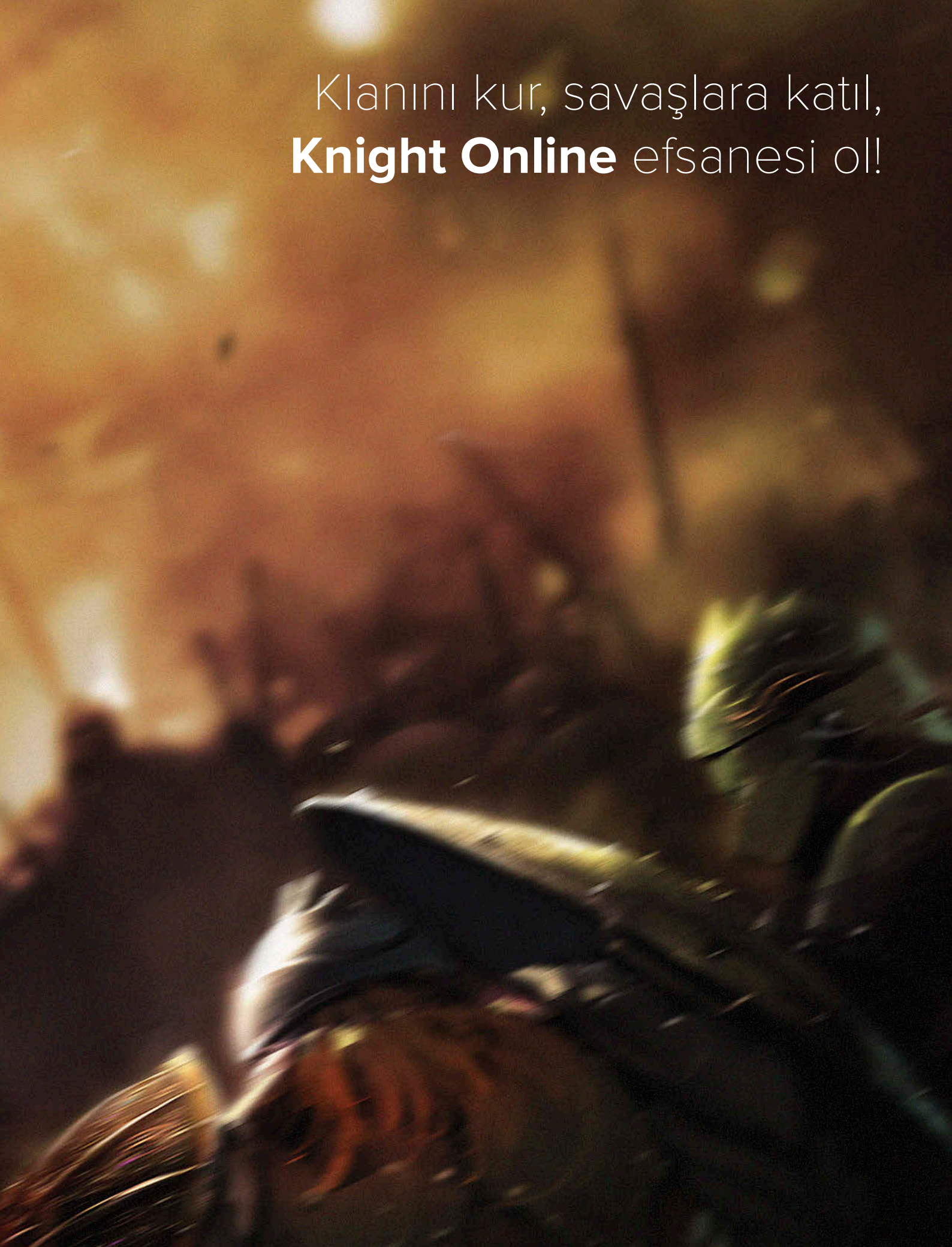
Transportation Tower için Transportation Tower anahtarı







Klanını kur, savařlara katıl,  
**Knight Online** efsanesi ol!





# KNIGHT ONLINE TURNUVALARI

## Kıran kırana mücadeleler

NTTGame, ilk olarak geçen yılın Kasım ayında geniş çaplı bir klan turnuvası düzenledi ve yaklaşık olarak 80 klan bu turnuva için başvuruda bulundu. 2014 yılındaysa Türkiye’de 10. yaşını kutlayan Knight Online için yılın ilk büyük turnuvası gerçekleştirildi. Oyuncular ile yöneticilerin bir araya gelmesi açısından bu turnuvalar büyük önem taşıyor.

# 1. Knight Online Klan Turnuvası

12 ayrı sunucudan 12 şampiyon ve final mücadelesinde en yüksek skora ulaşan dört klanın katılımıyla, toplamda 16 klanın ikinci tura geçiş yapacağı sistemdeki turnuvaya 124 klan başvuru yaptı. Klan üye sayısı ve klan seviye ortalaması temel alınarak yapılan değerlendirme sonucundaydı kriterlere uyan sekiz klan turnuvada boy gösterdi. 17 Şubat - 23 Şubat arasında gerçekleştirilen turnuvanın ilk ayağı online olarak yapıldı. 12 sunucudan 12 şampiyon klan çıkarken, en iyi finalistlerin dördü de ikinci tura katılmaya hak kazandı. 16 klanın yer aldığı ikinci tur maçları, ilk maçlar için açılan özel sunucuda ve yine online olarak gerçekleştirildi. Bu özel sunucu sayesinde farklı sunucuların klanları, aynı sunucuda bulunma ve mücadele etme şansına kavuştu. Yapılan mücade-

ler sonucunda çeyrek finale yükselen sekiz klandan 10 oyuncu, 16 Mart'taki etkinlik için Bahçelievler'deki GameEkstra'ya davet edildi. Bu 10 oyuncu turnuva merkezinde, diğer 40 üyeye evlerinde savaşarak mücadeleye ortak oldular.

Redbull'un, Logitech'in ve Knight Online'in resmi ESN bayilerinin sponsor olduğu turnuvada toplamda 30.000 TL para ödülü dağıtıldı. Turnuvadaki tüm karşılaşmalar [www.twitch.tv/nttgame](http://www.twitch.tv/nttgame) adresi üzerinden canlı yayınlanırken, turnuvayı takip etmek isteyen oyuncular için de sosyal medya kanalları üzerinden 400 adet davetiye dağıtıldı. Bu sayede GameEkstra'ya gelen misafirler için düzenlenen çekilişte on binlerce Npoint, ayrıca herkese tişört ve kupa hediye edildi. ■



## Çeyrek Finalistler ve Sponsorları

CypherAngel (Game Satış)  
Lysing (LevelTR)  
OnlyStaars (EnUcuzEPiN)  
Paradise (XGameTR)  
ProGamers (Kopazar)  
Secret (Game Satış)  
UnionPower (Kopazar)  
UnderGround (ByNoGame)



## Turnuva Sonucu ve Ödüller

- 1. Secret**  
10.000 TL + 10 adet Logitech G600
- 2. OnlyStaars**  
6.000 TL
- 3. ProGamers**  
4.000 TL
- 4. Paradise**  
72.000 Npoint

# 123

## Turnuva Rakamları

Katılımcı Klan Sayısı: 124  
Katılımcı Oyuncu Sayısı: 2.880  
Toplam Maç Sayısı: 102  
Twitch İzlenme Sayısı: 282.000



## 2. Knight Online Klan Turnuvası

Dört turnuvalık sürecin ikinci ayağı için ön elemeler online olarak yapıldı ve sunucuların CZ şampiyonları ile finalde en yüksek skora ulaşan dört Ardream klanı, toplamda 16 klan ikinci tura katılmaya hak kazandı. Önceki turnuvaya kıyasla birkaç değişiklik ve yenilik yapılması, çok daha çekişmeli ve heyecanlı maçların gerçekleşmesini sağladı.

Sunucu elemelerinin detayları şöyle belirlendi: Sunucu şampiyonlarını belirlemek için hem Ardream, hem de CZ klanları başvuruda bulundular. Her sunucudan en fazla sekiz CZ ve dört Ardream klanı seçildi. Bir sunucudaki Ardream klan sayısı ikiye ulaşmadığı takdirde o sunucudaki Ardream mücadeleleri iptal edilecekti. Ardream klanları için üst seviye sınırı 59 olarak belirlendi. Sekizin üzerinde başvuru alan sunucular için klan üye sayısı ve klan seviye ortalaması dikkate alındı. 24'ten az sayıda üyeye sahip olan CZ klanlarının ve 16'dan az sayıda üyeye sahip Ardream klanlarının başvuruları geçersiz sayıldı. CZ klanları kendi aralarında, Ardream klanları kendi aralarında eşleştirildi. Maçlar 30'ar dakikadan oynandı. Turnuva için Clan War Arena'ya "monument" eklendi ve monument, geride olan takıma 15 puan verdi. İkinci tur maçlarına katılan 16 klandan ilk sekize girmeyi başaranlar, İstanbul'da düzenlenen büyük finale katılmaya hak kazandılar.

Turnuvanın ilk ayağı 12 Mayıs - 15 Mayıs arasında online olarak gerçekleştirildi. 12 sunucunun şampiyon klanları ve finalde en yüksek skora ulaşan dört Ardream şampiyo-

nu turnuvada adlarını ikinci tura yazdırdılar. İkinci turda 16 klan için yine özel bir sunucu açıldı ve NTTGame tarafından oyunculara temin edilen hesaplarla sunucuya giriş yapıldı. Çeyrek finale yükselen sekiz klandan 10 oyuncu, 1 Haziran'da Beşiktaş'taki Yapı Endüstri Merkezi'ne davet edildi ve bu oyuncular turnuva merkezinde, diğer 40 üyeye evlerinde savaşarak mücadeleyle ortak oldular.

