

#201 Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi

Ekim 2013 - 7,50 TL (KDV DAHİL) - ISSN 1301-2134

NEWELL



grand theft auto V

PCNET'İN EKİM SAYISI BAYİLERDE!

Sosyal medyaya
Windows'tan katılın
Windows 8'de sosyal ağlardan
daha iyi yararlanmanın yolları

PCNET'TEN HEDİYE
WEB SİTESİ NASIL HAZIRLANIR?
VİDEOLU EĞİTİM DVD'NİZDE



PCnet



NEREDE BU GELECEĞİN DÜNYASI?

Hâlâ Ay'da yaşamıyor, uçan arabalarla işe gitmiyoruz. Bilimkurgunun hangi hayalleri, neden gerçek olamadı?



Teknolojiyi seviyoruz Ekim 2013 Sayı 193 Fiyat 7,00 TL

DVD'DE
GÖRSEL
EĞİTİM
HEDİYE

APPLE



GOOGLE



MICROSOFT



YOLUNUZU SEÇİN

Aynı üreticinin cihazlarını birlikte kullanarak daha iyi sonuçlar elde edebilir miyiz, yoksa bu sadece bir pazarlama taktiği mi?

+ HER EVİN İHTİYACI 40 ONLINE SERVİS
HAYATINIZI KOLAYLAŞTIRACAK, İŞ VE EĞLENCE
ODAKLI İNTERNET SERVİSLERİNİ SEÇTİK

DOSYA
İZLERİNİZİ SİLİN
Üst düzey
şifreleme ve veri
imha etme

TEST 5.64

İşlemciler

Son model CPU'lar
terfiyi hak ediyor mu?



NASIL YAPILIR? 5.65

Kolay kurulum

Popüler yazılımları kolayca
bulun ve tek tıklamayla kurun

ANALİZ 5.6

Sosyal hacker'lar

Kişisel verilerinizi çalmak için
sosyal ağlardan saldırıyorlar



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



Let's Los Santos!

Her oyuncunun fanatiği olduğu bir yapımcı vardır. Blizzard gibi, Ubisoft gibi, Crytek gibi...

Ancak Rockstar'ı ayrı bir yere koymak gerek çünkü bu denli geniş ve farklı bir kitleyi tek başlıkta toplayabilen tek firma Rockstar. Bu yüzden oyunun adı kadar, "GTA" kadar kendi ismi de çok popüler. Bu yüzden yıldızlı "R"yi görenin kalp atışı hızlanıyor. Aynı bize olduğu gibi...

Ne söylesem, bilmiyorum. GTA V, öyle böyle değil; yıka - döke geldi. Oyun köklerine, San Andreas'a dönüş yapmakla kalmadı; onun da üstüne çıktı. Tuna başta olmak üzere dergideki herkes birer GTA V edinin evine kapandı. Ve kendini Los Santos'un ışıltılı sokaklarına bıraktı. Devamı mı? 50. sayfada... Tam 12 sayfa boyunca...

O sırada derginin resmi oyunu FIFA, yeni versiyonuyla çıkageldi. Hoş geldi gelmesine ama beklediğimi alamadım yeni FIFA'dan; geçmişten kalan birçok problem ve hata beni üzdü. Ama huylu huyundan vazgeçmez; oynuyoruz, mecbur. (Yine de Şefik'in yazısını bir okuyun; onun fikirleri farklı.)

Ve #LvL200... YaySat tarafından açıklanan resmi rakamlara göre #LvL200'ün satış tahmini tam -tablet versiyonu hariç- 16.000. Yani en yakın yayının iki katından daha fazla... Her şey için teşekkürler. İyi ki varsınız.

Gelecek ay görüşmek üzere...
Keep calm and #LvL201!

Fırat Akyıldız

Yayın Yönetmeni
firat@level.com.tr

twitter.com/whiskeyinthejar

- Geçtiğimiz ay incelemesini yayınladığımız Mind Mould oyununun "yapımcı"sını "Levon Sebuhyan & Arman Kayhan" olarak düzeltir, özür dileriz.
- Geçtiğimiz ay "#LvL200" dosya konusunda Reklam Müdürü'müz Sevil Hoşman'a yer vermemişiz; kendisine katkıları için teşekkür ediyor ve #LvL300'de yazısını bekliyoruz. :)
- Tam 200 sayıdan sonra Marka Müdürü'müz Asu Bozyayla'yı uğurluyor ve kendisine başarılar diliyoruz. Onu çok özleyeceğiz. :(

GTA V çıktı, ne diyorsun? ▼**Fırat**

@whiskeyinthejar

"Hacı ben kaçır." diyorum.

**Şefik**

@fisek

Çok iyi oldu, çok da güzel iyi oldu. Üç farklı karakter, üç farklı hayat ve üç farklı macera! Üstelik birbirinden bağımsız yaşanabilen hayatlar, görevleri boş verip dilediğimiz gibi yaşayabildiğimiz, devasa bir şehir ve daha birçok detay... Vatandaşlık için başvurduğum, Los Santos'a yerleşmeyi düşünüyorum.

**Tuna**

Ne dediğimi 12 sayfa boyunca anlattım, bu bir. İkincisi oyun bitti, şimdi neyi bekleyeceğiz? Üç, Watch Dogs mu dedin? Ve dört, n'aber?

**Emre**

Diğer tüm oyunlara ara verdim, olan bu. Yapılır mı bu Diablo III'e, World of Warcraft'a? Ama yaptım. Saatler, hatta günler sürecek bir maraton başlamış oldu benim için. Bir sonraki durağımsa Battlefield 4!

**Ertuğrul**

@ErtugrulSungu

Bence çok iyi, hatta günümüz konsolları için mükemmel bir veda töreni! PlayStation 2'de ve Xbox'ta bu tarz, konsol ötesi oyunlar bulunmuyordu ama şu anda Grand Theft Auto V ile PlayStation 3 ve Xbox 360 resmen nele-re kadir olduğunu son bir kez daha gösterdi...

**Ertekin**

"Allah!" diyorum... Aslında şu ana kadar hiçbir Grand Theft Auto beni tam olarak kendine bağlayamadı ama bu başka olmuş, bambaşka olmuş... Şu sıralar oyunun fiyatı ateş pahası resmen ama alınacak ve oynanacak, başka yolu yok!

LEVEL

#201 - Ekim 2013

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhun Sungurtekin

YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)

Fırat Akyıldız firat@level.com.tr

EDİTÖR

Şefik Akkoç rocko@level.com.tr

YAYIN KURULU

Cem Şancı cem@level.com.tr

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

GRAFİK TASARIM

Emre Öztınaz emre@level.com.tr

KATKIDA BULUNANLAR

Adem Başaran adem@level.com.tr

Ayça Zaman ayca@level.com.tr

Cenk Durmazel cenkerdem@level.com.tr

Doruk Akyıldız doruk@level.com.tr

Ercan Uğurlu ercan@level.com.tr

Erdem Uygan erdemcenk@level.com.tr

Ertekin Bayındır ertekin@level.com.tr

Ertuğrul Sungü ertugrul@level.com.tr

Kaan Kural kaankural@level.com.tr

Murat Karslıoğlu mkars@level.com.tr

Ümit Öncel uoncel@level.com.tr

Yekta Kurtcebe yekta@level.com.tr

MARKA MÜDÜRÜ

Asu Bozyayla abozyayla@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 Kavasoğlu

REKLAM

Grup Başkanı: Viki Habif

Grup Başkan Yardımcısı: Koray Bilici

LEVEL Reklam Satış Müdürü:

Sevil Hoşman, shosman@doganburda.com

Hatice Tarhan, htarhan@doganburda.com

Tel: 0 212 336 53 65, Faks: 0 212 336 53 93

Reklam Teknik Müdürü: Nusret Kırmıoğlu

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 lisansıya 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

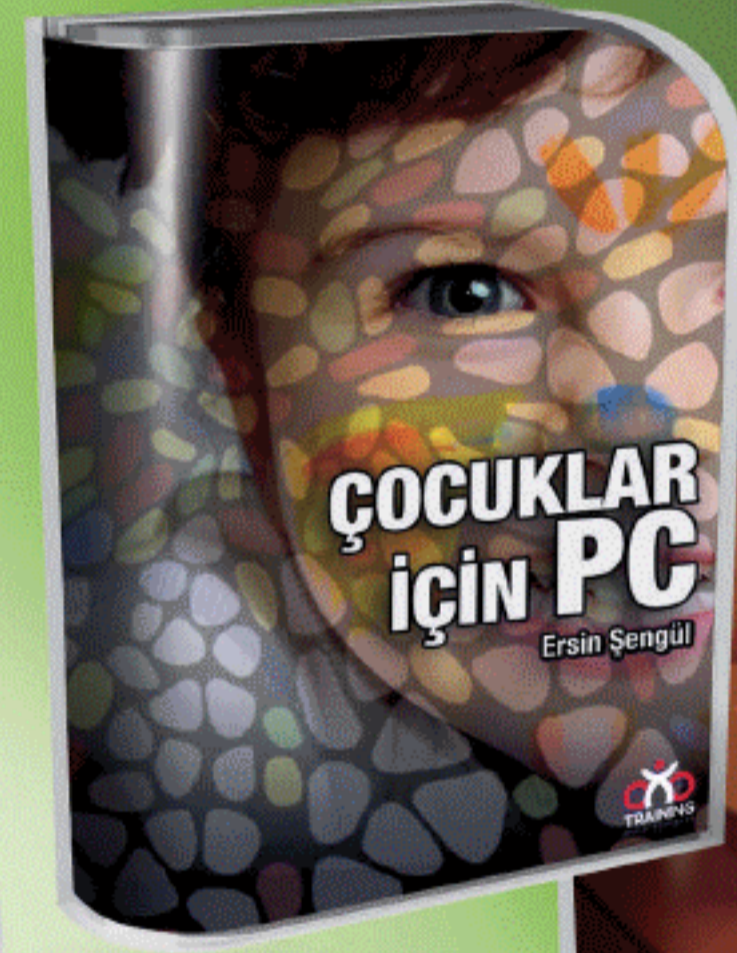
abone@doganburda.com

www.doganburda.com

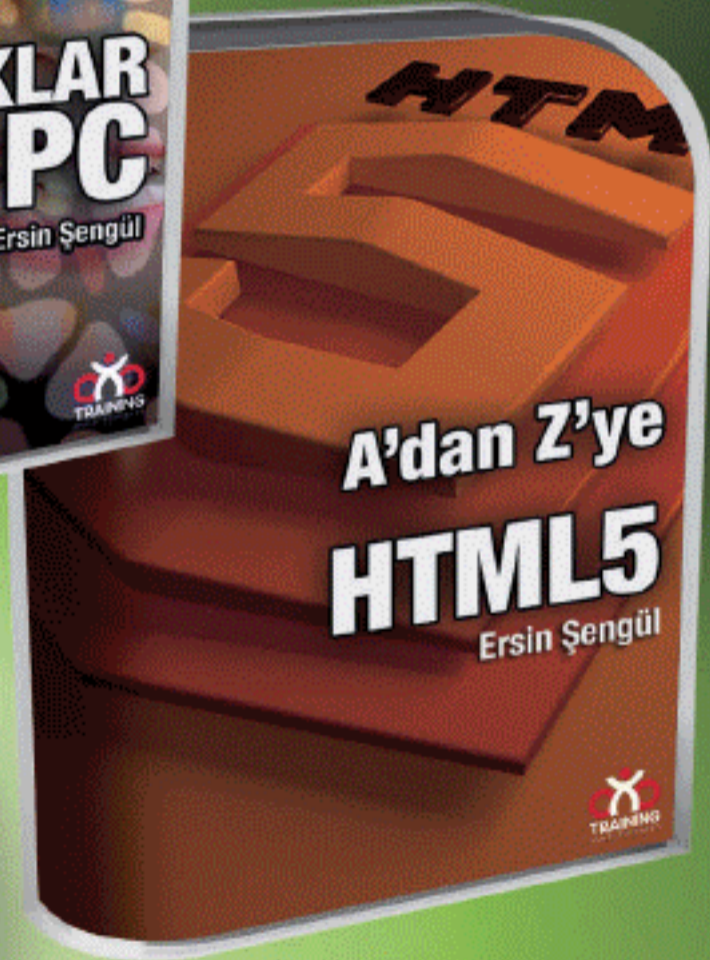
Pazar hariç her gün saat 09.00 - 18.00 arasında hizmet verilmektedir.

ÇOCUKLAR İÇİN PC EĞİTİMİ

Bilgisayar kullanmayı internet ve sosyal medya ile ilgili doğruları ve yanlışları öğrenmek için en güvenilir kaynak



2
VIDEO
EĞİTİM



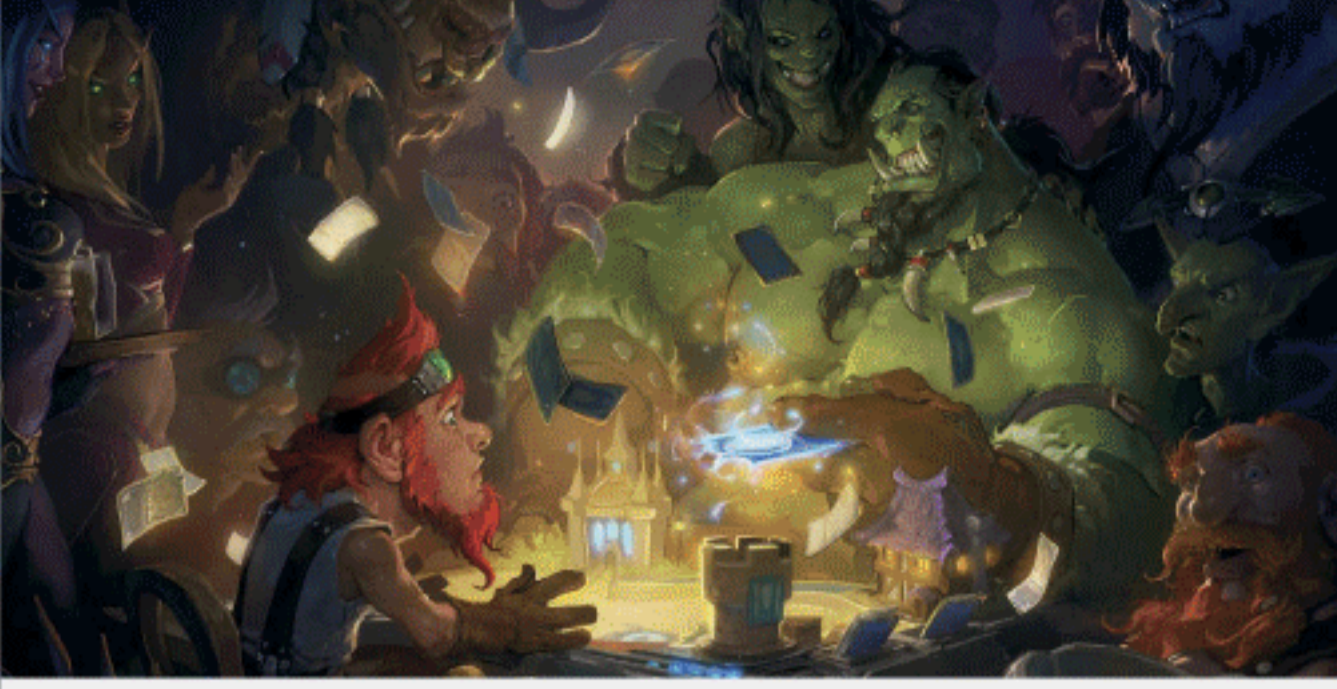
3
TAM
SÜRÜM
yazılım

CHIP Ekim sayısındaki hediyeleri KAÇIRMAYIN!

Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com



BU AY NE OYNADIK?



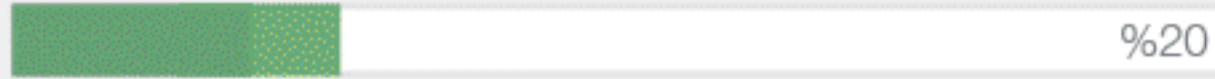
Emre Öztınaz

GTA V çıktı, mertlik bozuldu arkadaşlar. 10 gün gibi kısa bir süre olmasına karşın WoW'u oynama süremi ikiye katlamayı başardı.

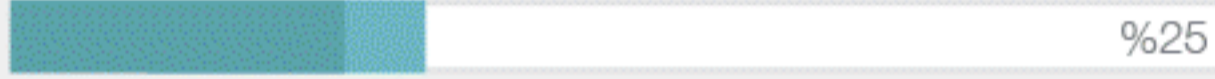
Grand Theft Auto V



Hearthstone



World of Warcraft



Ertuğrul Süngü

Bu ayın büyük çoğunluğunu GTA V'e ve Total War: Rome II'ye ayırdım ama Zafehouse da ayın sürprizi oldu benim için...

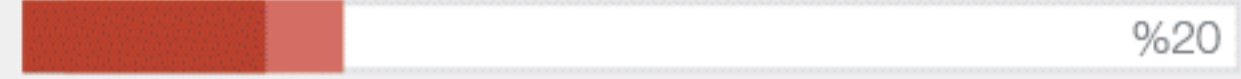
Grand Theft Auto V



Total War: Rome II



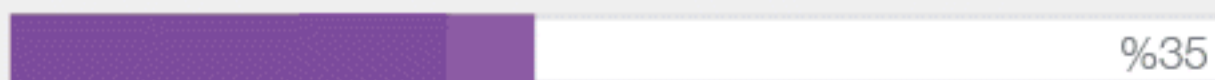
Zafehouse: Diaries



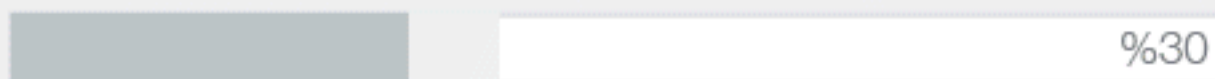
Şefik Akkoç

Ayı Sam Fisher ile açtım, sonra bir akıl hastanesine dalıp hayatımı kurtarmaya çalıştım ve bu sırada Los Santos vizem çıktı. Hadi bana eyvallah!

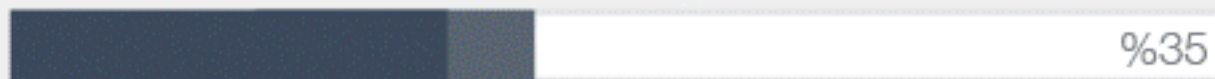
Grand Theft Auto V



Outlast



Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist



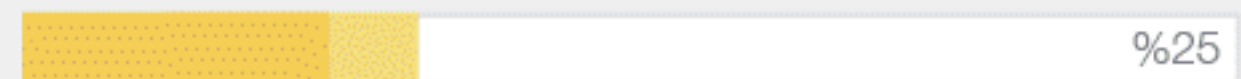
Tuna Şentuna

GTA V çıkmasına çıktı ama hayat bana bu ayı %100 GTA V oranıyla tamamlamama izin vermedi. Aslında iyi de oldu; değişim, güzeldir...

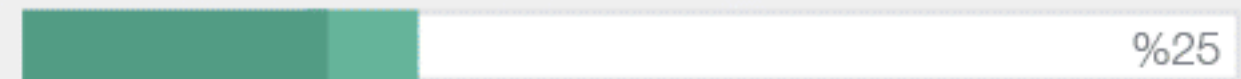
Grand Theft Auto V



Killzone Mercenary



One Piece: Pirate Warriors 2



HIZ İÇİN OLMAZSA OLMAZ

144 Hz / 1 ms GtG

my UltraSpeed

Oyunseverler tarafından oyuncular için geliştirildi

Oyun oynarken en üst düzey görüntüleme deneyimi için yepyeni bir 61 cm (24") Full HD monitör. **Bu Full HD model, 144 Hz yenileme hızına ve gecikmesiz**, hayalet efekti olmadan gerçek zamanlı oyun deneyimi sunan **bir milisaniyelik** ultra kısa piksel tepki süresine sahip. Ayrıca, g2460Pqu görüntüyü saniyede 144 defaya kadar yenileyerek, 60 Hz standart hızını iki kattan fazlasına çıkartıyor ve son derece pürüzsüz görüntü kalitesi sunuyor. Bu özelliklerin avantajları, düşmanın hareketlerinin net ve hızlı bir şekilde fark edilmesini gerektiren FPS (first-person shooter – birinci şahıs nişancı) tarzı oyunlarda daha da öne çıkıyor. **Artık ekranda titreşime son!**



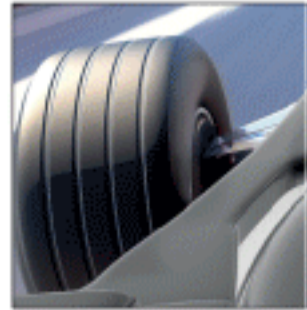
Yenilikçi, yüksekliği ayarlanabilir taban (130mm)



4 x USB2.0 (Hızlı şarj portu)



1 milisaniye tepki süresiyle hayalet efekte son!