Red Bull'un ve Knight Online'in resmi ESN bayilerinin sponsor olduğu turnuvada toplamda 30.000 TL para ödülü dağıtıldı. Turnavadaki tüm karşılaşmalar yine www.twitch.tv/nttgame adresi üzerinden canlı yayınlanırken, turnuvayı takip etmek isteyen oyuncular için sosyal medya kanalları üzerinden 100 adet davetiye dağıtıldı. Bu sayede Yapı Endüstri Merkezi'ne gelen misafirler için düzenlenen çekilişteye on binlerce Npoint, ayrıca herkese tişört, bileklik ve anahtarlık hediye edildi. Öte yandan bu turnuvada Sansar Salvo, Anıl Pıyancı, Kamufle ve DJ Hırs gibi isimler sahne aldı. ■



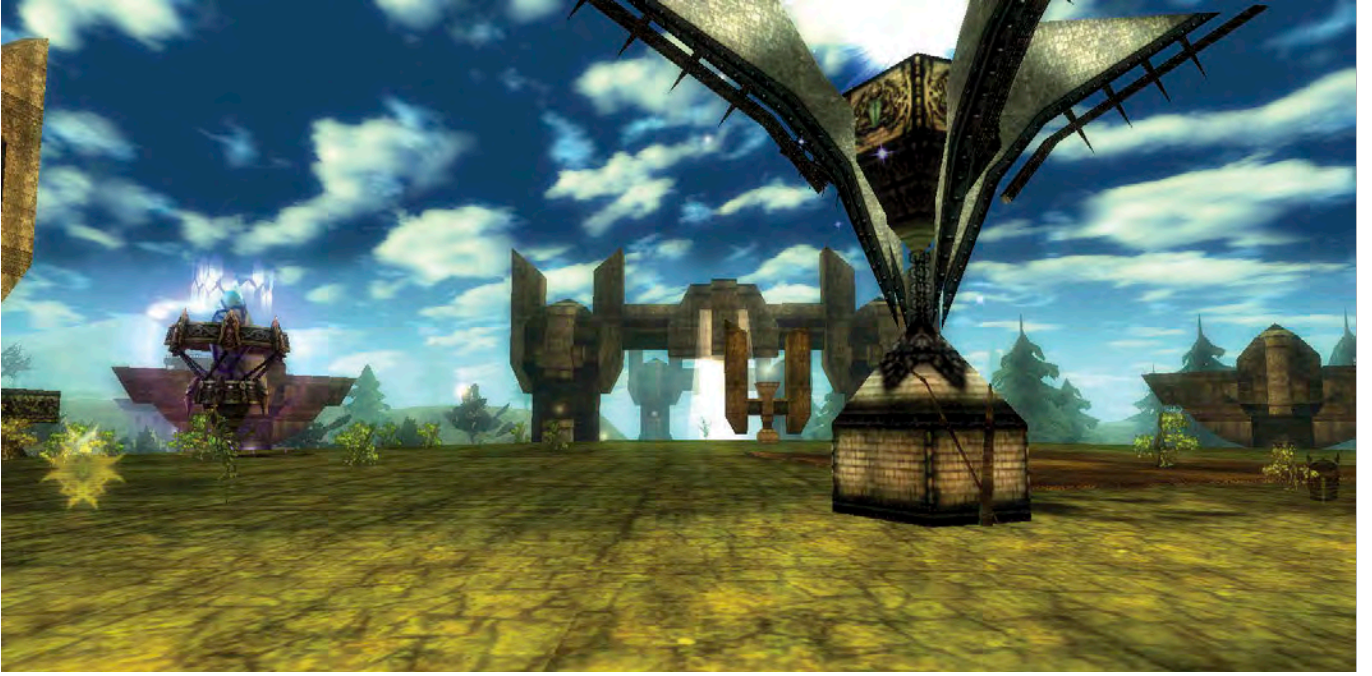
### Çeyrek Finalistler ve Sponsorlar

EaglesLonelyFly (KabasakalOnline)  
GAI AKILAN (LevelTR)  
Lysing (ByNoGames)  
ResurrectionOfTheKB (XGameTR)  
Secret (Game Satış)  
SoulOfMischief (MMIS Games)  
TheManes (Kopazar)  
Undeaths (ByNoGames)



### Turnuva Sonucu ve Ödüller

1. Secret  
10.000 TL
2. SoulOfMischief  
6.000 TL
3. EaglesLonelyFly  
4.000 TL
4. ResurrectionOfTheKB  
72.000 Npoint



### 3. Knight Online Klan Turnuvası

Ağustos ayının sonunda finalleri gerçekleştirilecek olan üçüncü klan turnuvası heyecanı çoktan başladı. Ön eleme maçları, ilk iki klan turnuvasında olduğu gibi online olarak gerçekleştirilecek ve sunucuların CZ şampiyonlarıyla beraber final maçlarında mağlup olmalarına rağmen en yüksek skoru elde eden iki finalist ikinci tura katılmaya hak kazanacak. Üçüncü turnuvada Ardream klanları için bir düzenleme yapılırken, genel anlamda da önceki turnuvalara göre bazı değişiklikler ve turnuva yapısında yenilikler yapıldı.

#### Detaylar

##### CZ Klanları

- Her sunucudan en fazla sekiz CZ klanı seçilecektir.
- Sekizin üzerinde başvuru alan sunucular için seçimler, klanların üye sayılarına ve seviye ortalamalarına göre olacaktır.
- 16'nın altında üye sayısına sahip olan CZ klanlarının başvuruları geçerli sayılmayacaktır.
- Klan üyeleri kendi hesaplarıyla mücadele edeceklerdir.
- Herhangi bir sınıf kısıtlaması olmayacaktır.
- Maçlar 30'ar dakika süreyle oynanacaktır.
- Monument, skor da geride olan takıma 15 puan verecektir.
- Sunucu şampiyonları ve mağluplardan en yüksek skora sahip ilk iki finalist, toplam 12 CZ klanı tur atlayacaktır.

##### Ardream Klanları

- Klanlar, önceki turnuvalardan farklı olarak sunucu bazlı değil, sunucu genelinde seçilecektir.
- Toplamda 16 Ardream klanı seçilecektir.
- 16'nın üzerinde başvuru gelmesi durumunda seçimler, klanların üye sayılarına ve seviye ortalamalarına göre olacaktır.
- 16'nın altında üye sayısına sahip olan Ardream klanlarının başvuruları geçerli sayılmayacaktır.
- Seçilen Ardream klanları, dörderli dört gruba ayrılıp turnuva sunucusunda mücadele edeceklerdir.
- Gruplar için eşleştirmeler yapıldıktan sonra ilk maçların galipleri birinci ilan edilip final maçı oynayacaklardır.
- Grup birincisi olan dört Ardream klanı, ikinci tura katılmaya hak kazanacaktır.

#### Kurallar

- Herhangi bir klanda yer alan bir hesap, başka bir klan için savaşamaz.
- Klan savaşlarında uygunsuz ve rakibi kışkırtıcı dil kullananlar, küfür ve hakaret edenler, klanın diskalifiyesine ve hesap kapatılmasına sebep olurlar.
- Turnuva kayıt süresi sona erdikten sonra turnuvaya başvuru yapan bir klan, başka bir klanla birleşemez.
- Turnuva maçları sırasında yasaklı bir program kullandığı ya da oyun dosyalarına müdahale ettiği tespit edilen oyuncular ve oyuncuların bağlı bulunduğu klanlar turnuvadan diskalifiye edilirler.
- Kural ihlali yapan oyuncuların hesapları süresiz, bağlı buldukları klan üyelerinin hesaplarıysa 30 gün süreyle kapatılır.

Üçüncü klan turnuvasının ikinci tur maçlarına dair detaylar [knight.nttgame.com](http://knight.nttgame.com) adresi üzerinden açıklanacak. İkinci tur maçlarına katılan 16 klandan ilk sekize giren klanlar, İstanbul'da düzenlenecek olan finallere katılmaya hak kazanacaklar. Çeyrek final maçlarından itibaren tüm maçlar, İstanbul'daki özel bir turnuva merkezinde ve canlı yayın eşliğinde düzenlenecek. 7 Temmuz'da başlayan ön eleme maçları kayıtları an itibarıyla devam etmekte ve 25 Temmuz'da sona erecek. Siz de turnuvaya kayıt yaptırmak istiyorsanız, [knight.nttgame.com](http://knight.nttgame.com) adresi üzerinden sunucunuza göre başvuruda bulunabilirsiniz. ■





**Knight Online**, MMO dnyasının  
en kklü oyunlarından biri





## GM Ekibi ile Röportajlar

### GM Hermod

#### Ne zamandır GM'lik yapıyorsunuz?

Neredeyse dört yıldır...

#### Knight Online, özellikle Türkiye'de çok popüler bir oyun. Böylesine geniş kitlelere ulaşan bir oyunun içinde olmak nasıl bir his?

Knight Online, bugün olduğu gibi, bizim oyunculuk dönemimizde de çok popüler bir oyundu. Oyuncu olarak yıllarca oynadığımız bir oyunda yönetici olarak çalışmak çok keyif verici. Herkesin sevdiği işi yapması gerektiğini düşünüyorum. Bu durum işimi eğlenceli bir hale getiriyor ve işimi severek yapıyorum.

İş oyuncululuğa geldiğinde MMOFPS oyunları favorim olsa da konu "oyun yönetmek" olduğunda MMORPG bir ayrıcalıktır

#### Oyuncularla iletişimin nasıl?

Yıllardır oyuncu olarak birçok oyun oynadım. Yeni çıkan ve büyük kitlelere ulaşan oyunları takip etmeyi seviyorum. Oyun oynamayan bir yönetici, oyuncuların halinden anlayamaz fakat bu özelliğim sayesinde kendimi

onların yerine koyabiliyorum. Her zaman önceliğim, onların sorunlarını çözüme kavuşturmak ve iyi niyetli bir yaklaşım sergilemektir. Oyuncularla sohbet etmek bana göre çok eğlenceli ve bana çok fazla şey katıyor.

#### Başka oyunlarda GM'lik yapmakla, Knight Online'da GM'lik yapmak arasında farklar var mı? Varsa neler?

Birçok oyunda oyun görevlisi olarak çalıştım. "Neredeyse her türlü oyunu yönettim" diyebilirim. İş oyuncululuğa geldiğinde MMOFPS oyunları favorim olsa da konu "oyun yönetmek" olduğunda MMORPG bir ayrıcalıktır. MMORPG oyunları az nüfusu olan köylere benzetiyorum. İçerisi birbirlerini seven,

Gerçekten yeri geldiğinde yönetimden çok daha fazla oyununu savunan ve koruyan bir yaklaşım sergiliyorlar. "Oyununa sahip çıkan ve oyununu seven bir dünyada yönetici olmak anlatılmaz, yaşanır" diyebilirim.