3 Yıl Garanti

ÜRÜN DETAYLARI

- Girişler: D-Sub, DVI-D, HDMI, DisplayPort
- Griden griye (GtG) 1 ms'e kadar
- 1920 x 1080 @ 144 Hz
- Özellikler: -5° ~ +15° Eğme, sağa sola dönme (swivel), 130 mm yükseklik ayarı
- 350 cd/m²
- Farklı oyun türlerinin en iyi performansı için özelleştirilmiş, ihtiyaca göre düzenlemeye elverişli ekran menüsü

myDisplay STYLE

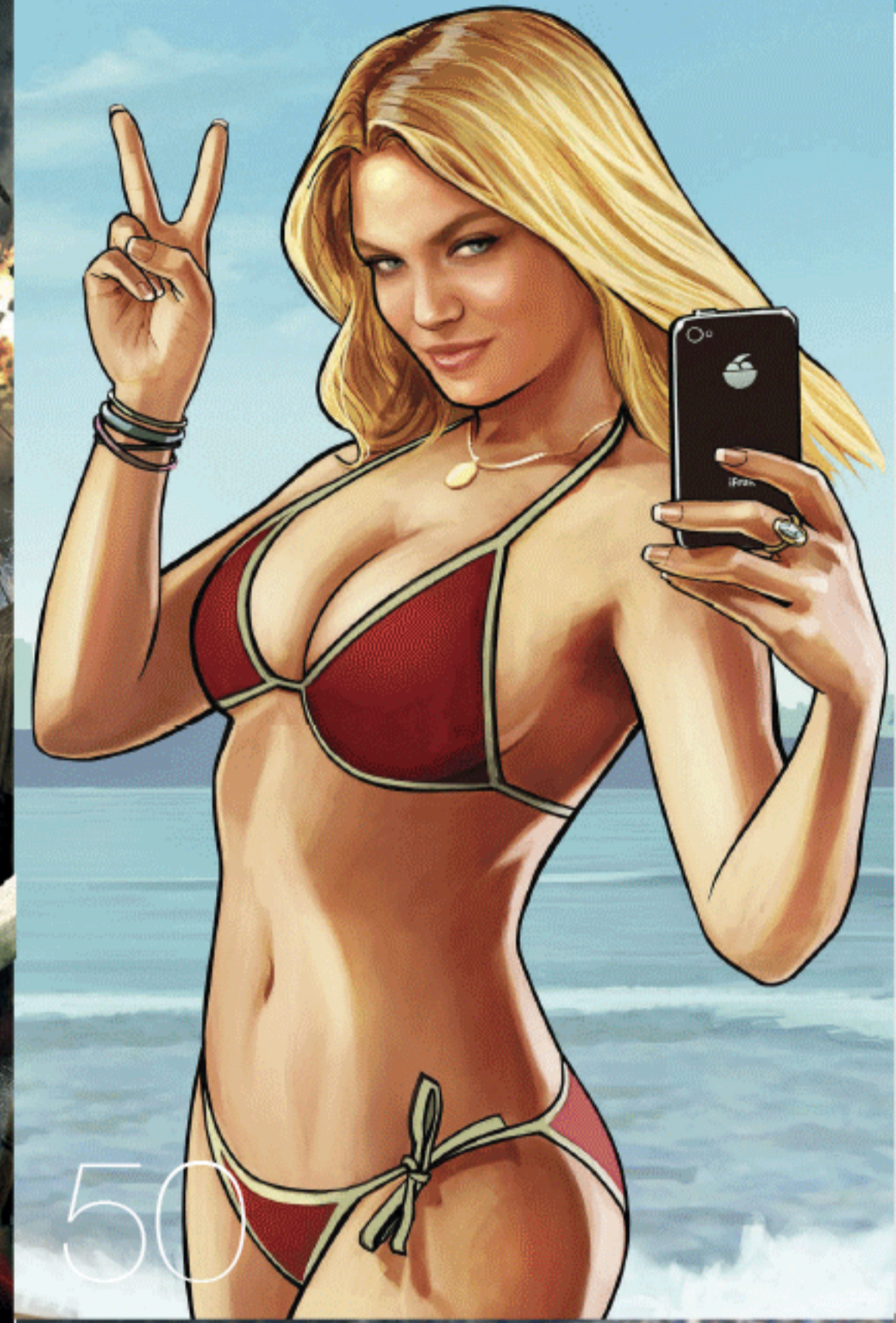
bu bir ilandır.



36



66



50



62

3	Editörden
4	LEVEL Tayfası
6	Ne Oynadık?
10	Posta
14	Takvim
16	Split Screen
18	Role Playing Günlükleri
20	Haber
İLK BAKIŞ	
30	Child of Light
32	XCOM: Enemy Within
34	Rocksmith 2014 Edition
36	The Elder Scrolls Online (Test)
38	Hearthstone: Heroes of Warcraft (Test)
40	Big Boss
DOSYA KONUSU	
42	Dijital Oyunlar ve Oyuncuların Güncel Sorunları
46	LEVEL Ligi

İNCELEME

50	Grand Theft Auto V
62	FIFA 14
66	Total War: Rome II
70	Final Fantasy XIV Online: A Realm Reborn
72	Killer Is Dead
74	NBA 2K14
76	Diablo III
77	Killzone: Mercenary
79	Castlevania: Lords of Shadow Ultimate Edition
80	Puppeteer
81	ARMA III
82	Amnesia: A Machine for Pigs
83	Outlast
84	Gone Home
87	Zafehouse: Diaries
88	Guardians of Middle-earth
89	Shelter
91	Memoria
92	One Piece: Pirate Warriors 2
93	10 Seconds Before the End of the World
93	Deeper Sleep
93	Derez [infinite]
93	Labirion

94 Rocko@Psikiyat

97	Donanım
104	Market
106	Kültür & Sanat
110	Kare
114	LEVEL 202

DVD



DEMO

Attack of the Gelatinous Blob
Formula Truck 2013
Nightmares from the Deep:
The Cursed Heart
Real World Racing

FULL OYUN

Derez [infinite]
Don't Move
Twisty's Asylum Escapades



VIDEO

Ace Combat Infinity
Assassin's Creed III: Liberation HD
Assassin's Creed IV: Black Flag
Batman: Arkham Origins Blackgate
BioShock Infinite
Infinite Crisis
Injustice: Gods Among Us
Lightning Returns: Final Fantasy XIII
Mad Max
Ryse: Son of Rome
Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist
Watch_Dogs

EKSTRA

Battlefield 4 (Wallpaper Paketi)
Killzone: Mercenary (Wallpaper Paketi)
League of Legends (Wallpaper Paketi)
Total War: Rome II (Wallpaper Paketi)



POSTAKUTUSU

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

OCULUS RIFT GELSİN!

Merhaba Tuna Abi ve Parantezlerin Şefi Şefik Abi. Çok klas sorularım var sizler için, hemen geçeyim sorulara...

Sesli okursak Şefi Şefik derken ağzımız fındık yiyen hamster'a dönüyor. O yüzden bu kısmı sesli okumayalım, klas cevaplara geçelim.

1. Oculus Rift hakkında düşünceleriniz neler? Mesela Battlefield 4 veya Call of Duty: Ghosts gibi oyunları oynayabilecek miyiz onunla? **Oculus Rift'i ilk kez deneyen herkes, "Holy sh%@" gibi gâvurca bir tepki veriyormuş. Sanırım çok acayip bir deneyim oluyor. Ama bu cihazla yine ilk seferde 10 dakika geçiren herkes de baş dönmesi ve baş ağrısı gibi yan etkilerle karşılaşmış. Yaşımız da 32 oldu, artık bizim için zor bu işler; bence oyun oynamak için monitör en iyisi. Şaka yapıyorum tabii ki, Oculus Rift'i heyecanla bekliyoruz ve Electronic Arts'ın gözünün bu cihazda olduğunu da biliyoruz. Battlefield 4 ve Call of Duty: Ghosts belki ilk aşamada cihazı desteklemez ama ileride olabilir. (Korku oyunlarını Oculus Rift ile oynamak için sabırsızlanıyorum! - Şefik)**

2. Xbox One'in gamepad'i Xbox 360 ile uyumlu olacak mı?

Bu konuda bir bilgim yok, inanır mısın... Ama Xbox One gamepad'leri gelecek yıl PC'lerle uyumlu hale gelecek? Bu cevabı kabul eder misin acaba...

3. Şu anki konsollar daha ne kadar kullanılır? **Bir yıl rahat götürür ama ondan sonra, özellikle PlayStation 4'teki ve Xbox One'daki yeni oyunların grafiklerini**

gördükten sonra sen de bu neslin devam etmesini çok da istemeyeceksin. (Rahat üç yıl daha oyun desteği verilir ama üçüncü yılın sonuna doğru bu desteğe ihtiyaç duymayız bence. - Şefik)

4. Intel Core 2 Quad Q9400 @ 2.66 GHz, 4 GB DDR2, 1024 MB NVIDIA GeForce GTS 250, 466 GB HDD... Böyle bir sistemim var artık değişme zamanı gelmiş mi dersiniz? LEVEL gibi o da yaşlanmış mı?

Biz yaşlı değiliz, bu bir. Olsak olsak olgunuzdur, bu iki. Üçüncüsü sen genç oluyorsun da ne oluyor?! (Saldırgan değilim.) Yalnız gerçekten o bilgisayar eskimiş. Ekran kartı hele... i7 işlemci, 8 GB bellek şart.

5. Size bu sefer "Xbox One mı, yoksa PlayStation 4 mü? diye sormayacağım. Hareket algılayıcılarını soracağım; PlayStation 4 Eye mi, yoksa Xbox One Kinect mi? **Valla elimizde bir şeyler tutmadan oyuna dâhil olmak çok daha eğlenceli olduğu için Xbox One Kinect deyivereceğim.**

Sorularım bunlar, umarım yayımlarsınız; böylelikle dergiye ismim çıktı diye havallı olurum.

Havandan geçilmiyor Görkem, iyisin hadi... Görüşürüz, buralardayız, bekleriz. Görkem ÇOLAKOĞLU

OYUNCUDAN TUNA ABİ'YE...

Merhaba Tuna Abi. Sana da merhaba Şefik Abi! Neyse, ben sizi oyalamadan sorularıma geçeyim.

Sana da merhaba Tuna. Adaşız ve sende hafif bir Murat Boz havası da yok değil. Bir de benim soyada bak; Şentuna! 2 Tuna

1 Şen esprisine ne kadar çok maruz kaldığımı biliyor musun? (Matematik hocası da Tuna parantezinde 1 + Şen derdi. Aman ne espri!)

1. Tomb Raider'ı Nisan ayındaki incelemenizden sonra bitirdiniz gibime geldi ve artık hiç konu açılmamaya başladı. Neden böyle oldu? **Çünkü oyun bitti Tuna? Bitince biz de bahsetmedik bir daha. Ne yapmalıydık acaba... Şefik, sen ne dersin? (Tomb Raider'dan değil ama Lara Croft'tan uzun uzun bahsedebilirim isterseniz Tunalara. - Şefik)**

2. Ben Assassin's Creed III'ü pek beğenmedim ve sanırım siz de pek beğenmediniz. Sizce Assassin's Creed IV: Black Flag çıktığında almalı mıyım, yoksa başka bir oyun tavsiye eder misiniz?

Korsan temasını seviyorsan oyunu direkt al ama bu konuyla ilgin yoksa bir başka Assassin's Creed oyunu oynamak zaman kaybı bana sorarsan.

3. GameX fuarında eğlendiniz mi? Orada olmayı çok isterdim ama memleketim Adana ve İstanbul tatilinden erken döndüğüm için fuarı kaçırdığıma üzüldüm...

GameX'te eğlenen eğlendi ama ben de orada olmadığım için konuya hiç hâkim değilim. Şefik'in anlattığı kadarıyla Brezilyalı dansçı kızlar gelmiş, ünlü modeller fuarı ziyaret etmiş, köpük partisi gibi şeyler olmuş ama ne kadar doğru söylüyor bilmiyorum... (Çoğacayıpti... - Şefik)

4. Sizce PC performansımı biraz üst düzeye çıkarmam için ekran kartı mı, yoksa ondan önce anakart ve sonra bir ekran kartı mı almamı tavsiye edersin?

Smyrna Roots'un LEVEL arşivi

17. yılını dolduran LEVEL dergisini tebrik ederim, teşekkürlerimi sunarım. Artık "dergi" demek yetersiz; bir aile, bir yoldaş oldu bana. Babamın ben doğduktan sonra aldığı LEVEL dergileri nerede, bilmiyorum ama benim bulduklarım bu kadardı ve fotoğrafını çekip sizinle paylaş-

mak istedim. İzmir'de oluşturduğumuz bir reggae / rock grubu var, ismi Smyrna Roots. (Biraz da reklam yapmak istedim!) Nice 250. sayılara, nice 300. sayılara, hep beraber, LEVEL ile!
Ogeday Ergüven

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



Anakartın aşırı eski bir model değilse direkt olarak ekran kartına yönel. Anakartın eskiyse yeni ekran kartlarını da kullanmazsın çünkü. (Bir de go-kart var, en önce ona yönel. - Şefik)

Sorularım bu kadardı. Az da olsa yine de güzel sorular sormuş olduğumu düşünüyorum; yayımlarsanız çok mutlu olurum.

Soruların çok güzeldi, biz de beğenmedik değil. Kendine dikkat et sevgili Boz.
Tuna BOZ

KÜÇÜK BİR TEŞEKKÜR

Bir itirafla başlayalım. Sizlere çok kırgındım uzun yıllardır. Ne zaman ayrılıklar oldu aranızda, o zamandan beri aklım sıra trip yapıp almadım dergiyi bir daha ki ben 1999'dan beri hiçbir ay kaçırmamıştım dergiyi. Ama dediğim gibi, uzun yıllar almadım. Oysaki zamanında dergide yazar olmak için ne kadar da çırpınmıştım. Olmadı. Başka bir yol çizdim, müzik öğretmeni oldum. Müzisyen olmaya çalışıyorum. Ama hiç kopmadım oyunlardan... Bugün gözümün önüne bir sayı ilişti D&R mağazasında dolanırken... "200" yazıyordu. "LEVEL #200". Bir an düşünmedim almak için. Soluksuz okudum lise yıllarımda kahramanlarının baş sayfalarındaki yazılarını. O kadar duygulandım ki... O kadar iç kıpırdattı ki o dergideki her harf; aynaya baksam sanki karşımda o yazarlık peşinde koşan, her oyunun senaryosunu ezberleyen liseli genci görecektim. Bir elinde gitarı, bir elinde de her ay bayiye, "Geldi mi?" diye sorup en sonunda aldığı LEVEL'ı ile eve dönen genç adam... Bundan belki de 10 yıl önce oyunlarla hiç alakası bile olmayan, "Abi nasılsın? Yazılarının bu

ay yetişti mi?" diye attığım mailime, insanıyetle, hor görmeden, "Bu ne diyor şimdi?!" diye düşünmeden, "İyiyim İnanç'cığım, teşekkür ederim. Umarım sen de iyisindir. Yazılar sıkıntı :)" şeklinde verdiğiniz cevabı hiç unutmadım... Neredeyse 6 - 7 yaşlarındaki beri oyunlarla iç içe olan bir adam olarak bugün sizlere gözlerim dolu dolu teşekkür etmek istedim. İyi ki varsınız üstat! Yolunuz açık olsun...

Selam İnanç. Övgü, duygu ve mutluluk dolu mektubun için biz de sana teşekkür ederiz.

200. sayıya ne badireler

atlatarak geldik, inan biz de çok şaşkınsınız.

Biliyorsun Fırat imparator oldu bir noktada.

Şefik parantez falan diye kafayı yedi.

Emre Apple'la kafayı bozup dergiyi iOS'a döndürdü sonunda.

Ertuğrul desen... Ayça'yı damdan ittim, Ertekin'e evlenecek aday bulduk falan derken olaylar, olaylar... Şaka bir yana, bize kırılıp sonra tekrar dergiye hiçbir şey olmamışçasına dönüş yapman gerçekten bizim için önemli; böylece özveriyle yaptığımız bu işin hala birilerine, doğru mesajlarla gittiğini görebilmiş oluyoruz.

Tekrar teşekkürler, iyi seyirler.

İnanç BAŞARIR

HALF-LIFE 3 NEREDE?!

Merhaba Tuna Abi ve Şefik Abi. Hazırsanız

"GameX'te eğlenen eğlendi ama ben de orada olmadığım için konuya hiç hâkim değilim"

soruları sormaya başlayacağım.

Şefik hazır mıyız? Yoksa biraz daha beklelim mi Serkan'ı. Soyadı çok havalı baktın mı? Holding olsa direkt iş başvurusu yaparım, öyle diyeyim.

1. Half-Life 3 sizce çıkacak mı, yoksa Valve'in dediği gibi çıkmayacak mı? Artık iyice sabırlım taştı, çıksın diyorum! Aldığım bilgilere göre Half-Life 3 "open world" gibi bir şey olacakmış. (Valve'dan her şey beklenir aslında.) Yoksa oyun yapmayı yine Steam'den mi para kazanacaklar?

Söylediğin bir noktada doğru bence de; Valve, Steam'den parayı öyle güzel kırdı ki o amatör ruhu falan da çoktan yitirdi.

Bir de bence şu var: Half-Life, dönemi için farklı bir oyundu. Hem senaryosu, hem oynanışı hoştu. Şu dönemdeyse Half-Life 3 çıksa "bir başka bilimkurgu FPS'si" olarak adlandırılması işten bile değil. Eski dönemin o ruhu yetişen yeni nesle hitap edecek gibi durmuyor. (Uzattıkça uzattılar, artık pek bir esprisi kalmadı Half-Life 3'ün bence de... - Şefik)

2. Grand Theft Auto V sadece konsollara çıkacak diye bir haber aldım. Bunun nedeniyse PC versiyonunda grafik motorunu iyi optimize edemediklerinden dolayı diye düşünüyorum. Bence PC'ye çıkarmazlarsa çok müşteri kaybederler.

Grand Theft Auto V, PC'ye elbette ki çıkacak bir noktada. Grafikleri de bomba gibi olacak, hatta sırf bu yüzden insanlar oyunu PC'de tercih edeceklerdir ve belki de o yüzden, konsol satışlarına zarar gelmesin diye böyle bir yola gitmiş olabilirler mi dersin? (Vallahi korsan oyun sektöründe PC zirvede rakipsizken, oyunu ilk olarak konsola çıkarmaları gayet mantıklı. - Şefik)

3. Payday 2'yi oynadım ama bir tane bile bölüm geçemedim. Sence birinci oyuna nazaran oyun daha da zorlaştırılmış mı?

Payday 2 o kadar zor bir oyun ki ben sırf bu yüzden hiç oynamadım bile! (Atıyor.) Valla zamanım olmadı be Serkan. Asura's Wrath'i daha yeni oynadım, öyle düşün. Grand Theft Auto V varken zaten başka bir şey oynaman mümkün mü?

4. Battlefield 4'ün multiplayer demosu çıkmış. Yoksa oyunu mu bekleyeyim?

Battlefield 4'ün demosu çıkmadı, 1 Ekim'de açık betası devreye girecekti, acaba onu mu kast ediyorsun? Açık beta başlayınca bir göz atarsın. Şahane Shanghai bölümü olacak!

5. Bana güzel bir FPS oyunu önerir misin? (Crysis 3, Crysis 2 ve BioShock Infinite hariç.)

Battlefield 4! Battlefield 3 derdim de Battlefield çıktı, çıkıyor. Metro: Last Light da hiç fena değil bak.

6. BioShock Infinite'e yeni bir DLC çıkıyormuş: Clash in the Clouds. 1958 senesinde geçecekmiş. Sence daha güzel bir DLC olacak mı?

Clash in the Clouds'dan daha güzel bir DLC çıkacak mı diye mi soruyorsun diye düşünmedim değil. Hala da emin değilim. Yoksa bu DLC güzel mi olacak diyorsun?

BioShock Infinite ile ilgili yapılacak her şey güzeldir, bu kadarını söyleyeyim ben. Sorularım bu kadardı. Bütün LEVEL çalışanlarına selamlar.

Bütün LEVEL çalışanları da sana selam gönderiyor. Bizi takip etmeye devam! Serkan KALYONCUOĞULLARI

GAMEX'E İLK DEFA GİDEN ÇOCUK

Selam Tuna Abi, nasılsın? Beni Şubat 2013 sayısından hatırlamışsındır. GameX'te (7 Eylül) seni göremedim ve üzüldüm. Sizin stant-taki oyun yerlerinde oynadım arkadaşım-la beraber. Şefik Abi de yanımdan geçmiş, görmedim. Her neyse, sorularıma geçeyim. (Ha bir de yeni tasarımınız çok güzel olmuş, elinize sağlık.)

Şefik'i nasıl görmedin? Adam perde duvardan pek farklı değil. Ama çok sessiz, ondan olabilir. İri kıyım bir suikastçı hayal et; işte o Şefik! Tasarımımız için Emre'ye iletiyoruz teşekkürlerini. Kendisi geceler boyu çalışarak dergiyi bu hale getirdi. (Diye düşünüyorum.) (Yok be, bir günde çıkardı tasarımı, sonra ayak yapıyor haftalarca uğraştım diye. - Şefik)

1. Tuna Abi, God of War: Ascension alacağım fakat God of War III'ün God of WarW Ascension'dan daha güzel olduğunu düşünmüşümdür hep. Aslında God of War: Ascension sadece multiplayer konusunda üçüncü oyunun önüne geçiyor ki üçüncü oyunda zaten multiplayer yok. (Üçüncü oyunun grafikleri bile ondan daha iyi bana göre.) Tuna Abi kısacası sence God of War III mü alayım, God of War: Ascension mı?

God of War III'ü nasıl oldu da oynamadın bu zamana kadar? Öncelikle elbette ki God of War III'ü oynamalısın ama God of War: Ascension da oynanmayacak bir oyun değil. Multiplayer'ı da eğlenceli gerçekten. (Ben hiçbir God of War oyununu oynamadım Tuna, buna ne diyorsun? - Şefik)

2. GameX'te Injustice: Gods Among Us oynarken (İlk defa oynuyordum.) kontrollere kolay alışabili-digimi fark ettim ve oyunu almak istiyordum diye geçirdim içimden. Sen de kontrollere kolay alışmış mıydın?

Mortal Kombat ve Injustice: Gods Among Us'ın kontrolleri gerçekten diğer iki boyutlu dövüş oyunlarına göre daha kolay. Ben de kolay alışmıştım ama ben bir ölçüt olmayayım istersen; 120 yıldır oyun oynuyorum. (121. yılımdayım.)

3. Şefik Abi hani sen Battlefield 4'ü kesin olarak oynayacaksın ya, online oynarken videolarını kanalına koyma imkânın olur mu acaba?

Şefik Abi'n oynayacak ve bu defa ben de oynayacağım; çok kararlıyım! O videolarda benim şahane sesimi de duyarsan hiç şaşırma. (Emre, Tuna ve ben, hepimiz savaşta ve kanalda olacağız! - Şefik)

4. Sonic: Lost World'ün ilk bakışını, çıkınca da incelemesini yapabilir misiniz?

Bu konuda bir garanti veremiyorum zira LEVEL bünyesinde Nintendo'cu bir tane adam var mı, hiç emin değilim. (Tam politikacı gibi konuştum.) (Baktım, yok. - Şefik)

5. Rayman Legends'ı alınca Rayman Origins'i de almış oluyormuşuz diye duydum. Yani Rayman Legends'da Rayman Origins'teki

bölmülerin birazcık makyajlanmış hali varmış. Doğru mudur acaba?

Aynen öyle. Oyundaki Lucky Ticket'ları toplayarak 40 tane kadar yenilenmiş Rayman Origins bölümünü oynayabiliyorsun. Sorularım burada sona erdi. Cevaplarsanız sevinirim, yayımlarsanız hayalim ikinci kez gerçek olur...

Biz hayalleri gerçekleştiren bir dergiyiz galiba Şefik. Bak neler yapıyoruz... (Ya benim hayallerim... - Şefik)

Bariş PADAR

BİR SUSTURUCU GÖRDÜM SANKİ

İyi günler Orta Dünya'nın "Şen" soru cevaplama kralı Tuna (Kimden bahsettiğimi anlamıştınız zaten.) ve Madison Square Garden Genel Müdürü Şefik Abi. (2K delisiyim ben de.) Neyse (Herkes böyle başlıyor, ben de geleneği bozmayım.), sorularıma geçiyorum.

Ooo Şefik, nasıl ezdim; koskoca Orta Dünya Kralı oldum. Sen de anca parklar ve bahçeler müdürü... (Müdür müdür müdür? - Şefik)

1. Sizce su böreği alacağıma pastırmalı mı alayım, patatesli mi? Şaka şaka. (Her soruda vereceğim bu rahatsızlığı!) Grand Theft Auto V'de at olacak mı, çok merak ediyorum. (Bu da şaka gibi gerçi...) Red Dead Redemption ve Assassin's Creed oyunlarında çok bindim ve Grand Theft Auto V'te de istiyorum. (Zıkkıma bin.)

Su böreğinin pastırmalıdır yoktur, olsa olsa paçanga böreğidir o ve de güzeldir. Bu bağlamda su böreğinin orijinalini al derim sana. (Frambuazlı.) Grand Theft Auto V'te at dışında her türlü araç açıklandı Mert, gittin atı mı buldun? At olsa nerede bineceksin? Binsen ne yapacaksın bir uçağı kaçırıp özgürce uçabilmek varken? Sorularımın cevaplarını bir atla yollarsan iyi olur. Adresi veriyorum... (Atla deve. - Şefik)

2. Sizce Kratos ile Sauron kapışsa kim yenerdi? (Yüzük takılı hali...) Asıl sorum Grand Theft Auto V'te DLC olarak Türkçe dil seçeneğinin gelmesi için umutlu musunuz, yoksa yine sitelerden mi araştıracağız? (En az yedi ay sonra çıkar kesin.)

Isildur bir hamlede o yüzüğü Sauron'dan söktüğüne göre, Kratos o yüzüğü bir hamlede sökmekle kalmaz, Sauron'un... Cümleme RTÜK kuralları gereği devam edemeyeceğim ama o sorunun yanıtını verdiğime inanıyorum. Grand Theft Auto V'e Türkçe dil desteği zor gözüküyor.

Rockstar Games bizi pek takmıyor ne yalan söyleyeyim. (Ne takacak, korsan oranı bu kadar yüksekken... - Şefik)

3. Sizce Grand Theft Auto V'teki Michael, Yüzüklerin Efendis'i'nde oynasa Elf mi olurdu, insan mı, Orc mu? (Trevor olsa abartısız Orc.) Asıl olan sorum, Grand Theft Auto V'te örneğin "E"ye basarak adam yakınımızdaysa

" Su böreğinin pastırmalıdır yoktur, olsa olsa paçanga böreğidir o ve de güzeldir. Bu bağlamda su böreğinin orijinalini al derim sana."

sessizce öldürebiliyor muyuz Tom Clancy's Splinter Cell misali?

Michael bildiğin süslü insan olurdu ya... (Trevor konusunda haklısın.) "E"ye basarak adam katletme oyununun yanıtını da Grand Theft Auto V incelemesinde bulabilirsin; oraya bir göz at. (Tıklanma sayımızı arttırıyoruz sanki...)

4. Son sorumsa şu: Bir insan 14 yıl top (Tenis, futbol, basketbol.) oynayıp bir düşüşte (Islak, soğuk bir Cuma akşamıydı.) değil top oynamak, koşamaz bir duruma gelir mi? Ana sorum (Ne yazacağımı şaşırdım.) en sevdiğiniz oyun karakterlerinizi söyleyebilir misiniz? Mesela benim Tommy Vercetti ve Ezio Auditore da Firenze. (Doğduğu günü dün gibi hatırlıyorum. Küçük bir bebişti, şimdi Assassin oldu.)

Valla ben de bir gün yattım, öbür gün kalktığımda topallayarak yürüyordum. Neymiş; fitik! O yüzden bir düşüşte her şey olabilir. (İki yıl önce de snowboard'da düşüp dizimi sakatladım galiba, hala ara ara ağrıyor.) Birbirimize 70'lik dedeler gibi sağlık problemlerimizi de anlattığımız göre, senin asıl soruna geleyim. Ben Kratos'u severim, Sephiroth adamdır, Scorpion'a ayrı bir sempati vardır. Bir de Şefik'i beğeniyorum. (Ben de seni... - Şefik)

Bu arada çoğu sorumu Grand Theft Auto V'ten sordum çünkü PlayStation 3'üm ve Xbox 360'ım yok. (Siz oynayın, biz bakalım. (PC topluluğu!) Parantez içinde parantez...) Sorularım bu kadar, şu kadar demeyeceğim. (Demiş olduk da neyse artık.) Bu yazının yayımlanması ümidiyle yazdım. (Hâlbuki o ağaçların ne ümidi vardı...)

Son parantezinin içinde çok acayip, ince bir dokunuş mu var gündeme yönelik, yoksa bambaşka bir şeyden mi bahsettin, o kısmından emin olamadım ama seni sevdim Mert; yine yaz!

Mert ÇETİN

TEBRİKLER, TEŞEKKÜRLER

Merhaba LEVEL ailesi. Şimdiden söylemek isterim ki bu yazımda pek soru yok. "Amacın ne o zaman?" dersiniz size teşekkür etmek ve 200. sayınızı kutlamak istedim. Bu sayının benim için de özel bir yanı, derginin ilk aldığım sayısının Eylül 2007 olması. Yani LEVEL dergisiyle tamı tamına altı yıl geçirdiğimi sembolize etmesi. Derginin ilk 10 senesini kaçırmış olsam da ne kadar değiştiğine, aynı zamanda geliştiğine ve her zaman iyiye gittiğine şahitlik ettim. Benim size katılmamdan itibaren Türkiye'nin hala en iyi oyun dergisisiniz; sizi tebrik etmek istediğim konu da bu. Ben bir bakıma bu dergiyle büyüdüm ve bu dergiye ilk aldığımda hayatımın en iyi kararlarından birini verdiğimi fark ettim, bu yüzden size teşekkür ederim. Birlikte nice 200. sayılara!

Bir tebrik mesajı da senden geldi Utku. Böyle mektupları aldıkça insan daha bir gurur duyuyor yaptığı işle. Teşekkür ediyoruz biz de LEVEL ekibi olarak. Benim de işte 10 yılı geçti. 10,5 yıldır LEVEL'da bir şeyler yazıp çiziyorum. Geçen gün Şefik'le konuşuyoruz, "Ne kadar çok olmuş değil mi?" diye sordum. Tabii ki iplemedi önce, evet mevet dedi. **Aaa, bir baktım benim yazıların tashihini yapıyor, tüm esprilerimi siliyor. "Ne yaptığını sanıyorsun koçum?" diye çıktım, "Koçum mu?" diye sordu. "Burç anlamında..." dedim, alttan almaya çalışarak. Oradan kız gibi burç muhabbetine girmez miyiz? Saatlerce konuş, konuş... Meğer ne çok ortak noktamız varmış derken de... Öhm. Neyse Utku, seni özel meselelerimizle daha fazla meşgul etmeyelim; sağ olası tekrar. (Yalnız muhabbetin sonunda söylediğin o son cümle hala aklımda Tuna... - Şefik)**
Utku Erkin KOCAKULAK

TAŞINABİLİR LEVEL

Selam Tuna ve Şefik Abi. (Ne sönük bir başlangıç...) Beni hatırladınız mı? (Doğum günüm Tuna Abi ile aynıydı.) Daha önce iki defa sorularımı cevaplamıştınız. Bu arada internetten LEVEL okunuyormuş. Bence hiç gerek yok. LEVEL zaten ince, kablosuz, taşınabilir. E-dergiye hiç gerek yok. **Sen söyledikten sonra o e-dergiyi bulup yok ettik Umut! Doğum günümüz aynı mıydı ya? Ne yaptın doğum gününde bu yıl? Ben Kaş'taydım. Küçük bir toplama oldu. Sürpriz bir pasta geldi falan, bayağı şaşırdım. Senin doğum günün de benimki gibi yaz tatiline kurban gidiyor mu? Hep bundan çektim yıllarca...**

1. Big Boss ve LEVEL Tayfası kaldırıldı mı? Bu arada yeni tasarım çok hoşuma gitti. (Windows 8 ara yüzüne benzettim.)

Big Boss kalkmadı, ilerleyen sayfalarda bulabilirsin. LEVEL Tayfası'nın da ömrü bitmişti bana sorarsan. Artık "Hangi oyunu oynadık?" gibi bir bölümümüz var. Kesin Şefik'in aklına gelmiştir. Herkesin hayatına meraklı, herkesin! (LEVEL Tayfası duruyor Tuna, üzgünüm. Yeni bölüm de Emre'nin fikriydi Tuna, yine üzgünüm. - Şefik)

2. FIFA 96 kaç disketti? Şaka şaka. Gamescom sence nasıldı?

Yaklaşık 50 disketti. (Nasıl net cevap?) İstersen disket yolla, sana çekeyim. Gamescom'da da bu disketleri sattım, acayip iyi para geldi. Herkes meğer çok

nostaljikmiş, atladılar 1.44'lük disketleri görünce. (Hepsi boştu aslında.) Şaka şaka. (Hep sen mi yapacaksın?) Gamescom güzeldi. Ayça'yı bu defa merdivenden itmedim, toplantılara ittim. Güzel güzel sorularını sordu, cevaplarını aldı, dergide paylaştı.

3. Oyun açısından (Çeşitlilik ve oynanabilirlik olarak.) sence hangi konsol daha çekici duruyor? PlayStation 4 mü, yoksa Xbox One mı? **Elbette ki PlayStation 4. Microsoft saçma sapan çıkışlar yaptı Xbox One'ın ilk tanıtımında ve hâlihazırda duygusal ve fanboy'luğa meraklı gençliğin**

nefretini kazandı. Her ne kadar, her anlamda geri adım atmış olsalar da sanki bu durum geçmiş gibi durmuyor. (Deme öyle, kırılır. - Şefik)

4. Hangi yarış oyunu daha çekici duruyor? Yeni bir yarış oyununa başlamayı düşünüyorum da... The Crew ile Need for Speed: Rivals arasında kaldım.

The Crew her anlamda daha çekici duruyor. Çıktığı an ben de üstüne atlayacağım (Oyunun.) zira ben de ne zamandır iyi bir yarış oyunu oynamak istiyorum ama Need for Speed serisinden de illallah geldi.

5. Bu soru Şefik Abi için. YouTube kanalı için hangi oyunlar var listende? (Just Dance 4 oynasan süper olur.)

Just Dance 4'ü Conan O'Brien oynadı Clueless Gamer'da. Bence Şefik ondan bile komik bir performans sergileyecektir. Bak gülme geldi! (Oynarım oynamasına da o videoyu yayına alır mıyım, bilmiyorum. Sen bu satırları okurken The Last Door: Chapter 2, Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist serileri bitmiş olur, Grand Theft Auto V'te de bayağı bir yol almışım, sonrasında Battlefield 4: Beyond Two Souls ve FIFA 14 var listemde. Sonbahar zor geçecek... - Şefik)

Benim sorularım bu kadar. Haydi, artık bana müsaade. Ama gitmeden önce şunu merak ediyorum Tuna Abi: Senin e-posta adresine her ay yazsam özelden mesajlaşabilir miyiz? Evet, artık gidebilirim. Görüşürüz. (Bu defa gittim.)

Özelden benle mesajlaşmaktaki amacını açıklarsan, sana e-posta adresimi söyleyirim. (Sanki dergide yazmıyor.) Sorularına elbette ki yanıt veririm ama "PlayStation 4 mü, Xbox One mı?" diye sorarsan IP adresinden evini bulurum, ona göre! Kendine iyi bak...

Umut Mert CAN

"Just Dance 4'ü Conan O'Brien oynadı Clueless Gamer'da. Bence Şefik ondan bile komik bir performans sergileyecektir. Bak gülme geldi!"

Takvim Ekim

11 Ekim

Beyond: Two Souls (PS3)
Dishonored - Game of the Year Edition (PC PS3 360)
Dragon's Crown (PS3 PSV)
Moshi Monsters: Katsuma Unleashed (DS 3DS)
SpongeBob SquarePants: Plankton's Robotic Revenge (PS3 360 Wii WiiU DS 3DS)
Turbo: Super Stunt Squad (PS3 360 Wii WiiU DS 3DS)



18 Ekim

Air Conflicts: Vietnam (PC PS3 360)
Rambo: The Video Game (PC PS3 360)
Skylanders: SWAP Force (PS3 360 Wii WiiU 3DS)
Sonic: Lost World (WiiU 3DS)



24 Ekim

Just Dance Kids 2014 (360 Wii WiiU)
Phoenix Wright: Ace Attorney - Dual Destinies (3DS)
The Raven: Legacy of a Master Thief (PC PS3 360)
The Sims 3: Into the Future (PC Mac)



25 Ekim

Batman: Arkham Origins (PC PS3 360 WiiU)
Batman: Arkham Origins Blackgate (3DS)
Beyblade: Evolution (3DS)
Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 3 - Full Burst (PC)
Rise of Venice (PC)
Rocksmith 2014 Edition (PC PS3 360)
Teenage Mutant Ninja Turtles (360 Wii PSV 3DS)
The Dark Eye: Demonicon (PC)
The Guided Fate Paradox (PS3)
Wii Party U (WiiU)



29 Ekim

Angry Birds Star Wars (PS3 360 Wii WiiU 3DS)
Battlefield 4 (PC PS3 360)

Diğer

1 Ekim

A.R.E.S.: Extinction Agenda (360)
Arma Tactics (PC)

2 Ekim

Rain (PS3)

3 Ekim

Record of Agarest War (PC)

4 Ekim

Barbie: Groom and Glam Pups (3DS)

F1 2013 (PC PS3 360)

Hot Wheels: WBD (PS3 360 WiiU 3DS)
Just Dance 2014 (PS3 360 Wii WiiU)
Legend of Zelda: The Wind Waker HD (WiiU)
NBA 2K14 (PC PS3 360)

8 Ekim

Mech Mice (PC)

9 Ekim

Let's Sing and Dance (360)
Montague's Mount (PC)

12 Ekim

Pokemon X (3DS)
Pokemon Y (3DS)

21 Ekim

Eldritch (PC)

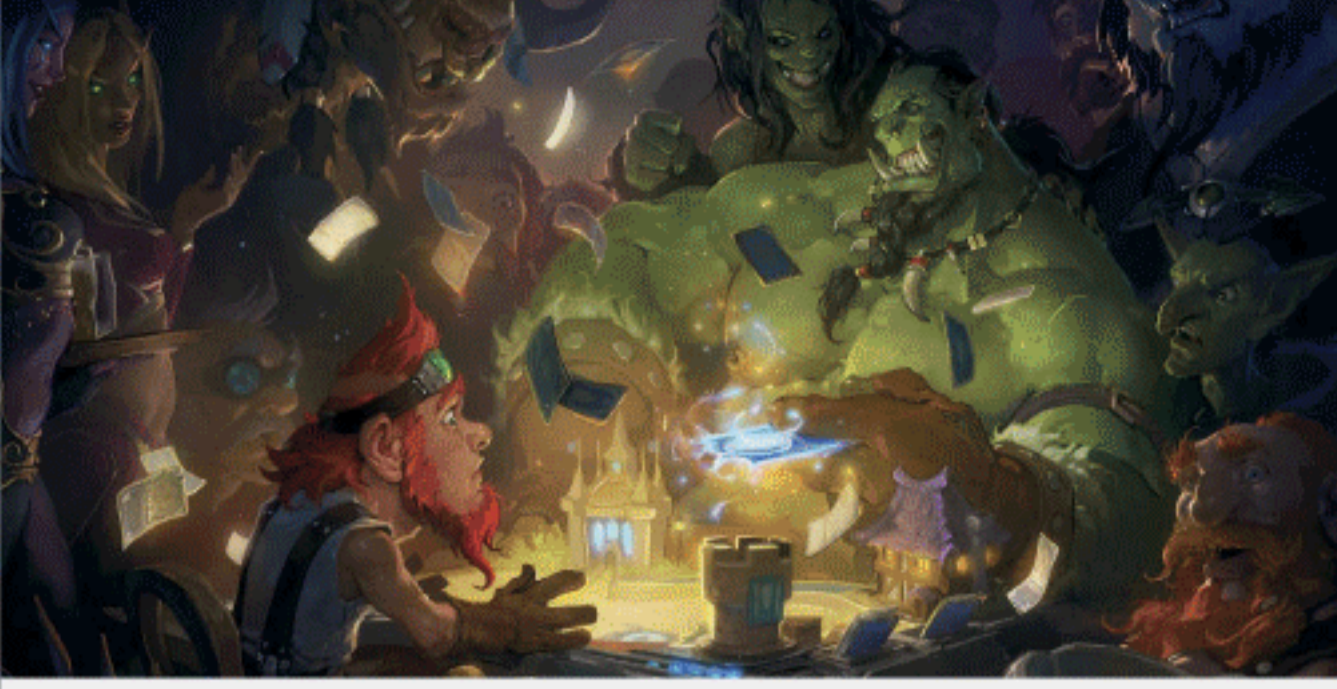
26 Ekim

Raven's Cry (PC PS3 360)

31 Ekim

Football Manager 2014 (PC Mac)

BU AY NE OYNADIK?