#### Oyunda karşılaştığın en ilginç olay neydi?

Oyun sektörünün güzel yanı her gün ilginç, komik, eğlenceli ve heyecanlı birçok olay yaşayabiliyor olmamızdır. Ama benim için en ilginç olaylar genelde ön eleme maçları sırasında yaşanıyor. Az kişi ile gelip, 50 kişilik bir ekibi yeniler, son saniyelerde benim bile "İmkansız artık" dediğim maçları çeviren klanlar bana en ilginç ve heyecanlı anları yaşatan ekiplerdir.

### GM Khaliz

#### Ne zamandır GM'lik yapıyorsunuz?

Türkiye'deki oyun firmaları çapında toplamda üç senelik GM'lik tecrübem var. Bu tecrübenin bir senesi Knight Online'dan oluşuyor.

#### Knight Online, özellikle Türkiye'de çok popüler bir oyun. Böylesine geniş kitlelere ulaşan bir oyunun içinde olmak nasıl bir his?

Bizde "7'den 70'e" diye bir laf vardır. İlk defa Knight Online'da bu lafın hayat bulduğu-



na tanışıklık ettim. Belirtmek isterim ki ilk MMORPG deneyimini yaşadığım oyun Knight Online'dı ve bu serüven yaklaşık dört yıl kadar sürdü. Knight Online oyuncusu olduğum dönemlerde oyun içerisinde tanıştığım birçok insan vardı. Kimisi 15 - 20, kimisi 45 - 50 yaşlarındaydı ve bulunduğumuz klanda hepimiz sanal bir aile gibiydik. Sabahları Colony Zone'a birlikte girer, akşamları etkinliklere katılırdık. Boss'lardan unique eşyalar düşürür ve birbirimizle paylaşırdık. Çok eğlenceli bir Knight Online dönemi yaşadığımı söylemem gerek. Benzeri hikayelere ve milyonlarca oyuncuya sahip Knight Online'ın GM'i olmak benim için çok ayrı bir mutluluk. Oynadığım dönemde yaşadığım ve şu anda yer alan hataların çözümünde katkımın bulunması, Knight Online oyuncusunun neyi istediğini bilmek ve bu doğrultuda hareket etmek bana ekstra motivasyon sağlıyor.

#### **Oyuncularla iletişimin nasıl?**

Knight Online'dan önceki iki senelik GM'lik tecrübesi ve bir zamanlar, şu anki Knight Online oyuncularının yerinde olmamdan kaynaklı tercübe ile oyuncularla güzel bir iletişim kurabildiğimi düşünüyorum. Yeri geldiğinde ciddi, yeri geldiğinde eğlenceli konuşmalar gerçekleştiriyoruz.

GM'likte, oyuncular ile iletişim kurulurken ciddiyetin korunması gerektiği şeklinde genel bir görüş vardır. Evet, bir ciddiyet olması gerekiyor tabii ki fakat bu durumun sürekli olmasına sıcak bakmıyorum. Oyuncular, oynadıkları oyunun yöneticileri ile normal bir arkadaş gibi sohbet edebilmeliler. Tabii ki dozajı aşmadan...

#### **Başka oyunlarda GM'lik yapmakla, Knight Online'da GM'lik yapmak arasında farklar var mı? Varsa neler?**

Daha önce MMOFPS oyunlarında GM'lik yaptığım için Knight Online GM'liği benim için biraz daha farklı bir deneyim oldu. MMOFPS oyunlarında belli bir sistem vardır ve bu sistem üzerinden GM'liğini sürdürsün fakat bir MMORPG'de GM'lik, hele ki bahsettiğimiz MMORPG Knight Online'sa çok ama çok farklı. Benim için iki oyun türü arasındaki farklardan en büyüğü yaş ortalaması oldu. Bu yüzden de oyuncular ile kurulan iletişim, sosyal medya sayfalarında paylaşılan içerikler ve görseller çok farklı. Benim için diğer bir fark da -yukarıda belirttiğim gibi- zamanında oyuncusu olduğum bir oyunun GM'i olmaktır.

#### **Oyunda karşılaştığın en ilginç olay neydi?**

Knight Online'da karşılaştığım en ilginç olay ilk Knight Online Klan Turnuvası'nda ağırladığımız klan oyuncuları arasında bir evli çiftin, Knight Online'da tanışıp evlenmesi ve turnuvada da aynı takımda birlikte yer almasıydı.

#### **GM AndrePaul**

##### **Ne zamandır GM'lik yapıyorsun?**

Knight Online ve çeşitli firmalar dahil Knight Online yaklaşık olmak üzere dört senedir GM olarak görev alıyorum.

##### **Knight Online, özellikle Türkiye'de çok popüler bir oyun. Böylesine geniş kitlelere ulaşan bir oyunun içinde olmak nasıl bir his?**

Tabii ki muhteşem bir his. Knight Online'ın Türkiye'de popüler olmaya başladığı dönemde arkadaşlarımla birlikte oynadığım bir oyunda şu an çalışıyor olmak olduk-

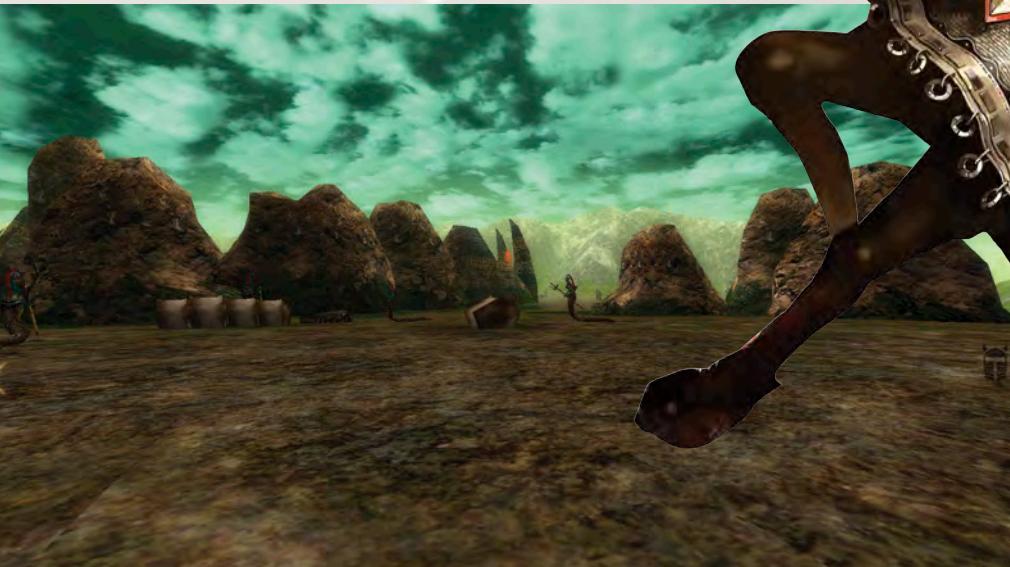
ça eğlenceli. Knight Online yılların eskitemediği ve çok kaliteli bir oyuncu kitlesine sahip olan bir oyun. Türkiye'de MMO oyun piyasasının başlangıcından beri varolan ve hemen hemen her oyuncunun oynadığı bir oyunda görev alıyormaktan çok mutluyum.

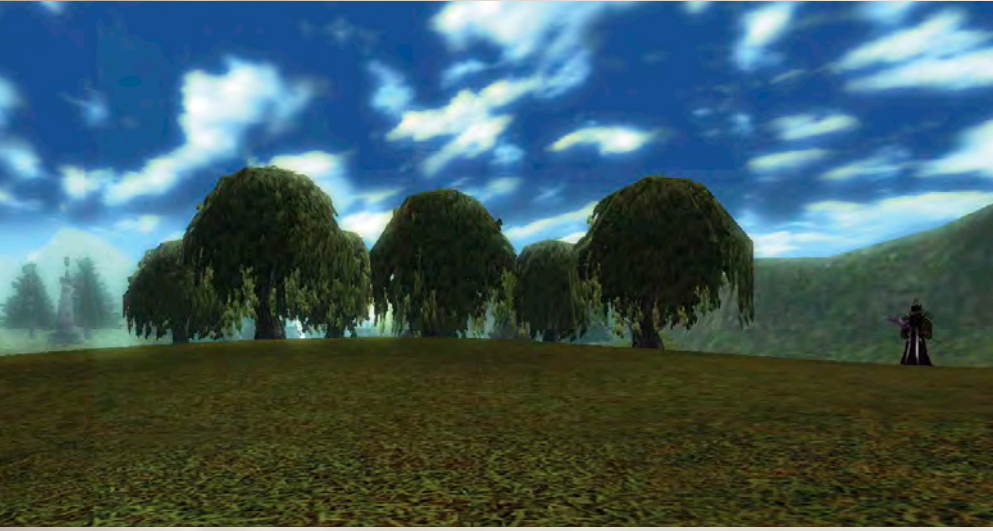
#### **Oyuncularla iletişimin nasıl?**

Knight Online oyuncusu etkileşimi seven bir yapıya sahip. Aynı zamanda yapılan iyi niyetli yaklaşımları asla unutmayan bir kitle. Gerek forum, gerekse oyun içerisinde sık sık oyuncularla görüşüyorum. Yaşadıkları problemlerle, görüş ve önerileriyle, istekleriyle yakından ilgilenmeye gayret ediyorum. Özellikle forum üzerinde çok daha aktif bir kitlemiz var diyebilirim. Bir zamanlar ben de Knight Online oyuncusu olduğum için oyuncuları kendime çok yakın görüyorum.

#### **Başka oyunlarda GM'lik yapmakla, Knight Online'da GM'lik yapmak arasında farklar var mı? Varsa neler?**

Belirttiğim gibi Knight Online 10 yıllık bir efsane. Türkiye'de MMO oyuncularının hemen hemen hepsi Knight Online'ı oynamış veya halen oynayan oyuncular. Durum böyle olunca da bu kadar büyük bir oyunda GM olarak çalışmak





ayrı bir keyif. Öte yandan, Knight Online'ın oyuncu kitlesi kesinlikle diğer oyunların oyuncularından farklı. Diğerlerinin aksine Knight Online, 15 yaşındaki oyuncudan 50 yaşındaki oyuncuya kadar çok geniş bir kitleye hitap ediyor. Forum ekibimizde dahi 30 yaşın üzerinde Knight Online oyuncusu moderatörlerimiz bulunuyor. Ancak Türk online oyun piyasasındaki çoğu oyunda bu durum söz konusu değil.

NTTGame bünyesinde ise yedi aydır bulunuyorum.

### **Knight Online, özellikle Türkiye'de çok popüler bir oyun. Böylesine geniş kitlelere ulaşan bir oyunun içinde olmak nasıl bir his?**

Hayatlarının önemli bir kısmını Knight Online'a adayan büyük bir oyuncu kitlesi var ve o büyük kitlenin sizden beklentileri...

Oyun içinde yaptığım rutin kontroller sırasında çok enteresan mesajlar gelebiliyor. İlanı aşk edenlerden tutun, çok yaratıcı küfürler savuranlara kadar...

### **Oyunda karşılaştığın en ilginç olay neydi?**

Oyun içinden ziyade, İkinci Klan Turnuvası Finaleri'nde Secret ve ResurrectionOF-THEKB klanları arasında geçen ve turnuva alanındaki teknik ekibin bile heyecanla izlediği yarı final karşılaşması, benim en ilginç ve en heyecanlı bulduğum olaydı diyebilirim. Son anına kadar hangi tarafın kazanabileceğini kestiremediğimiz bir karşılaşmaydı.

Sadece bu durum bile başlı başına omuzlarınıza büyük bir sorumluluk yüklüyor. Dolayısıyla ister istemez işiniz, hayatınız oluyor ve sadece mesai saatleri içinde değil, mesai saatleri dışında da Knight Online'a zaman ayırmanız gerekiyor. Tüm yaptıklarınızdan sonra, oyuncuların beklentilerine karşılık

### **GM DeaconFrost**

#### **Ne zamandır GM'lik yapıyorsun?**

GM'lik görevinin haricinde de görevler üstlendiğim bu sektörde toplamda 3,5 yıl,



verebildiğinizi, onlara yardımcı olabildiğinizi ve böylesine özel bir oyunun gelişimine bir nebze de olsa katkıda bulunabildiğinizi gördüğünüz zaman hissettikleriniz ise tek cümleyle paha biçilemez.

### **Oyuncularla iletişimin nasıl?**

Oyuncularla yakın iletişime sahip olan GM'lerden biri olduğum söylenebilir. Öyle ki sadece oyun hakkında değil; müzik, futbol, siyaset, güncel olaylar hakkında da konuşup, tartışabiliyoruz. İletişimimizin sadece oyundan ibaret olmaması da samimi bir iletişim ortamının oluşmasını sağlıyor. Örneğin, her akşam GM Facebook hesabımda paylaşacağım şarkıyı bekleyen oyuncuların olduğunu biliyorum.

### **Başka oyunlarda GM'lik yapmakla, Knight Online'da GM'lik yapmak arasında farklar var mı? Varsa neler?**

Önceki tecrübelerimi Knight Online ile kıyasladığım zaman tabii ki çok büyük farklılıklar olduğunu söyleyebilirim. Bu farkı yaratan en büyük etkenler Knight Online'ın sahip olduğu köklü geçmiş ve nevi şahsına münhasır oyuncu kitlesidir. Oyunun ilk Türkiye'ye gelişi, 10 yıllık süreç içindeki gelişimi, sahip olduğu detaylar, iş hayatınızda önemli tecrübeler kazanmanızı sağlarken; yaş ortalaması yüksek, bilinçli bir oyuncu kitlesine sahip olması ve o kitleyle olan iletişiminiz size günlük yaşantınızda da büyük katkı sağlıyor.

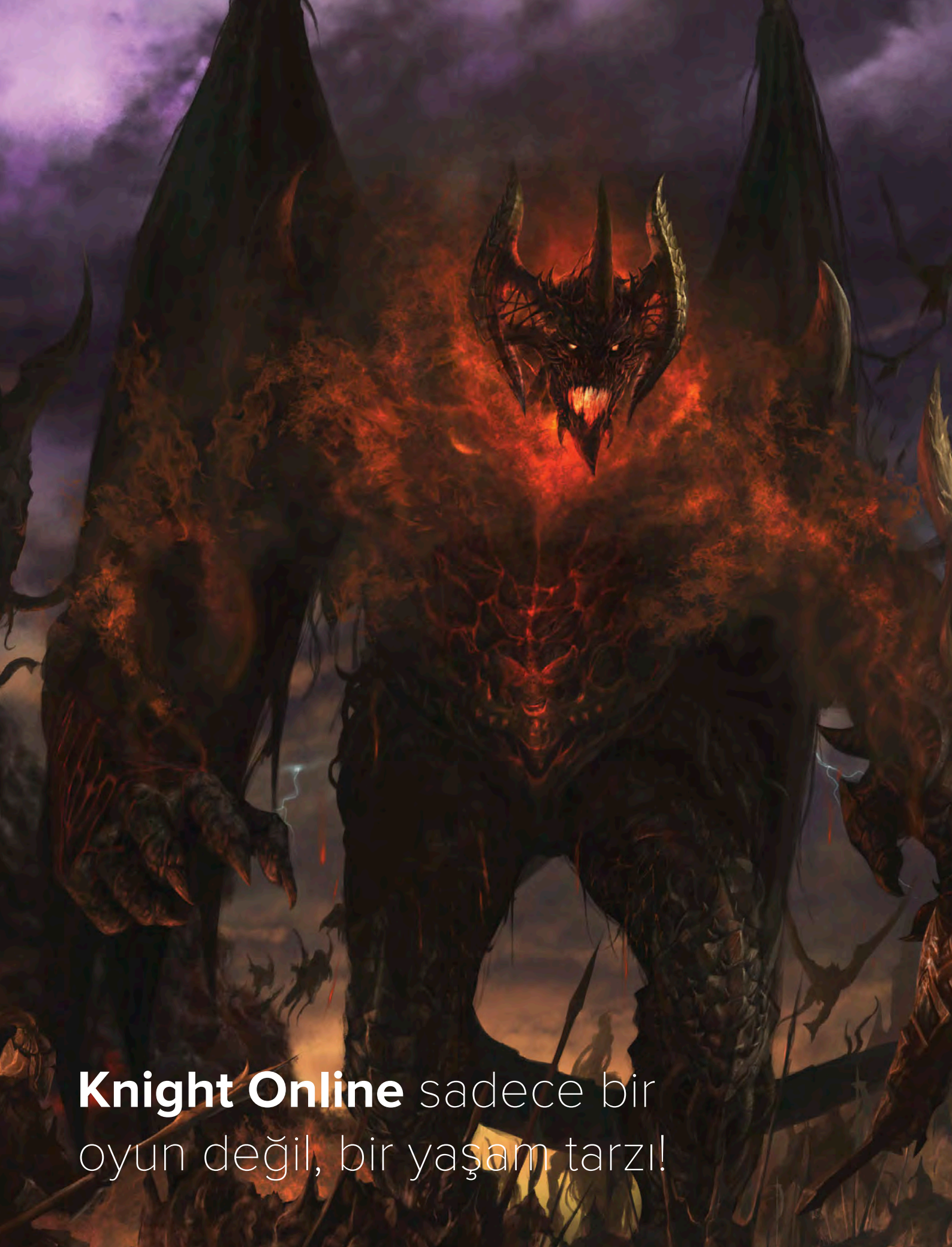
### **Oyunda karşılaştığın en ilginç olay neydi?**

Oyun içinde yaptığım rutin kontroller sırasında çok enteresan mesajlar gelebiliyor. İlanı aşk edenlerden tutun, çok yaratıcı küfürler savuranlara kadar... Bunun haricinde işten çıktıktan sonra metro ile eve giderken, beni tanıyıp yanıma gelen ve muhabbet eden oyuncu kardeşim ile 1 Mayıs günü benimle beraber direnen oyuncu kardeşim hala aklımdadır.

# Sizden Gelenler

Knight Online oyuncularını, oyuna duydukları hayranlığı çeşitli görseller hazırlayarak ya da çizimler yaparak ortaya koyuyorlar. İşte size birkaç örnek...





**Knight Online** sadece bir  
oyun deęil, bir yařam tarzı!





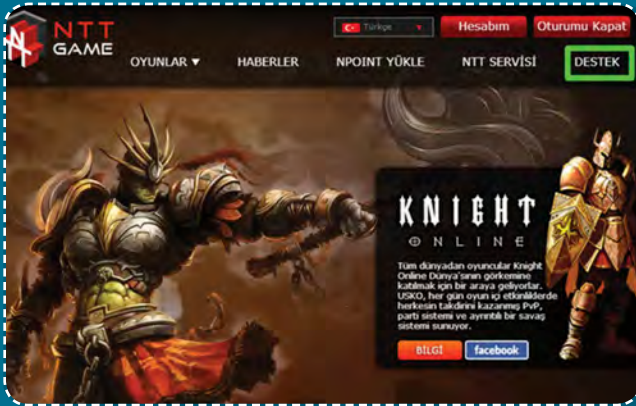
# Müşteri Hizmetleri

Yardım almak çok kolay

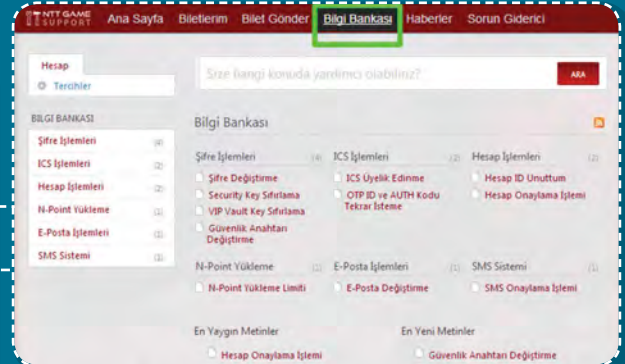
Knight Online'ın NTTGame bünyesine geçişinden sonra oyuncular ile oyunun yöneticileri arasındaki iletişim ciddi oranda arttı. Buna paralel olarak oyuncuların yardım alabilme şansı da çok daha kolay hale getirildi. NTTGame tarafından hazırlanan Müşteri

Destek Sistemi, tüm oyuncuların isteklerine, şikayetlerine, sorularına, sorunlarına ve önerilerine cevap vermek için geliştirildi. Bu sayede oyuncular için çok daha iyi ve güvenilir bir oyun ortamı sağlanması hedeflendi. Müşteri Destek Sistemi'nin sağlıklı işleye-

bilmesi için pek tabii ki bazı konulara dikkat edilmesi gerekiyor. Bunun için de sistemdeki mevcut seçenekleri ve başlıkları, konuya uygun şekilde seçmek önem arz ediyor. Bu noktada daha çabuk geri dönüş alabilmek için izlemeniz gereken adımları tek tek açıklayalım.