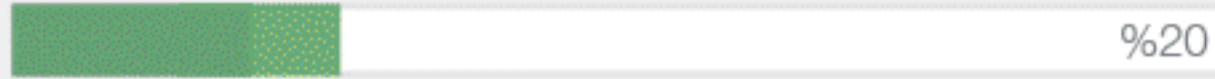
Emre Öztınaz

GTA V çıktı, mertlik bozuldu arkadaşlar. 10 gün gibi kısa bir süre olmasına karşın WoW'u oynama süremi ikiye katlamayı başardı.

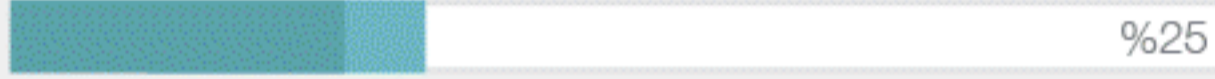
Grand Theft Auto V



Hearthstone



World of Warcraft



Ertuğrul Süngü

Bu ayın büyük çoğunluğunu GTA V'e ve Total War: Rome II'ye ayırdım ama Zafehouse da ayın sürprizi oldu benim için...

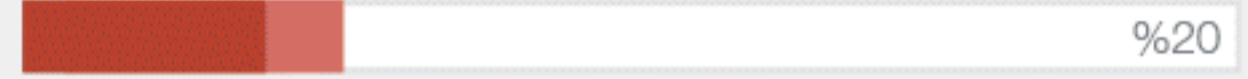
Grand Theft Auto V



Total War: Rome II



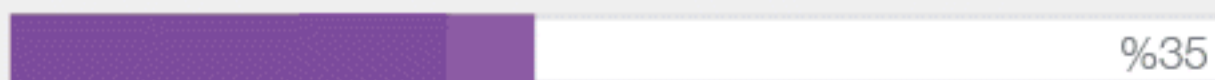
Zafehouse: Diaries



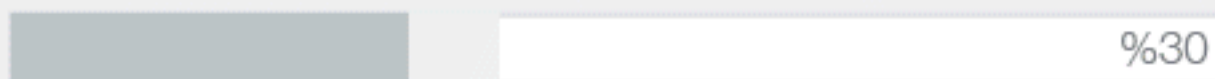
Şefik Akkoç

Ayı Sam Fisher ile açtım, sonra bir akıl hastanesine dalıp hayatımı kurtarmaya çalıştım ve bu sırada Los Santos vizem çıktı. Hadi bana eyvallah!

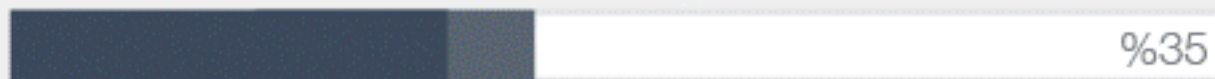
Grand Theft Auto V



Outlast



Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist



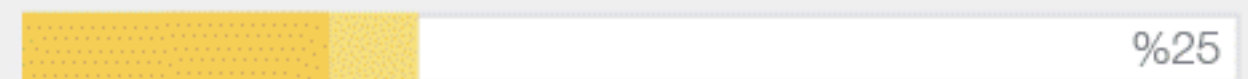
Tuna Şentuna

GTA V çıkmasına çıktı ama hayat bana bu ayı %100 GTA V oranıyla tamamlamama izin vermedi. Aslında iyi de oldu; değişim, güzeldir...

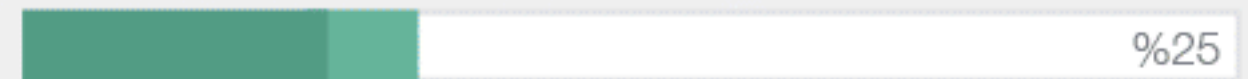
Grand Theft Auto V



Killzone Mercenary



One Piece: Pirate Warriors 2



SPLIT SCREEN

Beklediğimiz oyunların en taze ekran görüntüleri



Metal Gear Solid V: The Phantom Pain

Platform: PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One

Çıkış Tarihi: Belli Değil

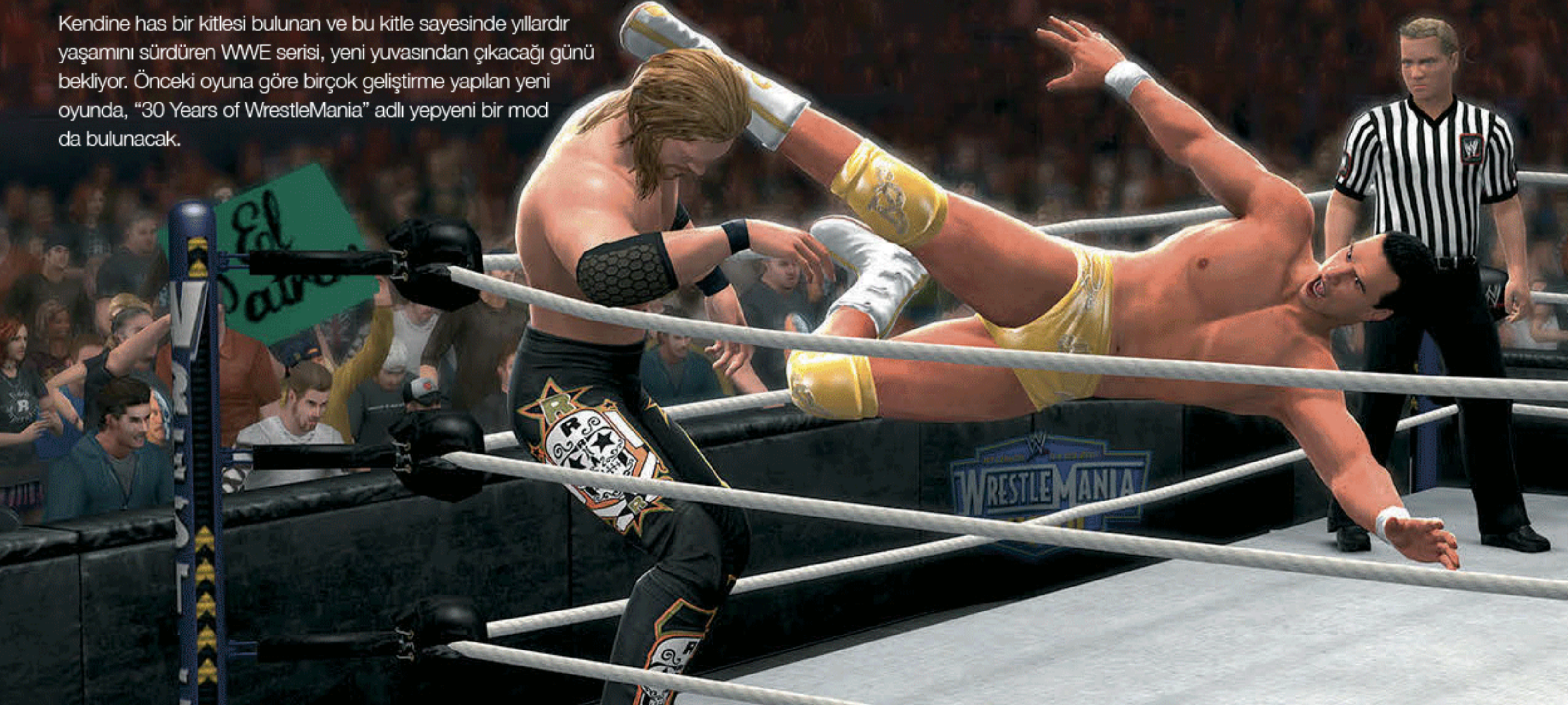
Efsanevi Metal Gear serisinin oldukça iddialı ve "açık dünya" yapısında geliştirilen yeni üyesi Metal Gear Solid V, Metal Gear Solid: Peace Walker'daki olayların sonrasını konu alıyor ve Eylül ayında yayımlanan bu karedeyse Snake bize "Eyvallah!" diyor.

WWE 2K14

Platform: PS3, Xbox 360

Çıkış Tarihi: 1 Kasım 2013

Kendine has bir kitlesi bulunan ve bu kitle sayesinde yıllardır yaşamını sürdüren WWE serisi, yeni yuvasından çıkacağı günü bekliyor. Önceki oyuna göre birçok geliştirme yapılan yeni oyunda, "30 Years of WrestleMania" adlı yepyeni bir mod da bulunacak.





Dark Souls II

Platform: PC, PS3, Xbox 360

Çıkış Tarihi: 14 Mart 2014

İlk oyuna göre önemli değişiklikler içerecek olan Dark Souls II, mevcut tüm platformlar için geliştiriliyor ama Tokyo Game Show'da yapılan açıklamaya göre, oyunun PC versiyonunu 14 Mart'tan daha ileri bir tarihte oynama şansı bulacağız.



SimCity: Cities of Tomorrow

Platform: PC, Mac

Çıkış Tarihi: 15 Kasım 2013

Piyasaya çıkışı büyük dert olan ve hatalarından arınmak için defalarca yamalanmış SimCity, Kasım ayında bir genişleme paketiyle içeriğini zenginleştirecek. Bu pakette 50 yıl sonrası temalı yeni teknolojiler ve yeni uzmanlıklar yer alacak.

ROLEPLAYING GÜNLÜKLERİ

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

Sayı oldu 201, ilk LEVEL'dan bu yana hepimiz değiştik. Misal, kimileriniz hayatta değildi ve artık varlar. Çok entere-san, değil mi sevgili okur? Bizler daha mini mini dimağlardık, artık eşek kadar adamlar olduk. Şefik'in saçlarına aklar indi, Tuna evleniyor, Fırat iyice yaşlandı, derken Emre mükemmel bir grafikçi olduğunu bir defa daha gösterdi. Eh, zaman değişiyor, sizler ve bizler değişiyoruz, yine zaman içerisinde bilinen birçok ezber de bozuluyor. Ben de bu ay sizlere, çizgi roman üzerinden çıkmak suretiyle farklı bir ezber bozulmasını gündeme getirmek istedim. Efendim, 80'ler sonunda, 90'lar başında çizgi roman ilginç bir şekilde hem ülkemizde, hem de dünyanın birçok yerinde büyük bir rant haline gelmişti. Gel zaman git zaman, tıpkı okumaya verilen önemin azalması gibi, çizgi romanların çekiciliği de azaldı. Pek tabii ki buradaki en büyük faktör, Amerikan bazlı çizgi romanların ülkemizde el yakan fiyatları olması, oluşan yeni dağıtıcı firmaların bizleri göz ardı etmesi idi. Fakat günümüzde bu durum bir hayli değişti: Neden mi? Çünkü oyun sektörü, resmen çizgi romanların yolunu farklı bir boyuta geçirmeyi başardı. Tabii ki 90'larda ve 2000'lerde Marvel, Dark Horse, DC Comics ve Dynamite gibi dev dağıtıcıların hırslarıyla çizgi roman sektörü büyük oranda büyüdü, hatta hepinizin bildiği üzere, çizgi romanların birer birer filmi çıktı ve sonunda ipin ucu kaçarak, başlangıçta ziyadesiyle özenilerek üretilen filmler, günümüzde seri üretime geçti. Benim değinmek istediğim konuya bu duruma tezat oluşturacak olan

çizgi roman serileri; yani oyundan, çizgi romana aktarılanlar...

Mass Effect: Redemption

Benim için liste başı bu çizgi romandır. Oyun senaryosunu da ziyadesiyle sevdiğim seri, ilk olarak 21 Temmuz 2009'da gösterdi kendisini ve araya çok da vakit koymadan, 6 Ocak 2010 tarihinde ilk çizgi romanıyla raflardaki yerini aldı. Serinin en büyük özelliği ise Mass Effect'in ilk oyununun kendi senaristi Mac Walters tarafından yazılmış olması. Bir diğer önemli özellik ki benim için daha büyük önem arz ediyor, John Jackson ve Omar Francia gibi, daha önceleri Star Wars çizgi



romanlarına emek harcamış iki kişi tarafından renklendirilmiş ve çizilmiş olması. Redemption, toplamda dört fasikül olarak üretildi ve son sayısı 7 Nisan 2010'da piyasaya çıktı.

StarCraft

Eğer StarCraft seviyorsanız, hele bir de ikinci oyundaki karakterleri iyiden iyiye özümseyerseniz, bu çizgi roman, okumak zorunda olduğunuz resimli mecmuaların başında yer almalı. Blizzard'ın efsane strateji oyunu StarCraft II: Wings of Liberty'den hemen önceki olayları konu alan yedi fasiküllük seri, aynı zamanda tek cilt olarak da satılmakta. Hikâyeyse seriyi sevenler için öze olarak tasarlandığı gibi aynı zamanda Terran oluşumuna çok daha yakından bakmamıza imkân tanıyor. “War Pigs” isimli suçlu ekibinin etrafında dönen senaryo, biz ikinci oyunu oynamaya başlamadan önce Jim Raynor'ın ne şekilde suikastlardan kurtulduğunu gözler önüne seriyor.

Gears of War

İlk olarak 17 Nisan 2008 tarihinde, DC Comics tarafından üretileceği bilgisi gelen çizgi roman serisi, pek inandırıcı değildi ama adamlar yalan söylememiş ve kütüphanem için çok güzide bir eser daha üretmiş. Toplamda 24 fasikül olarak piyasaya çıkan seri, günümüzde tek bir “hardcover” kitap olarak da satılmakta. İlk fasikül olan Hallow, Gears of War serisine adını yazdırmış olan Marcus Fenix'in, “Jace” isimli yeni bir askeri eğitmesiyle başlıyor. Serinin henüz başındaysa Marcus ve Jace dışında, Dom'u ve Gil'i en genç halleriyle

NE İZLEDİM



Vicious

İngiliz komedisi seviyor musunuz? Biraz absürd, biraz anlık espriler? Cevap evetse geçip oturun. Eğer hayır diyenlerdenseniz, bu sonsuz tiyatro dünyasını anlamlandırabilmeniz için size bir fırsat daha! Baş rollerinde LotR serisinin Gandalf'ı olan Ian McKellen ve yılların tiyatrosucusu Derek Jacobi buluyor dersem, belki fikriniz değişir, ne dersiniz? 48 yıldır birlikte olan gay bir çifti canlandıran ikili, yeni taşınan geç ve yakışıklı komşularını gördükleri andan itibaren komedi başlıyor. Baştan aşağıya içmelele ile dolu olan bu diziyeye en azından iki üç bölüm tanıyın.

NE DİNLEDİM



Christy Moore

Kendisi en çok, Planxty ve Moving Hearts isimli grupların kurucu babası olmasıyla tanınıyor. 68 yaşını birkaç ay önce dolduran İrlandalı sanatçı, ilk olarak "Paddy on the Road" isimli şarkıyla ortaya çıkmıştı. 2007 yılına gelindiğindeyse İrlanda'nın en önemli müzik adamlarından birisi olarak gösterilerek "People of the Year" ödülünü almaya hak kazandı. Bazı grupların kuruculuğunu yaptığı gibi, kendilerine birçok beste ve şarkı armağan eden Moore, sonradan kendisini bulacağı solo albümleriyle gönüllerde taht kurmayı başardı ve "Folk Tale" isimli solo albümle karşımıza çıktı.

NE OKUDUM



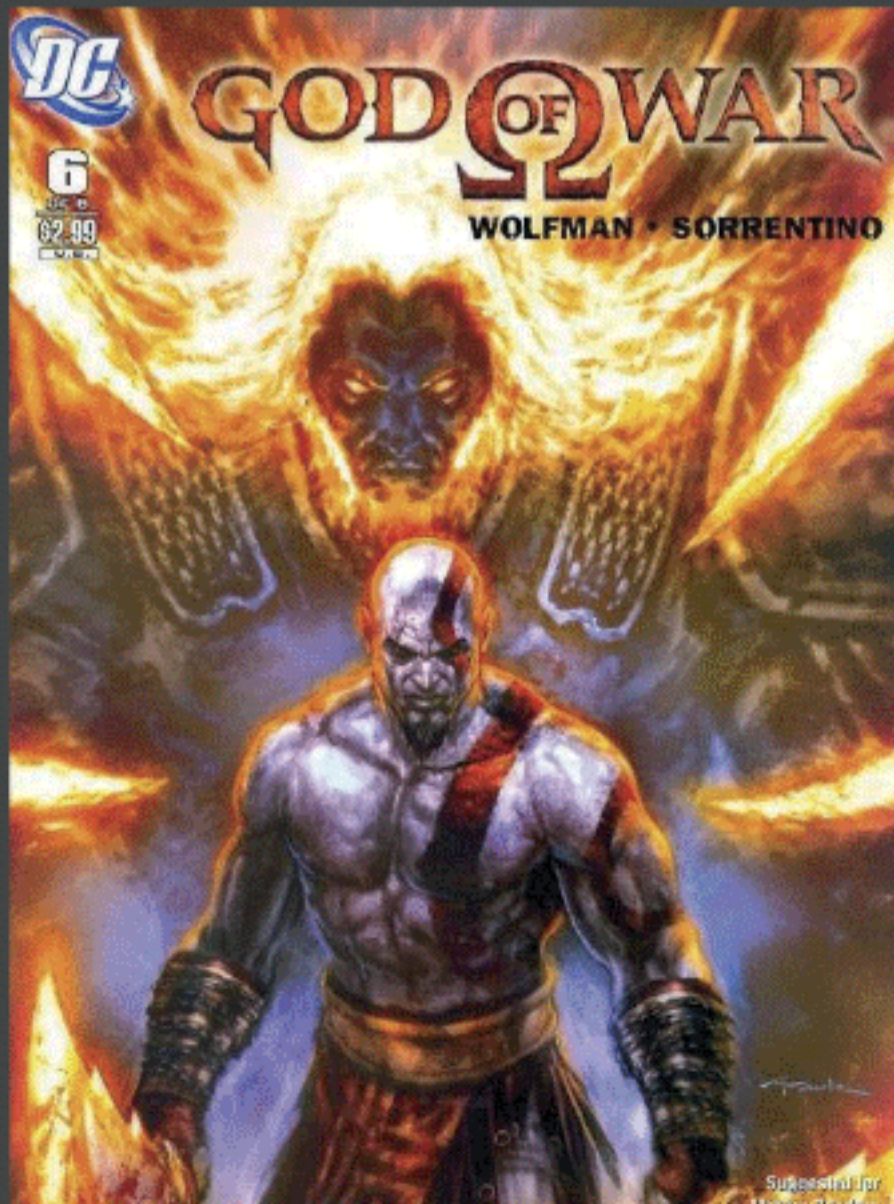
Edge of the Empire

199. sayıda söylemişim yanlış hatırlamıyorsam, kitabı istettim, umarım gelir de yazarım 200. sayıya diye. Pek tabii ki öyle bir şey olmadı ama kendisi bir süredir elimde ve okuyorum. Edge of the Empire, Star Wars'ın yeni, son model masaüstü rol yapma oyunu. Kendisine özel, farklı renkte ve işlemeli zarlarıyla görenlerin merakını anında uyandırmayı başardığı gibi, şimdiye kadar okuduğum kadarıyla elini sallayanın Jedi olmadığı muazzam bir altyapıya sahip. Ne kadar sevdim, anlatamam. Sistem şimdilik güzel gözüküyor ve daha detaylı bilgiyi önümüzdeki sayıda paylaşabilmeyi diliyorum.

görüyoruz. Harper's Story isimli fasikülse direkt olarak Jonathan Harper'ın kendi hikâyesine odaklanıyor ve akabinde gerçekleşen tüm olayları detaylı bir şekilde gözler önüne seriyor. Unutmadan eklemek lazım; bir de The Gears of War: Sourcebook diye bir kitap var ve burada çizgi roman endüstrisinin büyük isimlerinin çok özel çizimleri ve "One Day" isimli, tamamen Dominic Santiago'nun iç çatışmalarını anlatan bir hikâyeye bulunmakta.

God of War

Her ne kadar oyun olarak çok tanınmış olsa da 100 kişiye sorsam 90'ının haberi bile olmayacağı bir seri bence God of War çizgi



romanları. Tamamen kendi yarattığı dünya içerisinde vuku bulan seri, tıpkı Mass Effect'te olduğu gibi, oyunun kendi çizimlerinden Andy Park ile birlikte sahneye çıkıyor. Kendisi toplamda altı adet bulunan fasiküllerin tüm kapaklarını elleriyle çizmiş. Seri aslında ilk oyundan beri eksikliğini çektiğimiz geçmiş arayışını gün yüzüne çıkartıyor. Altı fasiküllük seride düzenli olarak Kratos'un geçmişine gidiyor, buradaki sorunları deneyim ediyor ve yeniden günümüze geliyoruz. Temelde iki hikâyeye hâkim çizgi romana; birisinde Kratos'un ölen kızını kurtarmaya çalışmasını, diğerinde bir önceki savaş tanrısı Ares'in yeniden yaşama dönmemesinin engellemeye çalışmasına tanık oluyoruz. Fazlasıyla karanlık ve kanlı çizimlere hazırsanız, hiç beklemeyin derim.