İlk olarak www.nttgame.com adresi üzerinden NTTGame portalına kullanıcı adınız ve şifreniz ile beraber giriş yapmanız gerekiyor. Giriş yaptıktan sonra sağ üstte yer alan DESTEK butonuna tıklayın.



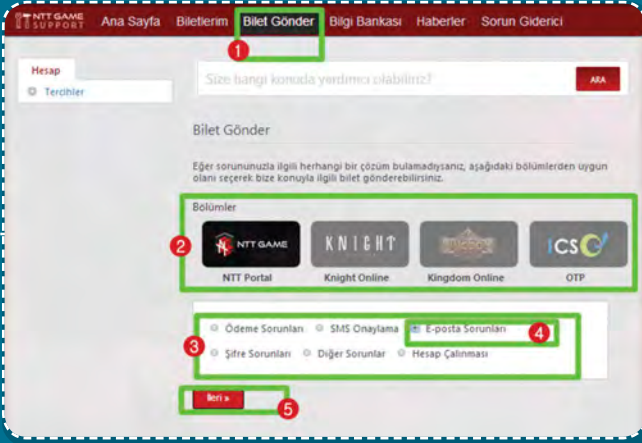
Destek sayfasındaki "Haberler" seçeneği üzerinden oyun ve destek sistemi ile ilgili en güncel haberlere, "Bilgi Bankası" seçeneği üzerinden de konularla ilgili başlıklara ulaşabilirsiniz.



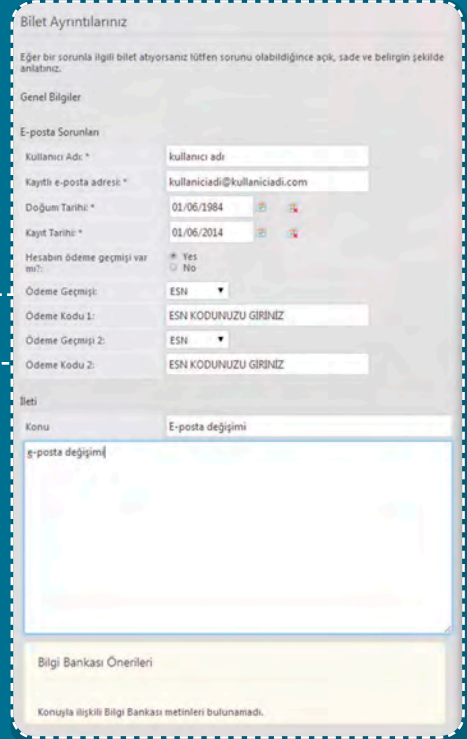
Yine destek sayfasındaki üst menünün en sağında yer alan "Sorun Giderici" seçeneği üzerinden oyuncuların yaşadığı belli başlı sorunlarla ilgili adım adım çözüm süreçlerine ulaşabilirsiniz.



Diyelim ki aradığınız cevabı bulamadınız ve direkt olarak iletişime geçmek istiyorsunuz. Bu durumda "Bilet Gönder" seçeneğine tıklayıp ilgili konu başlığını seçerek destek ekibiyle bağlantı kurabilirsiniz.



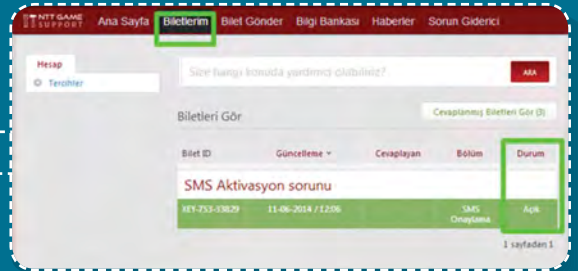
Direkt yardım almak için "Bilet Gönder" seçeneğine bastığınızda açılan sayfada önce yardım istediğiniz bölümü, ardından yaşadığınız sorunu seçtikten sonra "İleri" butonuna tıklayın.



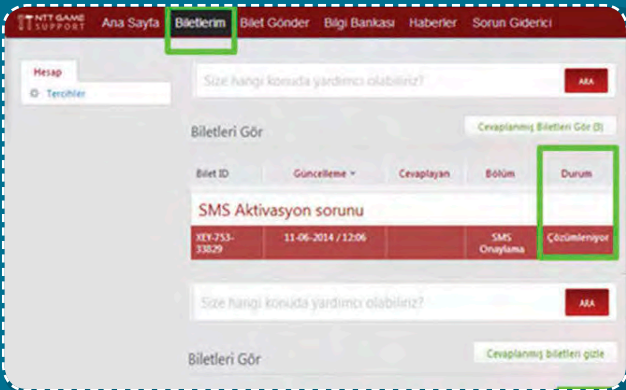
Bir sonraki sayfada iletişime geçme nedeniyle ilgili olarak daha fazla detaya girebileceğiniz bir form çıkacak ve formu doldurup "Onayla" butonuna tıkladığınızda talebiniz destek sistemine iletilecek.



İşlemi onayladığınızda bir sonraki sayfada bilgi ekranı görüntülenecek. Buradaki "Bilet ID" ile destek bölümünden ya da kayıtlı e-posta adresiniz üzerinden güncellemeleri takip edebilirsiniz.



Gönderdiğiniz biletlerin takibi için üst menüdeki "Biletlerim" seçeneğine tıklayabilirsiniz. Bunun devamında gelecek olan sayfada, tüm biletlerin güncel durumu "Durum" sütununda belirtilmektedir.



Bu sayfada "Açık" durumdaki biletler yeşil, "Çözülmemiyor" durumdaki biletler kırmızı, "Beklemede" durumdaki biletler pembe ve "Kapalı" durumdaki biletler gri renkte gösterilir.



Çözüme kavuşan tüm biletler, işlemi devam eden biletlerle karışmaması için gizlenir ama bu biletleri de "Biletlerim" altındaki "Gizlenmiş Biletleri Gör" seçeneğiyle görüntüleyebilirsiniz.



# ICS (Kimlik Doğrulama Servisi)

Daha güvenli bir KO için...

Knight Online için yıllardır süregelen güvenlik şikâyetleri, en nihayetinde ICS ile yüksek oranda çözüme kavuşmuş durumda. ICS hizmeti, oyuncuların hesaplarını daha güvenilir hale getirebilmek için oluşturulan bir sistem. Bu sistem, oyuncuların hesap bilgilerine tanımlı ve tek kullanımlık şifre üreten bir program olarak tasarlandı. Oyuncular sistemi sadece ICS sistemine kayıt ettirdikleri telefon numaraları üzerinden edinebildikleri bilgilerle kullanabiliyorlar.

ICS hizmeti için üyelik oluşturup bu üyelik aktif hale getirildiğinde, oyuncular portal sayfası üzerinden hesaplarına ait özel bilgilerini (E-posta adresi, kullanıcı şifresi ve benzeri.) düzenlemek veya oyuna giriş yapmak için ICS sisteminin tek kullanımlık şifresini girmek zorundalar ve bu tek kullanımlık şifre girilmediği takdirde hiçbir işlem yapamamaktalar. Böylesi bir sistem sayesinde oyuncuların hesap bilgilerini elde etmiş olan kötü niyetli kişiler, hesap üzerinde hiç-

bir işlem yapamıyorlar. Şimdi sisteme üye olmak ve sistemi kullanmak için yapmanız gerekenleri adım adım anlatalım. ICS sistemini kullanabilmek için ilk olarak sisteme kayıt olmanız gerekiyor ve kayıt işlemi herhangi bir ücret de gerektirmiyor. Öte yandan kayıt sonrası hesabınızla ilgili yapacağınız her bilgi değişimi (Üyelik dondurma, kod isteme gibi SMS gönderimi gerektiren işlemler), 5 Npoint ile ücretlendiriliyor.

Sisteme kayıt olmak için [otp.nttgame.com](http://otp.nttgame.com) adresine girmelisiniz ve açılan sayfa üzerindeyse kayıt işlemi başlatmalısınız. Siteye girdikten sonra ilk olarak NTTGame hesap bilgilerinizle giriş yapın.

"Doğrulama: Adım 1" yazısına tıkladığınızda kullanıcı adınızın ve e-posta bilginizin yer aldığı bir ekran belirecek. Buradaki "Doğrulama E-postası Gönder" butonuna tıkladığınızda gelecek olan ekrandansa e-posta adresinize onay linki gelecek.

Siteye giriş yaptıktan sonra karşınıza ilk çıkacak olan ekran "Hesabım" olacaktır ve bu ekranda hesabınıza ait bilgileri göreceksiniz. İlk adım olarak e-mail aktivasyonunu gerçekleştirmeniz gerekiyor ve bunun için kırmızı renkle belirtilen "Doğrulama: Adım 1" yazısına tıklamalısınız.

E-posta adresinize gelen onaylama linkine tıkladığınızda ICS sitesine yönlendirileceksiniz. Bu noktada linke tıklayamazsanız, linki kopyalayıp tarayıcınızın adres çubuğuna yapıştırarak sayfaya giriş yapmanız mümkün.



**Bilgilerim**

E-posta : Aktif  
 Mobil : Aktif (seçti) [Doğrulama: Adım 2]  
 Kayıt Tarihi :  
 Servis :  
 Süre :  
 Aktif :  
 İCS servisi aktif değil

Onay işleminden sonra "İCS GİRİŞ" butonuna basın ve siteye tekrar giriş yapın. Giriş yaptıktan sonra telefon numaranızı doğrulamanız gerekecek ve bunun için de "Doğrulama: Adım 2" yazısına tıklamalısınız.

**HESABIM**

**Mobil doğrulama**

Hesap :  
 Ülke : +90 Turkey  
 Cep Telefonu : ( )  
 Ülkünüzü seçin ve giriş cep numarası  
 Daha sonra "Kodu Gönder" tuşuna basın

REKİST ÇOK  
 Daha sonra "Kodu Gönder" tuşuna basın

-Telefon numaranız girdikten ve "KODU GÖNDER" butonuna tıkladıktan sonra cep telefonunuza doğrulama kodu gönderilecektir. Telefonun size ait olduğunu kanıtlamak için size gelen doğrulama kodunu aşağıdaki zorunlu alana giriniz.  
 -Kod gönderildikten sonra 180 saniye süre ile geçerlidir(3 dak.). Doğrulama kodunu size verilen sürede girmeniz gerekmektedir. Bu 3 dakika içerisinde doğrulama kodu size ulaşmazsa, "KODU GÖNDER" butonuna tıklayarak yeni bir kod isteyiniz.

Telefon numaranızı doğrulama ekranında öncelikle ülke kodunu seçmeli, ardından da telefon numaranızı girmelisiniz. Telefon numaranızı doğru girdiğinize emin olduktan sonra "KODU GÖNDER", açılan pencerede de "Tamam" butonuna tıklamalısınız.

Ülke : +90 Turkey  
 Cep Telefonu : ( )  
 Ülkünüzü seçin ve giriş cep numarası  
 Daha sonra "Kodu Gönder" tuşuna basın

REKİST ÇOK  
 Daha sonra "Kodu Gönder" tuşuna basın

-Telefon numaranız girdikten ve "KODU GÖNDER" butonuna tıkladıktan sonra cep telefonunuza doğrulama kodu gönderilecektir. Telefonun size ait olduğunu kanıtlamak için size gelen doğrulama kodunu aşağıdaki zorunlu alana giriniz.  
 -Kod gönderildikten sonra 180 saniye süre ile geçerlidir(3 dak.). Doğrulama kodunu size verilen sürede girmeniz gerekmektedir. Bu 3 dakika içerisinde doğrulama kodu size ulaşmazsa, "KODU GÖNDER" butonuna tıklayarak yeni bir kod isteyiniz.

Doğrulama kodunu giriniz : ( )  
 Kalan süre : 180 saniye  
 KODU GÖNDER

NOT :  
 Doğrulama kodu 3 dakika için geçerlidir. 3 dakika içerisinde kullanılmıyorsanız yeni bir tane alınız.

İşlemi tamamladığınızda telefonunuza üç dakika içerisinde altı haneli bir kod gelecek. "Doğrulama Kodunu Giriniz" yazısının yanındaki kutucuğa kodu girin, ardından "KODU GÖNDER" butonuna tıklayın ve işlemi tamamlayın.



Açılacak olan ekrandaki "KAYIT" butonuna tıkladığınızda "Hesabım" sayfası açılacak ve bu sayfada AnyOTP programını kullanmak istediğiniz cihazı seçme şansınız olacak. AnyOTP programını ister bilgisayarınızda, ister cep telefonunuzda kullanabilirsiniz.

**Kayıt başarılı**

Mobil/PC Tek Seferlik Şifre (OTP) servisine başarıyla kayıt oldunuz. Mobil telefonunuza doğrulama kodu gönderildi.

Servis kayıt işlemi tamamlandı!

OTP Testi ve Aktivasyonu

İstediğiniz AnyOTP cihazınızı indirin.

İNDİR

Tercihinizi PC'den yana kullandığınızda, üçüncü adımdaki "ÜCRETSİZ KAYIT" butonuna basmalısınız. Ardından ekranda ICS üyeliğinizi tamamladığınızda dair bir pencere belirecek ve telefonunuza AnyOTP programı için kullanıcı adı ve şifre gönderilecek. Artık "İNDİR" butonuna basabilir ve programı indirebilirsiniz.

For authentication required. Please enter ID and AuthCode.

ID : KO  
 AuthCode :  
 Confirm

Time Password : ANYOTP Desktops

Please set OTP password

Password :  
 Re-enter Password :  
 Confirm

One Time Password : ANYOTP Desktops

OTP Number  
 989738

### AnyOTP Kullanımı

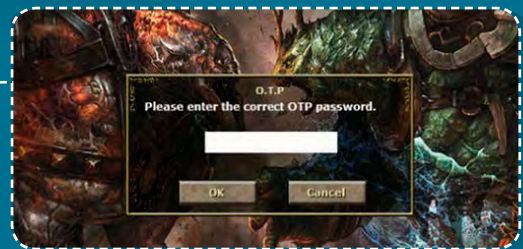
1. AnyOTP programına giriş yaparken ID kısmına telefonunuza gelen ve "KO" ile başlayan OTP ID'sini, AuthCode kısmına ise telefonunuza gelen ve altı haneli şifreyi yazın ve "Confirm" butonuna tıklayın.
2. "Confirm" butonuna tıkladığınızda size verilen şifreyi sıfırlayıp yeni bir şifre belirlemenizi isteyen ekrana gelecek. Kendi belirlediğiniz şifreyi yazdıktan sonra yine "Confirm" tuşuna basın ve işlemi tamamlayın.
3. Şifre yenileme işleminden sonra size altı haneli bir kod gelecek. Bu kodun özelliği şu ki güvenlik nedeniyle her 60 saniyede bir yenilenmekte ve sadece bir kez kullanılabilir.

**ICS Servisi:**

NTT GAME  
 Son Güncelleme 0000-00-00 00:00:00

KNIGHT ONLINE  
 Son Güncelleme 0000-00-00 00:00:00

ICS sistemini Knight Online'a girişte kullanmak için portal sayfasından Knight Online kısmını "ON" konumuna getirmeniz, işlemi tamamladığınızda da AnyOTP programından istenen tek kullanımlı kodu "OTP Kodu" yazısının yanındaki kutucuğa girmeniz gerekiyor. Şu notu da düşelim ki portaldaki hesap bilgilerinde değişiklik yaparken de şifre sorgulaması isterseniz, aynı bölümden NTTGame kısmını da "ON" konumuna getirmelisiniz.



Knight Online'ı açıp kullanıcı adınızı ve şifrenizi girdikten sonra sizden OTP şifresi istenecektir. AnyOTP programından aldığınız şifreyi 60 saniye içinde kutucuğa yazmanız durumunda oyuna girebileceksiniz.



**Teknolojiye dair**

**tüm sorularınızın yanıtları**

**PCnet Online forumlarında!**

[www.pcnet.com.tr/forum](http://www.pcnet.com.tr/forum)



## Knight Online ile gelen mutluluk

*Knight Online'da tanışıp evlenen çiftle sizin için bir röportaj yaptık.*

### **Kaç yıldır Knight Online oynuyorsunuz?**

Dokuz yıldır oynamaktayım. Eşim yedi yıldır oynuyor.

### **Oyuna günde kaç saatinizi ayırıyorsunuz?**

Oyuna işe gitmediğim zamanlarda ortalama altı saat ayırabiliyorum.

### **Knight Online hakkında ne düşünüyorsunuz?**

Knight Online çoğu oyuna göre daha zevkli ve PvP alanı, sohbet alanı oldukça geniş bir oyun. Geçmiş dönemde oyunda birçok problem yaşandı. NTTGame oyunu devraldığı anda problemlerin devam edeceğini ve oyunu bırakacağımızı düşündük ancak firma, birçok bug'ü düzeltti ve oyuncuların istekleriyle ilgilenip, yardımcı oldu. Oyunda halen ufak - tefek sorunlar var tabii ki ancak NTTGame'e güvenimiz tam. Ayrıca firmanın, çeşitli etkinliklerle oyuncuları bir araya getirebilme ve organizasyon düzenleyebilme kabiliyeti bizleri mutlu ediyor. Çalışmalarının devamını bekliyor, ilgilerinden dolayı teşekkür ediyoruz.

### **Birbirinizle Knight Online'da tanışıp, evlendiniz. Bu gerçekten de ilginç bir olay. Nasıl tanıştınız?**

2008'in sonlarına doğru karakterimi geliştirmek için oyunda vakit geçiriyordum. Seviye atladıkça, durumu kötü olan arkadaşlara oyun içi para yardımında bulunuyordum. O

düşündük ve evlendik. Mutluyuz. Knight Online'a teşekkür ederiz.

### **Evlendikten sonra da Knight Online oynamaya devam ettiniz mi?**

Evlendikten sonra da Knight Online oynamaya devam ettik. Çocuğumuz da oldu.

İkimiz de birbirimiz için doğru insan olduğumuzu düşündük ve evlendik. Mutluyuz. Knight Online'a teşekkür ederiz

zamanlar sürekli olarak mesaj atıp, yardım isteyen oyuncular olurdu. O gün bir değişiklik oldu; hiç mesaj atan olmadı. Üzerimdeki parayı bankaya geri koymak üzere bırakacağım an bankanın önünde, pazar kuran bir Mage gördüm. Yardımcı olmak için, pazarında bulunan eşyaların hepsini tek seferde aldım ve her şey bu olayla başladı. Bana o eşyaların benim için gerekli olmadığını, yardımıma ihtiyacı olmadığını söyledi ve paramı geri almamı istedi. Kendisiyle bir süre tartıştıktan sonra tanıştık ve sonra birbirimizi tanımaya başladık. Daha sonra yüzyüze görüştük ve arkadaşlığımız bir yıl sürdü. Evlenme teklifinde bulundum. İkimiz de birbirimiz için doğru insan olduğumuzu

### **NTTGame'in yeni oyunu Kingdom Online hakkında ne düşünüyorsunuz?**

Kingdom Online'ı test etme şansımız olmadı henüz ancak işin içinde NTTGame olduğu için Kingdom Online'ın çok iyi olduğundan şüphemiz yok. ■







# KINGDOM ONLINE

## NTTGame'in ikinci yıldızı

Knight Online sayesinde oyuncuların beğenisi toplayan NTTGame, pek tabii ki oyun yelpazesini genişletmek için de hamlelerde bulunmayı ihmal etmiyor. Bu sebeple NTTGame'in portalına, Knight Online'in yanına "Kingdom Online: A Blood Pledge" adlı yepyeni bir MMORPG ekleniyor. Üstelik bu oyun tamamen Türkçe olarak oyuncuların beğenisine sunulacak.