Star Wars: The Old Republic

Old Republic ile ilgili önceden basılmış birçok çizgi roman söz konusu zaten ama bir de oyun için özel olarak basılanlar mevcut ki bence bu seriyi çok daha iyi anlamak için en kolay yol bu seriden geçiyor. 11 fasikül olarak üretilen seri, aynı zamanda Block of the Empire, Threat of Peace ve The Lost Suns olmak üzere üç cilt olarak piyasada bulunmakta. Her bir ciltte, oyun içerisindeki hikâyeye çok daha iyi dalabiliyor, üçünü bitirdikten sonrası nereden olduğumuzu çok daha iyi anlayabiliyoruz. An itibarıyla oyunu oynamıyor olsanız bile halen muazzam bir seri olduğunu söyleyebilirim. Ha, "Benim için Star Wars, ilk üç filmidir." diyenlerdenseniz, ne olur yaklaşmayın bu seriye, elinizde yanar, tutuşur.



Anlayacağınız, günümüzdeki film furçasının bir benzeri de oyunlar sağ olsun, çizgi romanlara yansıdı. Hoş, o kadar da büyük patlama yapmadı sektörde ama kendini sattırmayı başardı. Özellikle bu sayıda sizlerle paylaştığım yapımların çizgi romanları, oynadığı oyunun içerisine tam anlamıyla gömülmek isteyenler için biçilmiş kaftan. İçlerinden birisini bile severek oynuyorsanız, bir de çizgi romanını okumayı deneyin. Önümüzdeki ay bir - iki eksik isim tamamlayabilir ya da her zaman olduğu gibi, tamamen alakasız şeyler yazabilirim. Tam bir sır, tam bir muamma! ■



GameX 2013

Oyuncular bu yıl yine GameX'te buluştular

GameX 2013, bu yıl on binlerce oyun severi bir araya getirirken oyun tutkunları da Türkiye'ye ilk kez gelen oyunları deneyimleme ve doyasıya eğlenme fırsatı buldular. Biz de LEVEL olarak #LvL200 coşkusuyla oyun alanımızda, siz okurlarımızla beraber yaşadık, oyunlar oynadık, sohbetler ettik, fotoğraflar çektirdik, hediyeler dağıttık... Dijital oyun dünyasının Türkiye adına en önemli etkinliklerinden biri, belki de birincisi

olan ve bu yıl 8.'cisi düzenlenen GameX 2013, yerli ve yabancı oyun firmalarını bir araya getirirken, on binlerce oyun severi de buluşturdu. İstanbul Harbiye Lütfi Kırdar Fuar Merkezi'nde 5 Eylül Perşembe günü kapılarını açan fuar, son gününe dek büyük ilgiyle karşılandı. Oyun dünyasının kalbinin attığı GameX 2013, endüstrideki öncü şirketlerin yepyeni oyunlarını ve son teknolojilerini ilk kez meraklıların beğenisine sunduğu alanlarla görkemli bir şölene ev

sahipliği yaptı.

Rönesans Fuarcılık Başkanı H. İsmet Göksel, fuara olan ilginin her geçen yıl arttığına dikkat çekerek, "Yerli ve yabancı birçok oyun firmasını oyun severlerle buluşturan GameX 2013, bu yıl da hedeflediğimiz başarıyı yakaladı. Her sene bir önceki seneyi aşan bir ivme elde ediyor olmaktan çok mutluyuz. Bu ilgi, dünya pazarında da yükselişimize katkı sağlamakta... İlk gün 20.000 oyun severi kapılarını açan fuarımız, dört günün sonunda 120.000'i aşkın oyun ve eğlence tutkununun bir araya getirdi. Ülkemizde dijital oyun ve eğlence sektörünün gelişimi için en önemli adımlardan bir tanesini attığımızı inanıyoruz. Küresel oyun şirketleri, geliştiricileri ve uzmanları, iş ortakları ve şirketleri ile gelecek vaat eden İstanbul merkezli bir platform oluşturulması planlarımız doğrultusunda hız kesmeden çalışmalarımıza devam edeceğiz." şeklinde konuştu.

#LvL200

Bu yıl fuarın bizim için önemi, anlamı çok daha büyüktü çünkü Eylül ayında 200. sayımızla, #LvL200 ile sizlerin karşısına çıkmıştık ve tam bu döneme denk gelen GameX 2013 de kutlamalar için müthiş bir fırsat oldu bizim için.



Yine Eylül sayımızda duyurduğumuz gibi, fuarda geniş bir alana yayıldığımız LEVEL standında okurlarla buluşma, sohbet etme, oyun oynama şansı yakaladık. Dört günü boyunca hazır bulunduğumuz LEVEL standına uğrayan okurlarımızla hem oyunlar, hem platformlar, hem de sektörün gidişatı üzerine keyifli sohbetler gerçekleştirdik. Bu sırada fotoğraf çekilmek isteyenler de oldu, imza almak isteyenlerde. Fuar boyunca imzaladığımız dergi miktarını sayamaz hale gelirken, #LvL200 duvarı önünde çekilen fotoğraflar üzerinden yaptığımız yarışmayla okurlarımıza çeşitli hediyeler dağıttık.

Gelelim işin oyun tarafına ve bizimle yapılan heyecanlı mücadeleler. Birçok LEVEL okuru ve fuar ziyaretçisi, farklı oyunlarda bizimle oyun oynayıp hediye kazanmak için büyük çaba sarf etti ve birçok kişi sahneden mağlubiyetle ayrıldı. Ne var ki galip gelenler de oldu ve kendilerine oyunlar, OverGame'den World of Warcraft hediyeleri, LEVEL abonelikleri armağan ettik. Özellikle Tekken 6 mücadeleleri sahneyi tribüne çevirirken, çekişmeli maçlar büyük bir heyecanla izlendi.

Oyun alanları

Gelelim fuarın #LvL200 kutlamaları dışındaki kısmına... Bu yıl Türkiye'ye lansmanı yapılan Heroes of Newerth, GameX 2013'te oyun severlerin beğenisine sunuldu. Oyunun Nfinity Games sayesinde oyuncularla bulunduğu GameX 2013, Nfinity Games'in bir diğer büyük etkinliği olan 90.000 TL ödüllü 2. Ulusal Turnuva'ya da ev sahipliği

yaptı. Ayrıca oyun severler, Legend Online ile son yıllarda büyük atak yaparak Uzak Doğu'nun parlak oyun firmalarından biri haline alan Oasis Games'in yeni oyunlarına merhaba deme fırsatı buldular. PaybyMe ile birlikte boy gösteren, World of Tanks ile dünya çapında başarıya ulaşan Wargaming.net ve Football Superstars ile ünlü Cybersports firmaları da GameX 2013'e renk kattı. Yakın zamanda Warface ile piyasaya girecek olan Crytek'in yanı sıra, yıllarca Türkiye'nin en çok oynanan oyunlarından birisi olan Knight Online, EPIN ve PaybyMe tarafından Türkiye'ye getirilen Steam de GameX'in gözdelelerinden oldu.

GameX 2013'ün bu yılki bir diğer konsepti olan "GameX Cadde", oyun severlerin akınına uğradı. Teknoloji deneyimini bir üst seviyeye taşımak için Kingston, AOC, Philips, Kaspersky, Arma, Dream Harvester gibi önemli donanım ve yazılım firmaları GameX Cadde çatısı altında buluştu. GameX 2013, sosyal medya üzerinden de anlık olarak takip edilirken, #oyunageldik hashtag'ini yazan herkes, bu konuşmaya dâhil oldu. GameX 2013'ü en iyi anlatan fotoğraflar, Twitter üzerinden #oyunageldik hashtag'ıyla paylaşıldı. GameX-Now sayfasında oylamaya sunulan fotoğraflar arasında yapılan oylama sonucunda dereceye giren fotoğraf sahiplerine de sürpriz hediyeler verildi.

World Cyber Games

Türkiye'nin heyecanla beklediği bir diğer etkinlik, dünyanın e-spor olimpiyatları olarak adlandırılan World Cyber Games'in ülke finalleri,



bu yıl üç farklı oyunla GameX 2013 içerisinde yer aldı. League of Legends'ta, FIFA 14'te ve StarCraft II'de mücadele eden oyuncular, GameX'teki WCG Türkiye Büyük Finalleri'nde en iyi olmak için çalıştılar. Turnuvanın üç farklı oyununun kazananları ise Türkiye ekibini oluşturarak Çin'deki WCG Büyük Finalleri'ne katılmaya hak kazandılar. (Şefik'in FIFA 13 turnuvası macerasıysa son 16'da noktalandı.) GameX tarafından Çin'e gönderilecek olan Türkiye takımı, World Cyber Games Büyük Finalleri'nde dünyanın en iyi takımlarına karşı mücadele edecekler.

GameX 2013'te oyun severler birbirinden eğlenceli saatler geçirirken, oyun dünyasının en renkli karakterlerine bürünen cosplayer'lar da ana sahnede düzenlenen defilede boy gösterdiler. En iyi cosplay yarışmasını kazanan oyun severeyse Bilge Adam tarafından online oyun eğitimi hediye edildi.

Oyunlar ve etkinlikler eşliğinde sona eren GameX 2013, bu yıl da oyuncuların güzel anılarla evlerine dönmelerini sağladı ve gözler şimdiden GameX 2014'e çevrildi... ■



GameX Ödülleri

İlk olarak geçen yıl verilen GameX Ödülleri, halk oylaması ve ardından jüri değerlendirmesi sonucu sahiplerini buldu.

En İyi Yerli Oyun: Top Dance
 En İyi Mobil Oyun: Asphalt 7
 En İyi Oyun Yapımcısı: Crytek
 En İyi Oyun Yayımcısı: Joygame
 En İyi Bağımsız Oyun: Monochroma
 En İyi FPS Oyunu: WolfTeam
 En İyi Free-to-Play Oyunu: MStar
 En İyi Oyun Müziği: Crysis 3
 En İyi Web Tabanlı Oyun: Legend Online
 En İyi MMORPG Oyunu: Cengizhan 2
 Jüri Özel Ödülü: Nfinity Games

GameX
**LEVEL
STANDI**



POPULAR SCIENCE EKİM SAYISINDA

OTOMOBİLLERİN YENİ ÇAĞI

- ▶ Tam otonom sürüşe çeyrek var.
- ▶ Elektrikli otomobiller yarış pistinde.
- ▶ Y kuşağının üreticilere manifestosu.
- ▶ En parlak 10 beyin.
- ▶ Avam kamerası: Google Glass.
- ▶ Dünyadaki hayatın kökeni.
- ▶ Warp sürücüsüyle ışıktan hızlı yolculuk.
- ▶ 3B faks makinesi.

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



DERGİDE
Bu simgeyi
gördüğünüz
sayfalarda video
izleyebilirsiniz

EKİM SAYISINI
KAÇIRMAYIN!





Farklı durumlarda rahatlık sağlması için iki farklı açığa sahip, yeni tasarımı arka destek artık daha da kullanışlı.

1080p çözünürlüğe sahip ekran, Surface 2'de çok daha iyi bir görüntü elde etmenizi sağlıyor.

Dört farklı renk seçeneğine (Mor, pembe, siyah, turkuvaz.) sahip olacak olan Type Cover 2 kapağı, aydınlatmalı olduğu için geceleri de rahat bir kullanım sunacak.

Tablet + Dizüstü Bilgisayar'da ikinci perde

Microsoft Surface Pro 2'yi tanıttı

Microsoft'un tablet piyasasına atılımı, Surface ile gerçekleşmişti hatırlarsanız. Bu cihaz sıradan bir kapak yerine, "klavyeli bir kapak" içererek rakiplerine bir fark atmıştı ve Windows işletim sistemiyle de iyi bir performans sergiliyordu. Tabii ki bunun üzerinden zaman geçti, teknoloji gelişti ve Microsoft, yeni bir Surface ile piyasaya çıkmaya hazırlanıyor. 22 Ekim'de 21 ülkede satışa çıkacak olan alet, önceki Surface'a göre %25 oranında daha hızlı. i5 işlemci kullanıyor Surface Pro 2 ve hızlanmasına rağmen, pil ömründen de kaybetmiyor. Aksine aletin pil ömrü %75

oranında artmış durumda. 64, 128, 256 ve 512 GB modelleriyle satışa sunulacak olan cihazın 512 GB'lık modeli ocağınza incir ağacı dikecek derecede pahalı. 64 GB kapasite de pek az. Tercih ederseniz 128 veya 256 GB iyi gider gibi geliyor. MicroSD Flash belleklerine de destek veriyor cihaz neyse ki ve bu portun yanında, USB 3.0 desteğini getiriyor. Yan yana birden fazla pencere açabilmek de Surface 2'nin özellikleri arasında. Bir değişiklik de kapakta yapılmış. Eskiden 22 derecelik bir açı sağlayarak dikebildiğimiz Surface, yeni versiyonunda bunun üzerine 55 derecelik, daha dik bir açığa da destek verecek. Klavye ve

mouse desteği sunan bir dock da satın alabileceğiniz Surface Pro 2'nin yanında, Surface 2 de hazır. Pro 2'ye göre daha az güce sahip olan Surface 2, NVIDIA'nın Shield'inde kullandığı Tegra 4 işlemciye ev sahipliği yapacak ve bu anlamda da Surface 2 bir tablete daha yakın olacak. (Pro 2 bilgisayar sayılır artık.) Windows 8.1 işletim sistemine sahip olacak olan her iki Surface versiyonu, Microsoft'la arası iyi olan ve bir tableten fazlasını arayanlar için iyi bir seçim olacağı benziyor. Güçlü bir sisteme sahip olmasıyla oyunlarda da iyi bir performans sergileyeceğini de belirtelim... ■

Oyun içinde oyun

Bir koltuk, bir televizyon... **Alone**'da yalnız kalmaya hazır mısınız?

Oculus Rift'i duymadıysanız hemen internetten araştırmasını yapın, hayretler içerisinde kalın. İlk deneyenlerin "Holy %&@!" efektiyle karşıladığı bu sanal gerçeklik gözlüğüyle FPS'lerde yeni bir dö-

nem açılacak gibi duruyor. Ne var ki haberimiz FPS'ler değil, "Alone" adındaki korku oyunu. Evet, Oculus Rift'le bir FPS'nin gerçekçiliğini arttırmaktan daha kötüsü kuşkusuz ki bir korku oyununun gerçekçiliğini arttırmaktır! Outlast'i Oculus Rift ile oynadığımı düşünmek bile istemiyorum. (Vefat ederim ilk karşılaşmada.) Alone adındaki oyun piyasaya çıkar mı, bilmiyorum ama şu an için Oculus Rift'e uyarlanmış, deneysel bir oyun olarak piyasadaki yerini almış durumda. Oyunda bir koltukta oturan ve buradan kalkmayan birini kontrol ediyor ve televizyonda bir oyun oynuyoruz. Düşünün ki Oculus Rift gözlükleri bize alternatif bir dünyada, bir başka koltukta oturuyormuşuz izlenimi veriyor. Televizyondaki oyunu oynarken birtakım bulmacalar çözüyor ve etraftaki notları okuyoruz. Notlar,

bulduğumuz çevreye göndermeler yapıyor. Örneğin, "Ormandan bir çığlık sesi geldi..." şeklinde bir not okuyor ve hemen sağımızdaki pencereden görünen orman manzarasına baktığımızda, biz de bir çığlık duyuyoruz. Kafamızı odanın içerisinde çevirerek çevremizde ne var, ne yok her zaman kontrol edebiliyoruz ve önümüzdeki oyunda notlar okudukça, çevremizde de garip şeyler gerçekleşmeye başlıyor. Bu gerilimli ortamda en kötü olan şey de yerimizden kalkamıyor olmak zira oyunun bir yerinde sokak kapısı açılıyor ve görünmeyen bir varlık, ayak izleri bırakarak koltuğumuza doğru yaklaşıyor! Oculus Rift'in oyun anlayışımızı nasıl değiştireceğinin son derece iyi bir kanıtı Alone ve oyunu oynayan arkadaş da, "Daha önce hiç böyle bir deneyim yaşamadım..." diyordu çektiği görüntülerde. Oculus Rift'i heyecanla bekliyoruz! ■



LEVEL'dan Çılgın Hırsız hediyeleri

Oyun ve sinema severlere müjde!

Universal'ın merakla beklenen animasyon filmi Çılgın Hırsız 2, 4 Ekim'de gösterime girecek, biz de önceki aylarda oyununu incelediğimiz bu filme 30 çifti göndermeye karar verdik ve sizler için basit bir soru belirledik. Bu sorunun doğru cevabını 11 Ekim 2013, saat 17:00 itibarıyla level@level.com.tr adresine gönderen ilk 30 okurumuz, bizden Çılgın Hırsız 2 için çift kişilik bilet kazanacak. Sorumuzsa şöyle: Çılgın Hırsız 2'nin yönetmenleri kimlerdir?

Diyelim ki sinemaya gitmek istemiyor ama Gameloft tarafından geliştirilen, App Store ve Google Play üzerinden ücretsiz indirilebilen Çılgın Hırsız: Minion Rush mobil oyunu için 35,99 TL değerinde jeton kazanmak istiyorsanız. Bunun için de yine basit bir soru belirledik. Bu sorunun doğru cevabını 11 Ekim 2013, saat 18:00 itibarıyla @Gameloft_Turkey Twitter hesabına gönderen (mention) ilk 30 kişi, 35,99 TL değerinde jeton kazanacak. Sorumuzsa şöyle: Oyunda topladığınız

meyve nedir?

Son olarak film hakkında birkaç not düşelim. Universal Pictures ve Illumination Entertainment ortaklığının ürünü olan Çılgın Hırsız 2'nin önceki filmi, 2010 yılında sinema izleyicisi tarafından beğeni toplamıştı ve 540.000.000\$'ın üzerinde hasılat elde etmişti. Yeni filmdeyse süper kötü Gru, "kötü" geçmişini geride bırakıp evlat edindiği Agnes, Edith ve Margo ile sakin bir hayat sürmeyi amaçlıyor. Ne var ki bu süreçte gizemli olaylar yaşanmaya başlıyor, "Anti-Villain League" adlı, gizli bir örgüt Gru'yu göreve çağırıyor ve bu görevde Gru'ya hem Minion'lar, hem de örgütün en iyi ajanı Lucy eşlik ediyor. Bundan sonra olanları öğrenmek içinse filmi izlemeniz gerekiyor.

Film ve oyun hakkında daha fazla bilgi sahibi olmak için aşağıdaki adresleri ziyaret edebilirsiniz:

www.cilginhirsizfilmi.com.tr

www.facebook.com/cilginhirsizfilmi

www.facebook.com/GameloftTurkey

DÜNYANIN BİR KAHRAMANA İHTİYACI VARKEN,
ONLAR KÖTÜ'YÜ ÇAĞIRDILAR.



**CILGIN
HIRSIZ 2**
4 EKİM'DE SINEMALARDA

ILLUMINATION
ENTERTAINMENT

UNIVERSAL
A COMCAST COMPANY

cinemaXimum

GAMELOFT

© 2013 Gameloft. All rights reserved. Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the U.S. and/or other countries. TM & © 2013 Universal Studios.

Gelecekte geçmişe yolculuk

Zindanlara **Deep Down** ile inmek bedava

PS4'ün tanıtımında ortaya çıkan ve grafikleriyle göz boyarken, Dragon's Dogma'yla benzerliğiyle adından bahsettiren Deep Down hakkında TGS 2013'te yepyeni bilgiler açıklandı, ziyaretçiler oyunun demo-sunu tecrübe etme imkânı buldular. Öncelikle belirtmek gerekiyor ki bu oyun bedava olacak! Evet, Capcom ilginç bir hamleyle oyunu bedava sunacak ve büyük ihtimalle oyun içi satışlarla kar etmeye çalışacak. Oyunun en büyük özelliklerinden bir tanesi, zindanların rastgele yaratılacak olması. Fakat bundan önce, o zindanlarda ne işimiz olduğu konusu var. Yayımlanan TGS fragmanında, arka planda son derece pop bir parça çalmaktaydı. Buradan şüphelenerek konuyu araştırdım ve gördüm ki biz aslında "Ravens" adında bir grubuz ve 2094 yılında, New York'ta yaşamımızı sürdürüyoruz! Aynı Assassin's Creed'de olduğu gibi geçmişteki olayları tecrübe

etmenin bir yolunu bulmuşuz ve atalarımızın zindanlarda neler karıştırdığına göz atıyoruz. İşte bu zindanlarda seçeceğimiz karakterlerden bir tanesiyle, birbirinden garip yaratıklarla mücadele edeceğiz. Oyunu dört kişi aynı anda oynamak mümkün olacak ve farklı rollere bürünecek olan karakterler sayesinde, farklı düşmanlara karşı farklı stratejiler izleyebileceğiz. Örneğin, demoda gözüken dev ejderhanın alev toplarını hortumlarla söndüren arkadaşımıza, ejderhaya alev topları atarak yardımcı olabileceğiz. Zindanlarda yer alan tuzakları dikkatli hareketlerle düşmanımıza karşı kullanabileceğimiz oyun, karakterlerin özel hareketler yapmasına ve bu sayede düşmanlarına karşı üstünlük elde edebilmesine de izin verecek. Karanlık atmosferi ve kaliteli grafikleriyle dikkat çekse de oyunun bedava yayımlanmasıyla birlikte ne gibi sorunlarla karşılaşacağı da bir muamma... ■



SteamOS

Half-Life 3'le uğraşır mısınız lütfen?

Valve'dan işletim sistemi: **SteamOS**

Saniyorum ki Valve, Steam'den parayı tamolarak kırdı, amatör ruhunu da bu sırada yitirdi ve Half-Life'i da kaderine terk etti. Zaten bana sorarsanız şu devirde sağlam bir bilimkurgu oyunu yapmak, hele ki Half-Life'in devamını başarılı bir şekilde piyasaya sürmek için paradan çok isteğe ve yaratıcılığa gereksinim var. Valve belki de bir yandan HL3 ile de uğraşiyor ama bundan önce, Linux destekli SteamOS işletim sisteminden bahsetmeyi uygun gördü. SteamOS kısaca, bilgisayarınızla televizyonunuz arasında köprü görevi görecek,

açık platform bir sistem. Bir odada masaüstü bilgisayarınız duruyor diyelim ve salonda da kocaman bir televizyon bulunmakta. Bunlar arasındaki köprüyü kurmak için SteamOS'yi destekleyecek, ara bir cihaza sahip olmanız ve buna SteamOS'yi yüklemelisiniz. (Haberler arasında yer alan PS Vita TV'ye göz atın gözünüzde canlandırmak için.) Bilgisayarınızda Steam'i açtıktan sonra, ara cihaz sayesinde Steam oyunlarını televizyon ekranınıza kolayca taşıyabileceksiniz. SteamOS aynı zamanda Steam'e yeni eklenmiş Family Sharing özelliğini de destekleyecek.

Başkasının profilinde oynadığınız bir oyunu kendi profiliniz için bulut kayıt sistemiyle kaydedebilecek ve onların oyununu rezil etmeyeceksiniz. Aynen PS Vita TV gibi televizyon, film ve dizi servislerine de destek sağlayacak olan SteamOS'nin hangi servisleri bünyesinde barındıracağı henüz belli değil lakin bu servisler büyük ihtimalle Türkiye'de yine çalışmayacak, yine başka ufuklarda arayacağız çözümlü. Konsollara rakip olmayı sürdüren Valve, Steam'in ve SteamOS'nin üzerine bir de Steam Box adındaki "PC konsolunu" eklerse kendi başına bir oyun platformu haline gelmiş olacak. SteamOS için herhangi bir çıkış tarihi açıklanmamış olduğunu da belirtelim. ■



El konsolu, televizyon ekranında

PlayStation Vita TV ile büyük ekranda Vita keyfi!

Geçtiğimiz ay Sony, PlayStation isminin geleceğini gösteren bir video yayımladı. Birçok Sony oyun konsolunun yer aldığı fragmanda, beyaz ve ufak bir alet sayesinde PSone oyunlarının ekranda oynanabildiği görülmekteydi. O neymiş derken, Sony PS Vita TV'yi tanıttı. Bu küçük alet kısaca PS Vita oyunlarını televizyonda oynamanıza yarayacak. Cihazda PS Vita oyunlarını takmak için bir yer bulunacak ve buna ek olarak hafıza kartı girişi de olacak. USB 2.0 ve LAN girişlerinin yanında bir de HDMI çıkışına sahip olması beklenen PS Vita TV, çıktığı gün

tüm PS Vita oyunlarına destek vermeyecek. Uncharted: Golden Abyss, Gravity Rush, Wipeout, Assassin's Creed III: Liberation, Need for Speed ve Rayman Legends listede bulunmuyor örneğin ve bu oyunları oynayamayacaksam, ne oynayacağım diye soruyorsunuz kendinize. (İleride destek gelir diye düşünmek istiyorum.) PS Vita TV'nin bir özelliği de PS4 oyunlarını Remote Play ile çalıştırabilmesi. Böylece PS4'ünüz uzakta bir yerdeyse bile PS4 oyunlarını televizyonunuza taşıyabileceksiniz. Bu özelliğin dışında Hulu servisi sayesinde film ve dizileri de televizyonunuzda izlemeniz mümkün olacak.

(Hulu, Türkiye'de çalışmıyor bu arada.) İki farklı pakette sunulacak olan PS Vita TV'nin standart paketinden HDMI kablosu dışında ekstradan bir şey çıkmayacak. Bir üst paketteyse kablosuz DualShock 3 gamepad'i ve 8 GB'lık hafıza kartı bulunacak. (Evinde PS konsolu olmayanlar için iyi bir seçim olabilir.) 14 Kasım'da ilk olarak Japonya'da piyasaya sürülecek olan cihaz, öteki yıl Avrupa'da ve A.B.D.'de satışa sunulacak. Türkiye'ye geliş süresi daha da uzayabilir ama zaten tahminimce bu alet, Türkiye'de çok fazla kişi tarafından tercih edilmeyecektir. Film özelliğinden mahrum kalmak çok da hoş değil sonuçta... ■



SON DAKİKA!

Assassin's Creed IV: Black Flag'i yeni nesil konsollarda tercih ederseniz, grafik departmanında çarpıcı su efektleri, daha fazla bitki ve daha gerçekçi yansımalar göreceğimiz açıklandı.

İlk Fable'in yeniden yapımı olan Fable Anniversary, Şubat 2014'e ertelendi. Oyun Xbox 360 için hazırlanıyor.

Apple'ın Siri'sine Microsoft'tan cevap geldi: Cortana! Halo'da Master Chief'in sağ kolu olan yapay zekâ Cortana; Windows Phone, PC ve Xbox için düşünülüyor ve aynı Siri gibi sesli komutlara yanıt vermesi planlanıyor.

Yakın bir sürede Tekken X Street Fighter'ın çıkacağını düşünmeyin zira Harada'dan gelen açıklamaya göre oyunu 2015'ten önce zor görürüz.

Soulcalibur, Lost Swords takısıyla geri dönüyor. Sadece PlayStation 3'te, bedava ve sadece tek kişi oynama imkânıyla. (Multiplayer olmayan dövüş oyunu mu olurmuş?)

PS Vita'nın başarılı oyunlarından Gravity Rush'in devamının hazırlık aşamasında olduğu açıklandı. PS Vita sahipleri bu oyunu takibe alsın!

GTA Online'ın paranıza gözünü diktiği ortaya çıktı. Şu sıralar zaten oyunu oynuyor olacaksınız ama şunu bilmelisiniz ki oyunda dört farklı kart çeşidine gerçek para yatırarak oyun içi paraya konabiliyorsunuz. En düşük miktar 100 bin dolar, en yüksek de 1 milyon 250 bin dolar.

Lightning Returns: Final Fantasy XIII'de Lightning'in Cloud kostümüne sahip olabileceğini zaten biliyorduk. Buna ek olarak, FFVII'de katledilen Aeris'in kostümünü de giyebileceğini öğrendik.

Xbox One'ın dik konumda kullanılması durumunda oluşabilecek bir hasardan Microsoft sorumlu olmadığını açıkladı. Microsoft, Xbox 360'ların %80 oranında yatay kullanıldığını ve bu yüzden Xbox One'ın da bu şekilde tasarlandığını söyledi. (Ben Xbox 360'ı dik kullanıyordum?)

PS Vita'ya özel olan AC III: Liberation, HD takısıyla PC'ye, PS3'e ve Xbox 360'a geliyor. 2014'ü bekleyin...

Eskinin iyi oyunlarından biri olan Lemmings, Lemmings Touch adıyla PS Vita'ya geliyor. Yeni Lemming tiplerinin de bulunacağı oyun tamamıyla dokunmatik ekrandan oynanacak.



Ölüme üç kala...

The Vanishing of Ethan Carter "garip" bir korku oyunu

"The Astronauts" adındaki Polonyalı firma sekiz kişiden oluşan, küçük bir stüdyo ama büyük bir iş peşindeler. Sadece PC için hazırlamakta oldukları ve garip olarak nitelendirildikleri bir korku oyunu üzerinde yedi aydır çalışan ekip, yayımladıkları birkaç yeni ekran görüntüsüyle bizleri bayağı hoş görüntülerin beklediğini kanıtladı.

FPS kamerasından oynanacak olan oyunda "Paul Prospero" adındaki bir dedektifi kontrol ediyoruz. Dedektifin özel bir yeteneği bulunuyor ve o da maktullerin son anlarını onların gözünden görebilmesi. Ne kadar fazla ipucu

bulur, ne kadar iyi araştırma yaparsanız bu anlar da o kadar uzuyor ve nihayetinde katilin kim olduğunu bile görebiliyorsunuz. Anlık korku öğeleri yerine genel atmosfer ve karakterlerin halleriyle sağlanacak korku atmosferi, oyunda hiçbir şekilde savaşıma durumunun olmamasıyla iyice gergin bir hal alacak; tehlike gördüğümüz yerde kaçmak isteyeceğiz.

Paul'ün ve Ethan'ın hikâyelerini ayrı ayrı tecrübe edebileceğimiz The Vanishing of Ethan Carter'ın PS4 ve Xbox One versiyonlarının da çıkması için çaba sarf ediyor firma ve çıkış tarihinin çok da uzakta olmadığını vurguluyor. ■

Ceplere uzanan bir macera

Type-0'yu kaçıranlara, Final Fantasy Agito

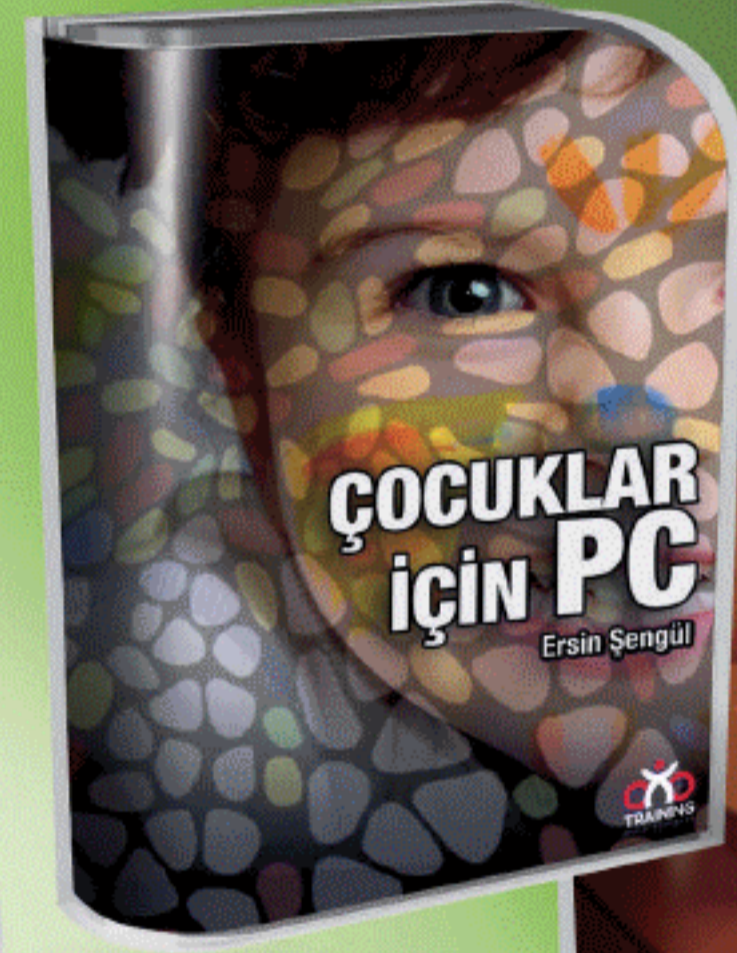
Final Fantasy XIII efsanesi açıklandı-ğında, üç oyun birden duyurulmuştu. FFXIII, FF Versus XIII ve FF Agito. Bunlardan sadece bir tanesi piyasaya çıktı, bir tanesinin adı değişip FF XV oldu, sonuncusunu da bekleye bekleye bir hal olduk. Her ne kadar Final Fantasy Type-0 adıyla PSP için piyasaya çıkmış olsa da Agito, sadece Japonya'da çıkmasından ötürü bu oyunu da deneyememiş olduk. Bu oyunun iOS ve Android için, daha iyi grafikler ve ekstra

karakterlerle süslenmiş olanına da FF Agito adını verdi Square Enix. Her ne kadar oyun yine sadece Japonya için düşünülmüş olsa da yakında bu taraflara geleceği de açıklandı. Tamamıyla bedava sunulan FF Agito, oyun içinde yapılacak olan alışverişler sonucunda para harcamanızı isteyecek ama bunları yapmadan da oyunu götürebileceksiniz. "Myuu Kagerohi" adında yeni bir karakter ekleniyor oyuna ve her iki haftada bir de oyuncuların yorumlarıyla şekillenen bir senaryo söz konusu. Yeni bir bölüm yayımlandığında oyuncular bu bölümü 10 gün içerisinde tamamlamaya çalışacaklar ve son dört gün sadece boss savaşlarına ayrılacak. Hikâyeyi bu şekilde takip edebilecek olan oyuncular, oyunun dizi formatına geçmesinden hoşnut olacak mı, bunu da zaman gösterecek. 2014 yılında piyasada olması beklenen Final Fantasy Agito, sanıyorum ki FF hayranları dışında pek fazla kişinin ilgisini çekmeyecektir. (A.B.D. ve Avrupa için konuşursak...) ■

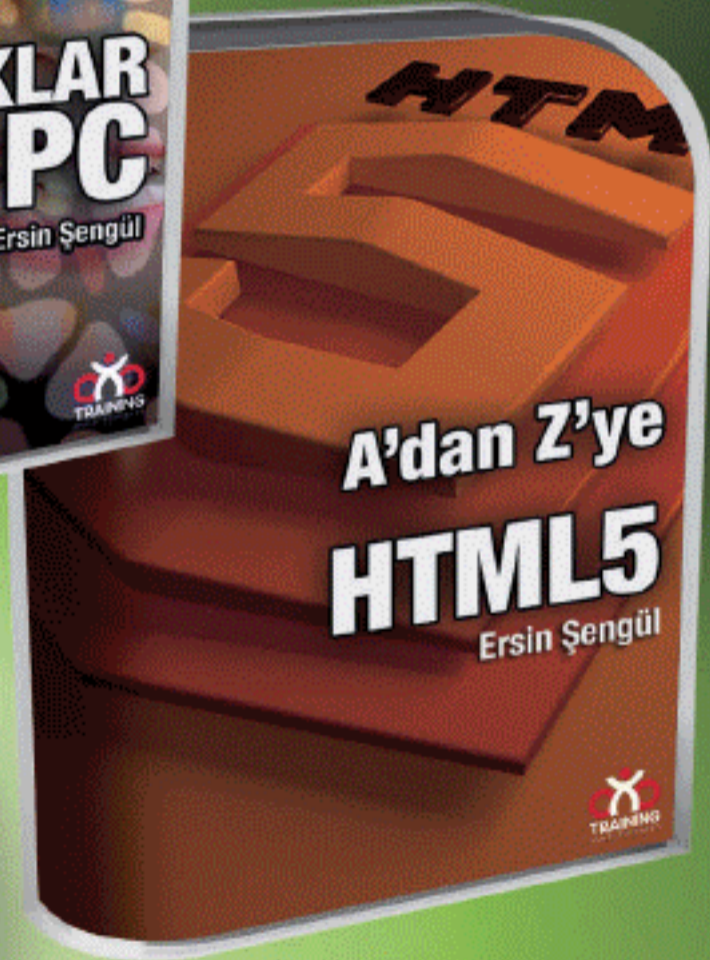


ÇOCUKLAR İÇİN PC EĞİTİMİ

Bilgisayar kullanmayı internet ve sosyal medya ile ilgili doğruları ve yanlışları öğrenmek için en güvenilir kaynak



2
VIDEO
EĞİTİM



3
TAM
SÜRÜM
yazılım

CHIP Ekim sayısındaki hediyeleri KAÇIRMAYIN!

Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com



İLK BAKIŞ



Hearthstone: Heroes of Warcraft

Warcraft kahramanlarını "masaya" yatırmanın vakti geldi!

Sayfa 38



Child of Light

Ubisoft'tan tüm platform sahiplerine müjde! Görsel olarak etkileyici ve Japon motifleriyle dolu bir RPG oyunu arayanlar, bu oyunu takibe alsınlar.

Sayfa 30



XCOM: Enemy Within

XCOM: Enemy Unknown'a doyamayanlar ve daha fazlasını isteyenler, sıkı durun! Daha fazla içerik ve daha fazla eğlence bu oyunda karşınıza çıkacak.

Sayfa 32



The Elder Scrolls Online

Oblivion ve Skyrim ile ne kadar devasa bir dünyaya sahip olduğunu kanıtlayan The Elder Scrolls, şansını bu kez de MMO dünyasında deniyor.

Sayfa 36



Yapım **Ubisoft** Dağıtım **Ubisoft** Tür **RPG** Platform **PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One, Wii U**
Çıkış Tarihi **Belli Değil** Web www.ubisoft.com

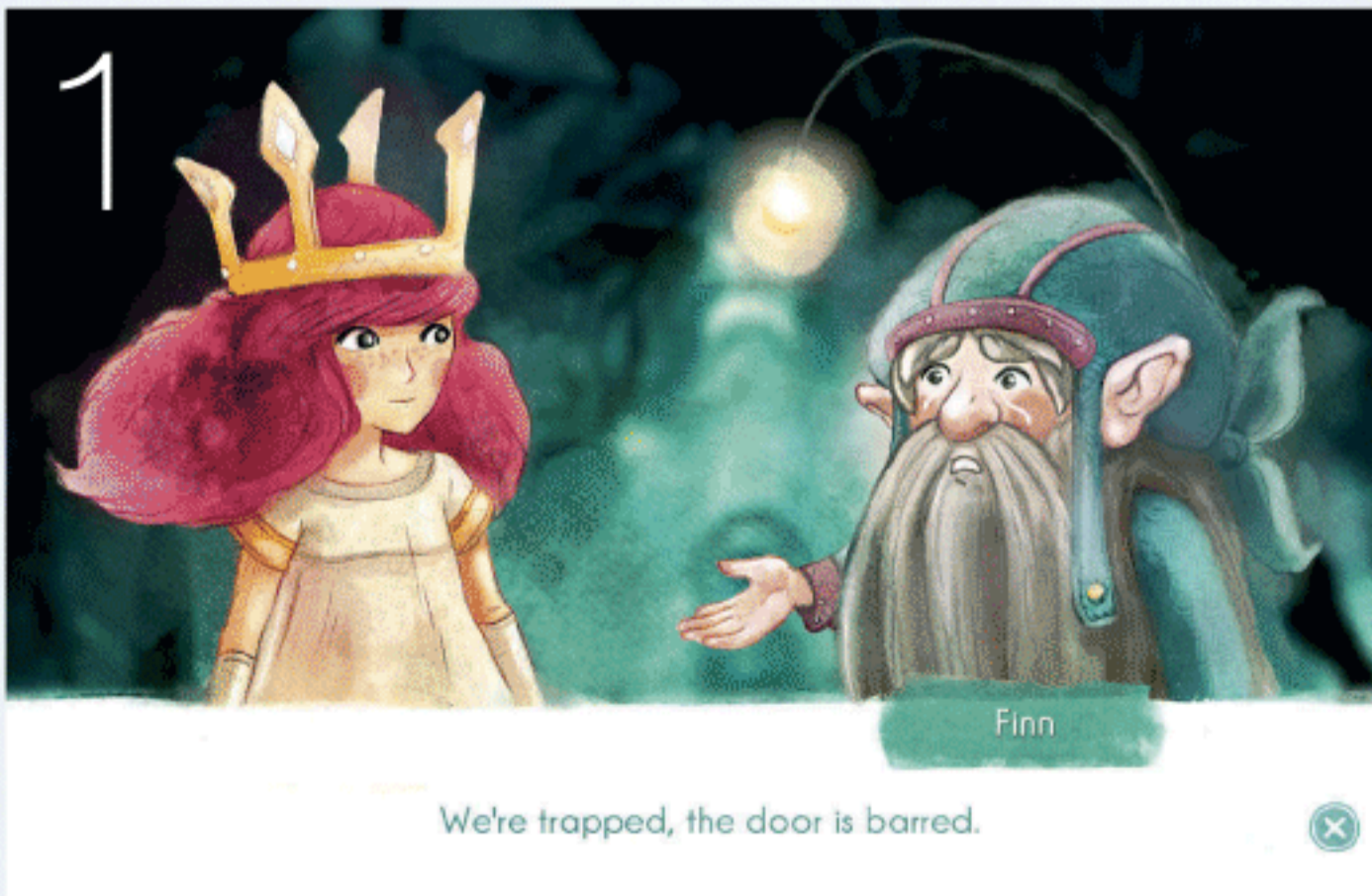
Child of Light

Lemuria destanı

Bu oyunu ilk defa gördüğüm an dedim ki, “İşte bir başka sanatsal grafikli platform oyunu...” Oyunun görsellerine baktım, bu düşüncemden daha da emin oldum. Ne var ki oyunun yayımlanan fragmanını gördükten sonra işler değişti. Meğer Ubisoft sanatsal grafikli bir platform oyunu değil, bir RPG oyunu hazırlıyormuş! Evet, RPG;

hem de sıra tabanlı ve son derece Uzak Doğu esintili. Japonların bile yavaş yavaş terk ettiği bu sıra tabanlı oynanışı bir Ubisoft oyununda görmek şaşırtıcı olacak ama anlatılanlara göre de hiç pişman olmayacağız. Eğer hazırsanız, gelin size Aurora'nın hikâyesini anlatayım...