Uzun süredir sürdürülen çalışmalar ve yapılan testler sonucunda oyunun en az hatayla ve en görkemli şekilde açılışını yapması planlanıyor. İlk olarak 2013 yılındaki GameX fuarında boy gösteren ve yine 2013 yılı içerisinde iki alfa testi gerçekleştirilen Kingdom Online, bu süreci iyi bir şekilde değerlendirerek oyunculardan gelen geri dönüşler sayesinde geliştirildi. İlk alfa testine 300 kişilik bir ekip dahil olurken, ikinci alfa testindeyse hem oyuncu sayısı, hem de hedefler yükseltildi. 550 oyuncunun katılımıyla gerçekleşen ikinci alfa testinin süresi de önceki teste göre daha uzun tutuldu. Test sürecinde 1.200\$ para ödüllü bir etkinlik düzenlenmesi de oyuncular için henüz kapalı beta testine bile geçmemiş Kingdom Online'da rekabet ve eğlence faktörünü had

safhaya çıkardı. Yapılan iki alfa testinde ortaya konan emek ve ulaşılan başarı sonucunda Kingdom Online, LEVEL tarafından 2013 yılının En İyi Test Süreci Ödülü'ne de layık görüldü. Son olarak Knight Online için düzenlenen ikinci klan turnuvasında oyuncularla buluşan oyun, katılım gösteren oyuncular ve davetliler tarafından büyük ilgi gördü. Kapalı beta hazırlıkları son sürat devam eden Kingdom Online için şu ana kadar seçilen 50 test oyuncusuyla beraber oyunun eksikliklerinin giderilmesi, oyunun en az sorunla kapalı betaya geçiş yapması için çalışılıyor. Öte yandan oyuncuların istekleri doğrultusunda oyuna eklenmesine karar verilen PvP sistemi için de hazırlıklar sürüyor. Şimdi biraz detaya inelim ve Kingdom Online'da nelerle karşılaşacağınızı anlatalım. İlk olarak oyunun en ilgi çeken kısmı,

ince detaylarla süslü senaryosu. Kingdom Online'ın hikayesi ortaçağa dayanıyor ve Beacon Dağı'nda ortaya çıkan bazı gizemli olayları incelemek için yola çıkan askerlerin gözünden yansıtıyor olaylar. Göreve çıkan askerler, dağın eteklerine vardıklarında binlerce insanın katledildiğine tanık oluyor ve olup biteni anlamaya çalıştıkları anda ölümlerin teker teker dirilmeye başlamasıyla neye uğradıklarını şaşırıyorlar. Bu sırada oyunun hikayesindeki alt metin ortaya çıkıyor. "Ere Taşları" adı verilen ve insanları diriltiren taşların varlığı ortaya çıkıyor, hikayedeki ana düşman Mavi Cadi'nin de bu taşları kullanıp kötülükler tanrısı Belfargo'yu diriltmeye çalıştığını öğreniyoruz. Böylesi bir ortamda bizim görevimizse Mavi Cadi'ya engel olmak ve Belfargo'nun dirilmesini önlemek. Pek tabii ki oyuncular bu savaşta yalnız değiller; partiler, lejyonlar ve birlikler ile beraber hareket ederek mücadeleden galip ayrılmak mümkün.

Kingdom Online'a giriş yaptığımızda seçilebilir dört sınıfa karşılaşıyoruz. Tahmin edebileceğiniz üzere her sınıfın kendine has yetenek ağaçları mevcut ve bu yetenek ağaçlarında da üç seçilebilir alan bulunuyor. Örnek vermek gerekirse Büyücü olan bir karakter; ateş, buz ve şimşek üçlüsünden birini seçebiliyor. Bu yetenekler dışında Kingdom Online'ı benzerlerinden ayıran bir diğer detay olarak Ere Taşları'nın varlığı göze çarpıyor. Yetenekler konusunda önem arz eden Ere Taşları, zindanlardan ve görevlerden elde edilebiliyor ve kendi içinde seviyesine göre sınıflara ayrılmış durumda. Bu sınıflar S, A, B, C ve D olarak adlandırılırken, oyuncuların en üst seviyeye ulaşmaları için Ere Taşları'nın tüm





türlerini elde etmeleri gerekmekte. Kingdom Online'da oyuncular arasındaki farkı belirleyen başlıca etkenlerden biri de Ere Taşları oluyor bu nedenle.

Kingdom Online'in en zengin yanlarından, test sürecine katılan oyuncuların da en çok beğendikleri konulardan biri savaşlar. Knight Online'daki klan sistemi, bu oyunda "lejyon" olarak isimlendiriliyor. Lejyonlar 10. seviyeye kadar yükseltilebiliyor ve böylece 200 kişilik lejyonlar oluşturulabiliyor. Öte yandan lejyonlara birlik kurma hakkı da tanınmış ve her birlikte maksimum sekiz lejyonun bir araya gelebilmesi sayesinde, savaşların ciddi kalabalıklara ve büyük mücadelelere sahne olacağı muhakkak. Oyunun dünyası üzerinde çeşitli kaynaklar bulunmakta. Lejyonların amaçlarından biri de bu alanları ele geçirmek ve kaleler kurarak kendilerine kaynak sağlamak. Bu vesileyle liderliği ele geçiren lejyon, başkent Sienna'daki vergi oranını belirleme hakkına kavuşuyor.

Öte yandan kendi başına maceraya atılmak isteyen Kingdom Online oyuncuları için de teke tek bölge savaşları yapabilmeleri ve paralı askerlik yapıp hiçbir lejyona dahil olmadan tecrübe puanı ve para kazanabilmeleri imkanı sunuluyor. Üstelik sadece birkaç kişi bir araya gelip dörde dört savaşlar yapmak da mümkün.

Kingdom Online'in içeriğine bölge geliştirme ve asker üretme gibi sistemler de entegre edilmiş durumda. Oyunun hemen başlarındaki tanıtım sürecinde herkesin kendi özel bölgeleri gösteriliyor. Savaşlarda oyunculara yardımcı olması için goblin, zombi ve insan olmak üzere üç ayrı sınıfta askerler yer alıyor

ve bu sınıflar arasında bir seçim yaptıktan sonra bölgemiz açılıyor. Bu bölgede yiyecek, demir, odun ve işçi üretme şansımız var. Ayrıca seçeceğimiz sınıfa ait kampları da geliştirebiliyor, asker üretimi yapabiliyoruz. Askerlerin özellikle lejyonlarla yapılan bölge savaşlarında önem arz ettiği düşünüldüğünde bu sistemin oyuna büyük renk katacağı aşikar. Bu arada bölgede üretilen kaynakların lejyon kalesine aktarılıp kalenin saldırılara karşı güçlendirilmesinde kullanılabildiğini de not düşelim. Pek tabii ki MMORPG oyunlarının vazgeçilmezi, zindanlar da Kingdom Online'in başlıca özellikleri arasında yer alıyor. Hem bireysel, hem de parti olarak girilebilen zindanlar, zorluk seviyesine göre çeşitlilik arz ediyor ve hem eşya düşürmek, hem de Ere Taşları elde etmek için sık sık ziyaret edilmesi tavsiye ediliyor. Özellikle zindanlardaki güçlü düşmanların detaylı bir şekilde tasarlandığını ve görsel anlamda da iyi seviyede olduğunu belirtmekte fayda var. Kingdom Online hakkında anlatılacak daha birçok detay var. Oyun içi zanaat sistemiyle eşya üretilmesi, çeşit çeşit binekler ve pet'ler, saldırı ve savunma puanlarını arttıran parşömenler, karakter ve hesap kasaları, çift yetenek ağacı, eşya takas sistemi, kombolar, eşya geliştirme ve daha nice detay... Bunları ve fazlasını görmek içinse [kingdom.nttgame.com](http://kingdom.nttgame.com) adresinden ulaşabileceğiniz Kingdom Online'in internet sitesini takip edebilirsiniz. ■

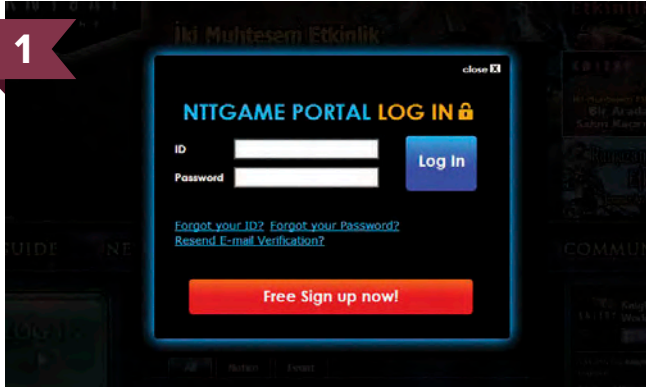
Promo  
Kodunuz  
82. Sayfada

# Kod Kullanım Rehberi

Knight Online için üç farklı hediye kodu bulunuyor ve farklı türdeki kodları (ESN Kodu, Npoint Kuponu, Promo Kodu) kullanırken farklı adımları takip etmeniz gerekiyor. Her ne kadar bu özel sayıda size verdiğimiz kod “promo kodu” olsa da tüm kodların nasıl kullanılacağına dair bir rehber hazırlamak istedik.

## Başlangıç

Tüm kodların kullanımı öncesindeki süreç aynı şekilde ilerliyor. İlk yapmanız gerekense **knight.nttgame.com** adresinden oyunun sitesine ulaşmak ve hesabınızla giriş yapmak. Bunun için sitenin sol sütununda bulunan **GİRİŞ** butonuna tıklıyorsunuz.



Tıklama sonrası karşınıza gelecek olan sayfa, sizden giriş bilgilerinizi girmenizi isteyecek. Bu bölümde kullanıcı ID'nizi ve şifrenizi girip tekrar **GİRİŞ** butonuna tıklamanız gerekiyor.



Giriş yaptıktan sonra sıra geliyor kodun hesaba yüklenmesine ve bu noktada kod türlerine göre ilerleyiş yolları değişiyor.



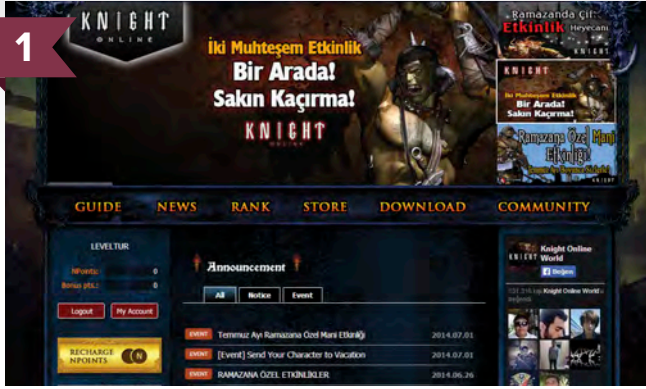
## Promo Kodu İçeriği

Knight Online özel sayımızla beraber verdiğimiz ve **45 TL** değerindeki kodun içeriği, içerikte yer alan her bir kalemin Npoint değeri şöyle:

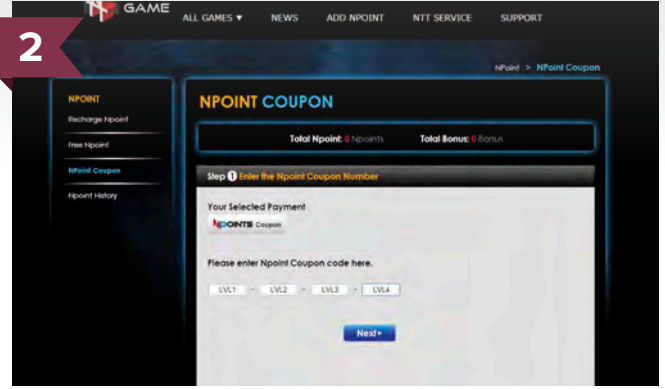
- Premium Potion HP
- Premium Potion HP
- Duration Item
- Speed Up Potion
- Scroll of Armor
- Spirit of Shining Tree



## Npoint Kuponu Nasıl Yüklenir?



Knight Online'in internet sitesine girdiğinizde, sol sütundaki **GİRİŞ** butonunun altında **NPOINT YÜKLEME** butonu yer almakta ve ilk yapmanız gereken de bu butona tıklamak. Alternatif bir yol olarak da bu butona tıklamak. Alternatif bir yol olarak da bu butona tıklamak. Alternatif bir yol olarak da bu butona tıklamak.

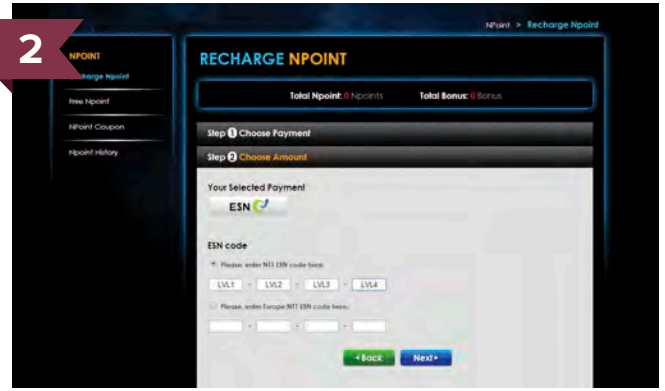


Hangi yolu izlerseniz izleyin, karşınıza kod ve puan yükleme sayfa gelecektir. Açılan sayfada bu kez sol tarafta yer alan **NPOINT COUPON** seçeneğine tıklayın, ardından sağ taraftaki bölümde çıkan ve dört kutucuktan oluşan alana kodu girdikten sonra alttaki **NEXT** butonuna tıklayın.

## ESN Kodu Nasıl Yüklenir?



Npoint Kuponu yükleme işlemiyle aynı başlangıç aşamasını geçtikten sonra karşınıza ödeme seçeneklerinin yer aldığı ekran gelecektir ve ESN seçeneği de otomatik olarak seçilmiş olarak gözükecektir. Burada yapmanız gerekirse alttaki **NEXT** butonuna tıklayın.

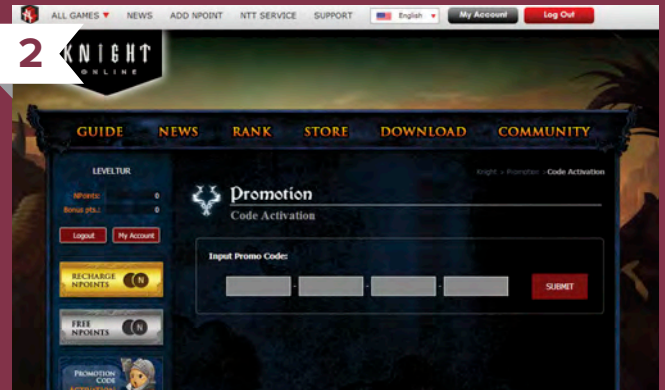


Yeni gelecek olan ekranda **Please, enter NTT ESN code here** kısmına tıklayıp dört kutucuktan oluşan alana kodu girmelisiniz. Eğer girdiğiniz kod doğruysa karşınıza işlemin tamamlandığına dair bir uyarı penceresi gelecektir ve işlem sona erecektir.

## Promo Kodu Nasıl Yüklenir?



Özel sayımızla beraber dağıttığımız promo kodunu kullanabilmek için ilk olarak ana sayfanın sol sütununda bulunan **PROMOTION CODE ACTIVATION** butonuna tıklamanız gerekiyor.



Açılacak olan ekranda dört adet kutucuk yer alıyor. Bu kutucuklara dört parça halindeki promo kodunu girip **SUBMIT** butonuna tıkladığınızda hediyeiniz hesabınıza eklenecek ve hediyeleri karakterinizin posta kutusunda görebileceksiniz.

K N I G H T  
⊕ N L I N E

## Promo Kodu

Promo kodunun nasıl kullanılacağı **80. sayfada** açıklanmıştır.  
Eğer promo kodu okunmuyorsa ya da yoksa şu adımları izleyin.

1. Kodun bulunduğu ya da bulunması gereken sayfaya adınızı ve soyadınızı yazın.
2. Bu sayfanın fotoğrafını çekin.
3. Fotoğrafi [okurhizmetleri@doganburda.com](mailto:okurhizmetleri@doganburda.com) adresine gönderin.

Talebiniz incelemeye alınıp en kısa süre içerisinde dönüş yapılacaktır.

*Nerede sörf yapacağınızı  
bilmiyor musunuz?*



*Bilgisayar ve teknoloji konusunda en doğru adres*

*[www.chip.com.tr](http://www.chip.com.tr)*



*[www.facebook.com/chiponlineturkiye](http://www.facebook.com/chiponlineturkiye)  
<http://twitter.com/chiponline>*

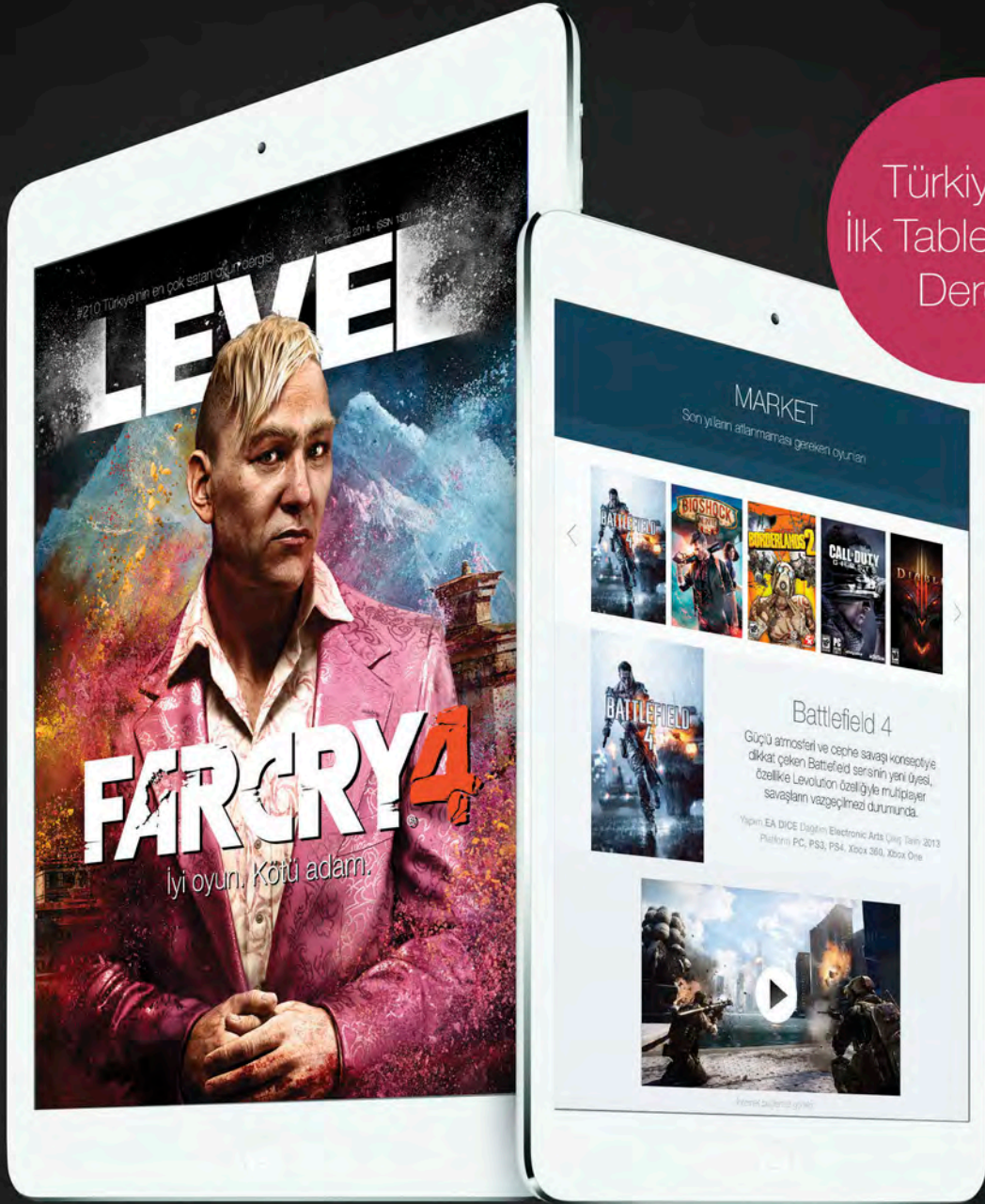


*Tüm marketlerde*

# LEVEL iPad'de.

Etkileşimli oyun dergisi.

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



Türkiye'nin  
İlk Tablet Oyun  
Dergisi



App Store'dan  
İndirin