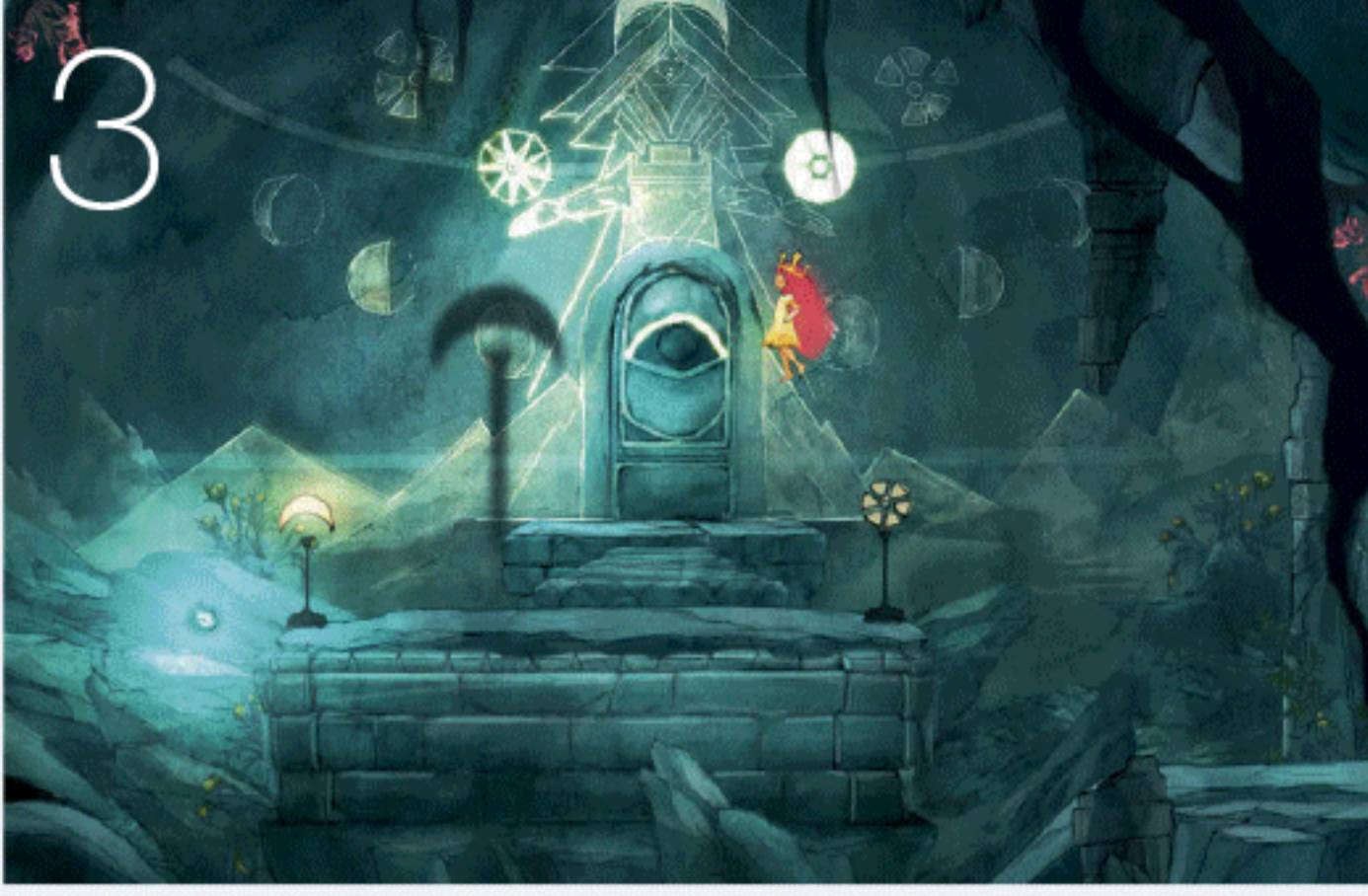
■ **Tuna Şentuna**



“Lemuria” adlı bir dünyada geçen bu peri masalında, kahramanımız sağ taraftaki yaşlı amca olarak belirlenmiş. İnandınız mı? Böyle bir şey ancak Uzak Doğu oyunlarında mümkün olur. Bizim kahramanımız soldaki pembe saçlı kız. Ona bir de “Igniculus” adında mavi bir “şey” eşlik ediyor.



İlk bakışta elbette ki grafikler dikkat çekiyor çünkü hepsi el çizimi ve atmosferi çok iyi veriyor. Aurora bu el çizimi dünyada zıplayarak, uçarak ilerleyebiliyor, çeşitli sandıkları açıp içerisindekileri envanterine ekliyor ve nihayetinde düşmanlarıyla karşılaşılıyor.



3 Aurora'nın yardımcısı Igniculus birçok işe yarayabilecek. Aurora'nın sağlığını tazeleyecek, düşmanlarını geçici bir süreliğine kör edip ona saldırma fırsatı yaratacak, gölgeleri ayarlayarak bulmacaları çözmemizde yardımcı olacak ve hatta uzaktaki sandıkları bizim için açabilecek.



4 Aurora düşmanlarını öldürdükçe elbette ki tecrübe puanı kazanacak ve bu sayede yetenek ağacından kendine birçok yeni güç elde edebilecek. Yetenek ağacında yaklaşık 100 tane yetenek bulunacaktı ve oyuncular kahramanlarını istedikleri gibi şekillendirebileceklermiş.



5 "Oculi" adındaki taşları sandıklardan bulacağımız söyleniyor ve 10 farklı çeşitteki bu taşlar bize yeteneklerimizden öte; Saldırı, Defans ve Büyü alanında daha fazla güç sağlayacak. Oculi'yi 31 farklı tarife göre şekillendirebilecek ve özelliklerimizi bunlara göre değiştirebileceğiz.



6 Bu görselde gördüğümüz üzere, düşmanlarımızla sıra tabanlı bir savaştayız. Üst solda yaşlı amcamızı görüyoruz ve o da aramıza zaman zaman katılacak NPC'lerden biri. Oyunda dilersek bir arkadaşımızı da yanımıza oturtup Igniculus'un kontrolünü ona bırakabileceğiz.



7 Oyun gördüğümüz üzere her türlü platform için hazırlanıyor. Oyunun yeni nesil konsollarda pek fazla artı tarafı bulunacağını düşünmüyorum ama eski konsollarını rafa kaldırmayı düşünenler, bu oyunu da yeni nesil konsollarına almak isteyebilirler.



8 Tüm bu görsellerden de anladığımız üzere oyunun grafikleri tek kelimeyle inanılmaz. Yalnız bir RPG oyunu için böyle bir görsellik ne kadar gerekli, onu da sorgulamadan edemiyorum. Bakalım oyun nasıl şekillenecek...



Yapım Firaxis Games Dağıtım 2K Games Tür Strateji Platform PC
Çıkış Tarihi 15 Kasım 2013 Web www.xcom.com/enemywithin

Harita ve Silah

Enemy Within'in beraberinde 47 yeni harita getireceği iddia ediliyor. Aynı zamanda Enemy Unknown'dan bildiğimiz bazı haritalar da bazı değişikliklerle tekrar karşımızda olacak. Silah konusundaysa şu ana kadar "sadece" dört farklı bombanın oyuna ekleneceği gelen bilgiler arasında.

XCOM: Enemy Within

Uzaylılarla bir arada, tek bir vücut

Daha geçen ay The Bureau: XCOM Declassified ile karşımıza çıkan uzaylılar, arayı hiç de açmayı düşünmüyorlar. Gamescom 2013'te görücüye çıkan XCOM: Enemy Within, XCOM: Enemy Unknown'un tadını damaklarında bıraktığı oyunculara çoktan kendisini gösterdi; hatta öyle bir gösterdi ki eklenti paketi adı altında uzun zamandır bu denli değişiklik içeren oyun görmüyorduk. Peki, neden mi bu kadar abarttım? O zaman sizi şöyle alayım, bir bakın bakalım yeni oyunla birlikte bizleri neler bekliyor...

Yeni değişkenler

Bildiğiniz üzere, XCOM oyunlarında düzenli olarak belirli kaynaklar bulunur. Silah ve asker geliştirmelerinde kullandığımız kaynaklar, çok daha ileri teknolojilere ulaşmamıza olanak tanır. Enemy Within ise bildiğimiz kaynaklara bir yenisini daha ekleyerek işe başlamayı hedefliyor: Meld. Bu yeni kaynak, bildiklerimizden çok daha farklı bir şekilde karşımıza çıkacak. Abductions, Crashed UFO ve Landed UFO görevlerinin hepsinde bulunacak olan kaynak, haritanın etrafına rastgele serpiştirilecek. Yapılan ilk açıklamalara göre, harita üzerinde genelde iki adet Meld bulunacak ve bunlardan bir tanesi iniş yaptığımız yere

yakın olacak, diğeri çok daha derinlerde bulunacak. Fakat onları öyle hop diye ele geçiremeyeceğiz. Oyunun orijinalini deneyim edenlerin çok iyi bileceği üzere XCOM serisi, her daim oynanabilir olduğu kadar kullanıcıyı üst seviyede zorlayıcı dinamikleri de içerisinde barındırıyor. İşte o özellik Meld konusunda da kendisini gösterecek. Şöyle ki her Meld kaynağına belirli bir sürede ulaşmamız gerekecek. Harita başladığı anda geri sayıma geçecek olan kaynak (Kapaklı buhar kutusu gibi bir tasviri var.), gereken sürede kendisine ulaşamadığımız anda infilak edecek. Belirli bir çevredeki herkesi beraberinde yok edeceği de gelen bilgiler arasında. Durumu daha da zorlaştıran, kendilerini harita üzerinde belirleyemediğimiz sürece, patlamalarına ne kadar vakit kaldığını da göremeyecek olmamız ki sanki bunu sadece oyunun biraz daha zor seviyelerine entegre etseler daha manalı olacak gibi geldi bana. Pek tabii ki ilk gelen bilgiler ışığında Meld kaynağına ulaşmanın neden zor olacağı da dolaylı yoldan açıklandı zira bu kaynağı kullanabilmemiz için Enemy Within'e eklenecek iki adet Meld Recombination binası bulunuyor. Genetic Labs ve Cybernetics Labs olarak belirlenmiş olan binalar, çok ucuz fiyatlar karşılığı yapılabilecek. Bilinen araştırma ve teknoloji ağacını değiştirmeyeceği dile getirilen yeni binalar, daha ziyade yapılan uzaylı otopsi sonuçlarında elde ettiğimiz parçaları farklı şekillerde kullanmamıza olanak sağlayacak. Otopsi sonuçlarında yeni genetik modifikasyonlara ulaşmamız söz konusu. Gene Mods ya da G-Mods olarak lanse edilen parçalarla,



hâlihazırda bulunan askerlerimizi çok daha farklı şekillere sokabileceğiz. Gene Mod'lar aracılığıyla tamamen değişime uğrayacak olan askerlerimiz, yepyeni bir fiziksel yapıya kavuşacakları gibi, aynı zamanda farklı zırhlarla bezenebilecekler. Beyinden, ayağa kadar beş farklı kategoride yapabileceğimiz değişiklikleri, tek bir asker üzerine iki parça uygulayarak gerçekleştirebileceğiz. Değiştirilebilir olması öngörülen her iki parça için de fazladan para vermemiz gerekecek. Verilen örnekler arasındaysa göz Gene'i geliştirilen bir asker, herhangi bir atışı kaçırdıktan sonra hedefleme bonusuna +10 gibi yüksek bir rakam ekleyecekken, ayağı değiştirilmiş bir asker, normalde merdivenle çıkılması gereken bir binaya tek zıplayışta ulaşabilecek.

Teknoloji geliyor

Açıklandığı andan itibaren merak konusu olan MEC Trooper'larsa Cybernetics Lab aracılığıyla üretilecek. Sahip olduğumuz herhangi bir askerden, sınıfı her olursa olsun, üretebileceğiz kendilerini fakat o ana kadar kazandıkları tüm yetenekleri bu dönüşüm için harcamak zorunda kalacağız. Onun yerine, dönüştürüldükleri sınıfa bağlı olarak, "Inherited Ability" denen farklı özelliklere kavuşacaklar. Dönüşümü gerçekleştirilen askerlerin hepsinin kolları ve bacakları, tamamen sibernetik implantlarla yer değiştirecek ve hatta sesleri, o bilindik robotumsu tınıya dönüşecek. Onları daha da ilginç kılsa şüphesiz oyun mantığına tamamen ters düşen iskelet sistemleri. MEC Trooper'lar, bilindiği kadarıyla hiçbir şekilde siper kullanamayacak. İlk başta kulağa çok saçmaymış gibi gelen bu yapı, zamanla tamir gerektiren iskelet sistemleriyle farklı bir boyut kazanıyor. Bu arada, kendileri sadece Minigun, Railgun ve bazı Energy Weapon kategorisi silahları kullanabilecekler. Bu açıklamalardan sonra aklıma gelen ilk görsel Warhammer 40.000 Terminator'larından başka bir şey değil. Çizdiğim bu resmi destekleyen son durumsa The Warden, The Sentinel ve The Paladin olarak sıralanan üç farklı MEC Trooper modeli olması. Farklı özel silahlara ve tamamen farklı yeteneklere sahip olan üç farklı MEC!

Eh, böyle güzel yenilikler kullanıcıya verilir de karşısına aynı düşmanlar mı çıkarılır? Tabii ki hayır! Enemy Within ile karşımıza çıkması beklenen iki farklı uzaylı birimi şimdiden kesinlik kazandı. Mechtoid ile başlıyoruz. Bu canavar, az önce ballandıra ballandıra anlattığım Mech zırhına sahip. İki adet Plasma Mini-Cannon taşıyacağı söylenen uzaylı varlık, hareket etmediği turda iki kere saldırı yapabilecek. Siper alamayacağını duyduğumda

Artık en az uzaylılar kadar insanlığa yabancılaşabilecek, onlar kadar güçlü olabileceğiz.



sevindiğim zırh yumağı, üzerindeki sadece görüntü olmadığını, sahip olduğu 20 HP baryla gündeme getireceğe benziyor. Öbür arkadaşımızın adıyla Seeker ve kendisi bir uçarca, bu yetmezmiş gibi dilediği zaman görünmez olabiliyor. Enemy Within'in yeni özelliklerinden birisi de aslında bu afacanın saldırılarında yatıyor. Kendisi, tıpkı Heroes of Might & Magic III'te Harpy'lerin yaptığı gibi, önce vurup sonra kaçabilecek ki bu da oyunla

Gene Mods ya da G-Mods olarak lanse edilen parçalarla, hâlihazırda bulunan askerlerimizi çok daha farklı şekillere sokabileceğiz

gelen yeni yapay zekâ özelliklerinden birisini oluşturuyor. Oyunun genel dinamiklerindeyse birçok farklılık olacağı dile getirildi. Bunların en başında yandan saldırılan düşmanların, normalde olan siper bonuslarının büyük ölçüde düşeceği geliyor. Kötü haberse siper almamış olan Mechtoid ve Sectopod gibi uzaylıların, kendilerini ilk gördüğümüz anda bize %50 daha yüksek ihtimalle saldırı yapabilecek olmaları. Ayrıca yine siperden yararlanamayan Mechtoid, Cyberdisc ve Sectopod gibi birimler, gördükleri anda Overwatch moduna girebilecekler. (İşte bu çok can yakar!)

Umarım şimdi, yazının henüz başında neden çok iddialı bir giriş yaptığımı daha açık bir şekilde dile getirebilmişimdir. Enemy Within, eğer yapılan bu detaylı açıklamaları beraberinde getirebilirse çok yüksek notlar alacak bir yapım olmaya aday. ■ Ertuğrul Süngü

Eski
Parçalar

Rock Band oyunlarında olduğu gibi burada da Ubisoft eski oyundaki parçalarınızı kullanmanıza olanak tanıyacak. Eğer ilk Rocksmith'in sahibiyse, tüm parçaları olmasa da birçoğunu yeni oyunda kullanabileceksiniz. Aynı şekilde ilk oyunda çalışan ara kablolar da yeni oyunda çalışacak.

Yapım **Ubisoft** Dağıtım **Ubisoft** Tür Müzik Platform **PC, PS3, Xbox 360**
Çıkış Tarihi **25 Ekim 2013** Web **rocksmith.ubi.com**

Rocksmith 2014 Edition

Gerçek gitar, gerçek eğlence

Bir Gitar Hero vardı, hatırlar mısınız? Peki ya Rock Band'i? Hala açıp oynuyor musunuz? Tek kişi hiç gideri kalmadı ama yine dört kişi bir araya geldiğinizde oynanıyor. Tabii ki yeni parçalar yok, yeni gruplardan eser görülüyor; kısacası yenilik namına bir şey arayamıyorsunuz ama olsun, yine de birisinin şarkı söylerken kendini rezil etmesi ve grubun geri kalanının tüm ciddiyetiyle parçayı çalmaya uğraşması, hala eğlenceli. Gitar Hero'lar, Rock Band'ler piyasadan çekildikten sonra meydan dans oyunlarına ve Rocksmith'e kaldı. Rocksmith de pek oyuna benzemiyordu açıkçası ama yine de gerçek bir gitarla parçaları çalmanıza izin vermesiyle büyük yankı kopartmıştı. Mesela Şefik bana oyunu gönderdiğinde, ben de gidip bir gitar satın aldım. (Bu gitarı alırken yaşadıklarım da tam rezaletti de onu da artık Rocksmith 2014 Edition incelemesinde anlatırım.) Gitar çalmaya meraklıydım zihnen ama Rocksmith resmen yüzüme tükürdü; "Sen kim, gitar çalmak kim?" dedi. Yine de azmettim, az da olsa başarı kaydettim. (Elinde gitar tutmamış bir insandan %5 daha iyi konumdayım!) Ve Rocksmith 2014 Edition'ın bilgileri geldikçe anladım ki sorun biraz da Rocksmith'teymiş. Meğer pek de kullanıcı dostu bir yapım değilmiş. (Bunu biraz hissetmişim ama kusur hemen kendimde aradım.) Ubisoft da gelen eleştirileri değerlendirmiş, uğraşmış, didinmiş ve Rocksmith'in 2014 versiyonunu hazırlamış. Bakın neler değişmiş, neler eklenmiş...

Çalacaksın o gitarı!

Öncelikle bilmeyenler için tekrar hatırlatalım; bu oyunu aldıktan sonra gidip bir tane de gerçek elektrogitar almanız gerekiyor. Gitarınız yoksa oyun da size nanik yapıyor, ekrana bakar halde kalıyorsunuz. Oyunu elektrogitarla oynamanıza rağmen "lead" gitarın yanında bas çalmak için de kullanabiliyorsunuz. Yine olayın oyun kısmı arka planda, öğretme kısmı daha önde. Bu defa oyunun içine elinizi nereye koyacağınızı bilmeden atılmıyorsunuz, parmaklarınız dolama olmuyor. Yeni oyunda elinizi gitarın üzerinde nasıl yerleştireceğinizi gösteren bir bölüm olacak ve oyuna çok daha rahat başlayabileceksiniz. Akortları en kolay nasıl basabileceğinizi ve başka akortlara nasıl geçeceğinizi gösteren bu bölümü denemeden oyuna adım atarsanız, elinizi gitarın dışında bir yerlerde bulabilirsiniz.

Yaklaşık 85 tane dersin bulunacağı oyun size akortları basmayı, bend'leri (Teli yukarı aşağı iterek notayı değiştirmek, havalı olmak.), el kaydirmayı ve gitar çalmaya daha birçok dair ipucunu gösterecek. Tüm bu dersleri etkili bir biçimde, sıkılmadan takip ederseniz de gitar çalmaya bir adım daha yaklaşmış olacaksınız.

Oyuna derseniz bu derslerin hiçbirine uğramadan da atılabileceksiniz; aynen Rock Band'deki gibi istediğiniz parçayı seçip istediğiniz zorluk seviyesinde parçanın gitar kısmını çalmayı deneyebilirsiniz. Gitarla ilgilenen arkadaşlar bu kısımda hızla başarı göstereceklerdir eminim fakat gitar tutmamış eller, o parçalarda kanun çalar bir ifadeye bürünebilir. Derslerin yanında oyunda artık görevler de olacağı açıklandı. Bu görevler bize çeşitli gitar çalma tekniklerini birer madde olarak getirecek ve görevi tamamlayarak, ilgili tekniği çözdüğümüzü de kanıtlamış olacağız. Hatta oyun burada akıllı da davranacak; bir parçada sürekli aynı yerde, aynı şekilde hata yaparsak bunu bize bir görev olarak getirecek ve o görevi yaparak parçanın eskiden imkânsız olan kısmını da çözmüş olacağız. Bu basit bir akortsa basit bir görev olarak karşımıza gelecek, daha zor bir konuya aynı zorlukta bir görevle baş başa kalacağız. Görevleri tamamlayarak da tecrübe puanları kazanıp oyundaki birçok ekstrayı açabileceğiz.

Oyun size akortları basmayı, bend'leri (Teli yukarı aşağı iterek notayı değiştirmek, havalı olmak.), el kaydirmayı ve gitar çalmaya daha birçok dair ipucunu gösterecek



Oyun içinde oyun

İlk oyunda yer alan Guitarcade mini oyunları, yeni oyunda da yer alacak fakat eski hallerinden çok daha iyi görüntülerle ekrana gelecek. Guitarcade de aslında görevler gibi size gitar çalmayı öğretmeyi amaçlayan bir sistem fakat bunu tam anlamıyla size oyun oynatarak yapıyor. Size ritim, akort ve ölçü öğretmeyi amaçlayan bu oyunlardan bir tanesi, Star Chords, doğru akortları bastığınızda lazer silahını çalıştırabildiğiniz bir geminin koltuğuna oturtuyor sizi. Karşınıza da elbette ki uzaylılar çıkıyor ve onları vuramazsanız, olan size oluyor.

Gitar çalmayı bilenler için de bir güzel haberimiz var. Hatırlarsanız eski oyunda, bir parçayı çalmayı bilerseniz bile ilk önce en kolay modda o parçayı tamamlamanız gerekiyordu. Daha sonra bir üst seviye, sonra bir üst seviye derken, istediğiniz seviyeye ulaşıncaya dek şarkıyı 10 kez çalmış oluyordunuz. Yeni oyunda dilediğiniz parçayı, dilediğiniz zorluk seviyesinden çalmaya başlayabileceksiniz.

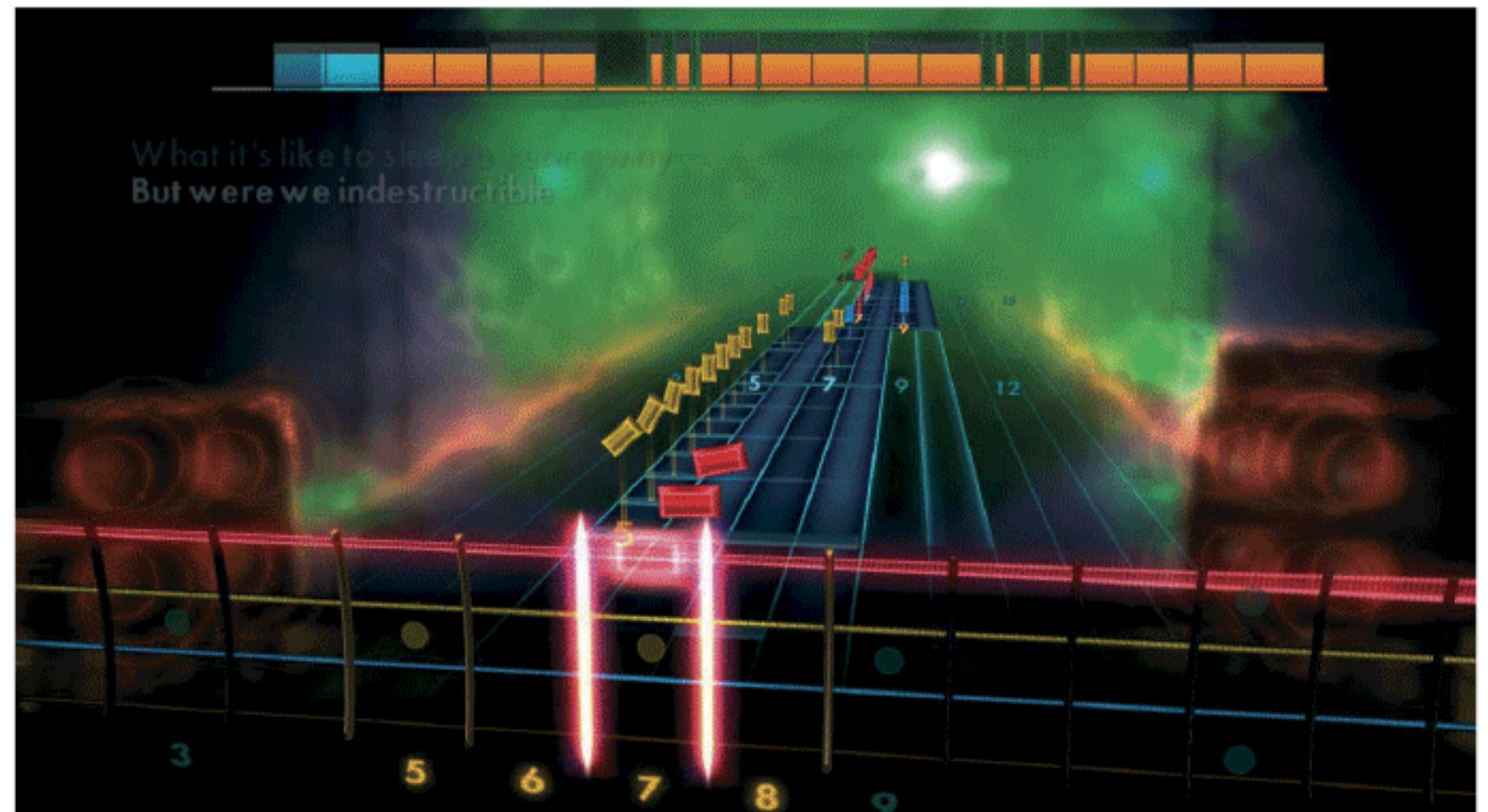
Buna benzer bir değişiklik Master Mode'da da görülecek. Önceki oyunda bir parçayı, notaları hiç görmeden çalabilmek için öncelikle o parçayı seçtiğiniz zorluk seviyesinde neredeyse mükemmel bir biçimde çalmak zorundaydınız.

Yeni oyunda bir parçada akortları başarıyla basıp notaları kaçırmadığınızda, o kısımlar yavaş yavaş görüntüden kaybolmaya başlayacak ve böylece bir anda bomboş ekrana bakarken bulmayacaksınız kendinizi. (Master Mode'a ulaşmak için 10 fırın ekmek yemem lazım.)

Son olarak oyunda yeni bir Session modunun olacağı da belirtiliyor. Burada bir ölçü ve bir anahtar seçip arka planda bir grubun sizin gitar çalışınıza ayak uydurması söz konusu. Tam olarak bu kısmın nasıl bir tecrübe yaşatacağını anlayamamış olsam da daha dinamik bir şekilde gitar çalmayı öğrenmek isteyenlere faydalı olacağı söylenmekte.

Daha temiz bir arayüze ve daha az yükleme zamanlarına sahip olacağı da açıklanan Rocksmith 2014 Edition, gitar çalmak isteyenlere bu konuyu olabildiğince eğlenceli bir biçimde yaşatmayı amaçlayan, türünün tek örneği. Gitar çalmaya hevesiniz varsa bu oyunu kaçırmayın derim.

■ Tuna Şentuna



← Akort basmayı bile bilmezken bend'lere atlamayın derim. (Çok biliyorum ya...)

Açıklanan şarkılar

Oyunun şarkı portföyünde aşağıdaki listeden çok daha fazlası bulunacak elbette ki ama şimdilik Ubisoft tarafından açıklanan şarkılar aşağıdakilerle sınırlı.

- Aerosmith - Walk This Way
- Alice in Chains - Stone
- Arctic Monkeys - R U Mine?
- Avenged Sevenfold - Bat Country
- B'z - Ultra Soul
- Bob Dylan - Knockin' on Heaven's Door
- EarlyRise - Wasteland
- Iron Maiden - The Trooper
- Jack White - Sixteen Saltines
- Kiss - Rock and Roll All Nite
- La Sera - Love That's Gone
- Mastodon - Blood and Thunder
- Oasis - Don't Look Back in Anger
- Pantera - Cemetery Gates
- Paramore - Now
- R.E.M. - Losing My Religion
- Radiohead - Paranoid Android
- Red Fang - Wires
- Rise Against - Savior
- Screaming Females - Rotten Apple
- Slayer - War Ensemble
- Splashh - All I Wanna Do
- The Kinks - You Really Got Me
- The Rolling Stones - Paint It, Black
- The Shins - For a Fool
- The Smashing Pumpkins - Cherub Rock
- The Smashing Pumpkins - The Chimera
- The Who - My Generation
- Weezer - Say It Ain't So
- White Zombie - Thunder Kiss '65



TEST
ETTİK!

Yapım ZeniMax Online Studios Dağıtım Bethesda Softworks Tür MMO, RPG
Platform PC Çıkış Tarihi 2014'ün ikinci çeyreği Web www.elderscrollsonline.com

The Elder Scrolls Online

Yeni bir dünya

Hiç The Elder Scrolls V: Skyrim oynamamış biri olarak, belki bu inceleme biraz sübjektif olacak ama üç gün The Elder Scrolls Online oynadıktan sonra ne kadar objektif olabilir ki insan? Dört günlük bir beta test süreci geçirdim ve sözlerime şöyle başlıyorum: Evet, ben bu oyunu alırım ama her ay 14.99\$ verir miyim, bilemiyorum...

Oyuna geçmeden önce biraz karakter yaratma bölümünden bahsedeyim. Karakter yaratma ekranı oldukça esnek ve emin olun, bu oyunu oynadığınız zaman yarattığınız karakter sunucuda "tek" olacak. Surat şekilleri, saç tipi, burun açısı, ağız genişliği vesaireyi geride bıraktıktan sonra ana detaylar şöyle: Alliance'ım Ebonheart Pact, ırkım Dark Elf, sınıfımsa Sorcerer.

Oyuna bir zindanda başlıyoruz. Buradan kurtulduktan sonra yarım metre kalınlığındaki kar tabakasıyla karşılaşıyor bizleri ilk dış mekân. Bir ana hikâye var ve bu hikâyeyi yaşarken sağda solda

çeşitli yan görevler alıyoruz. (Bütün görevler seslendirilmiş.) Oyundaki PvE ortamı gerçekten çok etkileyici. Oyun size epik bir hikâyenin içinde olduğunuz hissini veriyor. Öte yandan oyun, "single player" havası içinde olan bir MMO izlenimi yaratıyor insanda. Tek kişilik bir RPG oyunu, bir MMO ile evlenmiş ve dünyaya ESO'yu getirmiş. Bu yüzden çok sağlam bir hikâye oynadığınızı hissediyorsunuz. Görevler sıkıcı değil, tam tersine eğlenceli. Her ne kadar bazı görevler tipik MMO görevlerinin önüne geçememiş olsa da sizi çok bunaltmıyor. Anlayacağınız, "git 10 adam kes, beş domuz topla" gibi olaylar ESO dünyasında da mevcut, kilitli sandık açmaksa ayrı bir heyecan ve eğlence.

ESO dünyası gerçekten bir MMO'nun hakkını verecek kadar büyük. Her tarafta tıklanacak, araştırılacak, okunacak, bakılacak sayısız etkileşim detayı var. Bunları yapmak çok önemli çünkü her hareket belli bir achievement'ı tamamlamanız için gerekli. Eğer bu tarz bir takıntınız varsa ESO sizi çıldırtabilir. Kitaplıktaki kitaplar, varillerdeki şişeler, masalardaki peynirler... Üstelik bunların bazıları yeni görevleri başlatıyor ya da çok ender loot'lar çıkarabiliyor. Guild Wars 2 oynamış arkadaşlar bilirler; her noktayı keşfetmek çok önemlidir ve ESO da bunu kendine görev edinmiş. Uçsuz bucaksız dağlar, gizli mağaralar, saklanmış odalar ve bulmacalar...

Arayüz konusuna yeni bir soluk getiriyor ESO. Oyunu ister birinci şahıs kamera açısından, ister tipik bir MMO gibi üçüncü şahıs kamera

açısından oynayabiliyorsunuz. Ben birinci şahıs kamera açısına çok ısınmadım çünkü haritaya hâkim olamıyorum gibi hissettim. Özellikle zindanlarda bu açı sıkıntı yaratıyor çünkü her yeteneği ve efekti görmek gerekiyor ki ona göre hareket edelim. Öte yandan bu açıdan görev yapmanın ayrı da bir zevki var, kendinizi ESO dünyasına ait gibi hissediyorsunuz. (Ayrıca sağlam bir PvP haritasında bu açı ne kadar mantıklı olur, bilemiyorum.) Arayüzün bir başka özelliği ise çok sade yapılmış olması. En azından dövüşler sırasında ekran hiç kalabalık değil. İsteğe göre yetenek barınız sadece dövüşe girdiğiniz zaman ortaya çıkabiliyor ve bu sayede ESO dünyasının tadına tam ekran varıyoruz. Onlarca yetenek barı yok, sadece beş tane yetenek slot'u, iki mouse tuşu (saldırı & savunma), bir iksir slot'u ve bir tane de "ultimate skill" slot'u bulunuyor; topu topu yedi kutucuk ve iki tuş. Bir güzel haber de add-on severlere: Oyunda add-on kullanabileceğiz!

İlk adımlar

Oyunda ilk öğrendiğimiz şey mouse'un sol tuşuyla saldırın, sağ tuşuyla savunma yapıldığı. Saldırı tuşu uzun süre basılı tutularak kullanılırsa daha fazla hasar veriyor. Ayrıca bu yeteneği hareket ederken kullanabiliyoruz. Yukarıda belirttiğim gibi, sınırlı sayıda yetenek kullanabiliyoruz. MMO oynayanlar bilirler; karakterimizi bir rotasyona bağlarız, "cooldown"lar beklenir ve bu şekilde yetenekler kullanılır. ESO burada benzerlerinden ayrıyor çünkü oyunda cooldown diye bir olay





yok. Bütün yetenekler "instant", yani basıldığı an kullanılıyor yetenek. (Tabii ki yeterli manaya sahipsen...) Mana demişken, mananın ESO'daki adı Magicka ve bu, karakterinizin üç ana özelliğinden birini temsil ediyor. Peki, nedir bu üç özellik? Üç özellik demek, üç bar demek!

İlk özellik olan Health, adından da anlaşıldığı gibi sizin gücünüz, sağlığınız. İkinci özellik Magicka, bir nevi mana özelliği ve büyülerini kullanmak için gerekli. Üçüncü ve son özellikse Stamina ve işte burada bir durmak gerekiyor. Sanki şunu duyuyor gibiyim: "Ne? Stamina mi? Health ne işe yarıyor o zaman?" ESO, Stamina kavramını diğer MMO'lar gibi kullanmamış. Stamina için tıpkı Magicka ve Health gibi ayrı bir bar var. Guild Wars 2'de olduğu gibi bu oyunda da "dodge" yapabiliyor, koşabiliyor ve en önemlisi de blok yapabiliyoruz. Tüm bunlar, kendini sürekli yenileyen Stamina için rezerv edilmiş durumda; koştukça, blok ya da dodge yaptıkça azalıyor Stamina.

Oyundaki dövüş mekanikleri gerçekten çok yaratıcı ve çok dinamik. İşin PvE tarafında bile bu kadar çok aksiyon oluyorsa PvP nasıl olur, tahmin bile edemiyorum. Dövüşler çok akıcı ve eğlenceli ama bence bir eksik var. Bu kişisel bir yorum ama bence uçan yazılar olması gerekiyor, tıpkı diğer MMO'larda olduğu gibi. Ben adama kaç vuruyorum, o bana ne kadar vuruyor, blok ne zaman işe yarıyor. Bunlar için bir metin olsa gerçekten çok güzel olurdu. Yeteneklerin efektleri çok hoş ama ben yazı görmeyi tercih ederdim.

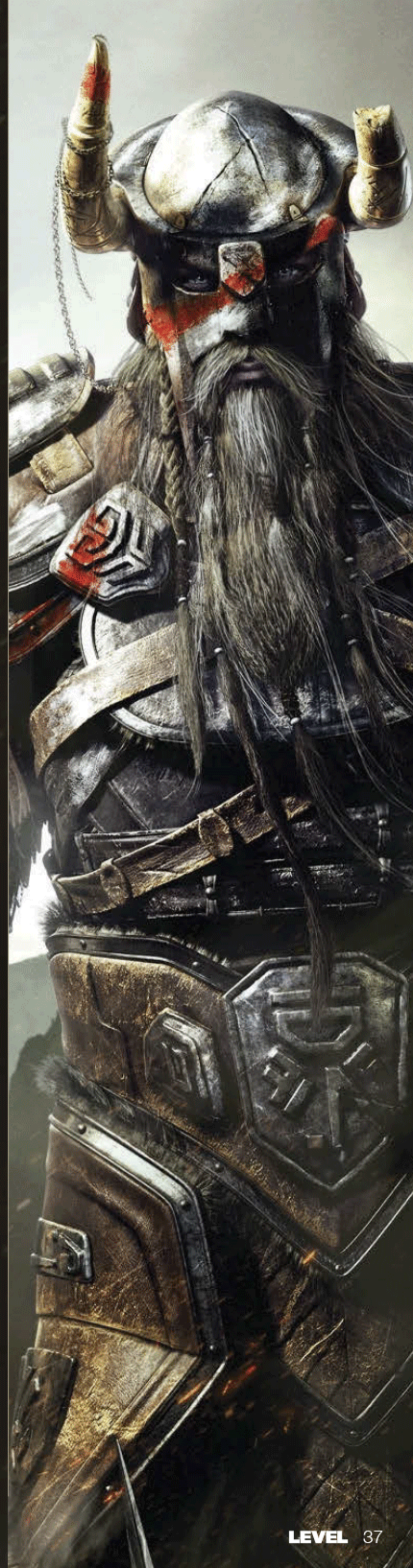
Yetenekler

Her MMO'da olduğu gibi seviye atladıkça daha da güçleniyor ve yetenek puanları kazanıyoruz. Ayrıca Guild Wars 2'de olduğu gibi, harita üzerinde gizlenmiş yetenek puanları var. Bunlara "shard" deniyor ve her üç shard toplayışımızda bir yetenek puanı kazanıyoruz. Yani hem seviye alarak, hem de haritayı keşfederek gücümüze güç katıyoruz. Oyundaki yetenekler altı ana bölüme ayrılmış durumda: Class, Weapon, Armor, World, Guild, Racial. Topu topu beş yetenek slot'umuz var demiştim ya, evet, beş slot var ama onlarca farklı büyü var. Kazandığımız yetenek puanlarını istersek yeni bir büyü açmak ya da hâlihazırda açmış olduğumuz bir büyüye daha güçlü hale getirmek için kullanabiliriz. Hazır büyü

güçlendirmesi şu şekilde çalışıyor: Daha önceden açmış olduğumuz büyüün büyü kitabındaki yerinde bir bar var ve bu bar tamamen dolunca, bu yeteneğe ekstra puan verme şansımız oluyor, bu puanı verdiğimiz zaman da büyü bir nevi ağaç dallarına ayrılıyor. Örnek vermek gerekirse farz edelim ki ben Sorcerer oynuyorum ve yetenek bölümünden Weapon grubunu seçtim. Weapon grubunun içinde altı farklı silah yeteneği var: One-Handed / Shield, Two-Handed, Dual Wield, Bow, Destruction Staff, Restoration Staff. Ben büyücü olarak Destruction Staff sekmesinden, Destructive Cleanse büyüünü açmışım. Düşündüm ki yeni puanımı da bu büyüye vereyim. Normalde büyüün özelliği 28 hasar vurma; ek puan verince büyüüm gelişiyor ve buna knockback ya da stun etme ekleniyor. Yani büyü sadece güçlenmiyor, ekstra özellikler kazanıyor. Uzun lafın kısası, her oyuncu profiline göre çok farklı bir büyü ağacı yaratma şansı veriyor oyun.

Oyunda zindanlar mevcut fakat şu anki içerikte raid bulunmuyor. Yani en azından bizim anladığımız dilde -tıpkı Guild Wars 2'deki gibi- bir "end game content" raid'i yok. Zindanlar dört kişilik ve zindan bulma özelliği var. Anlamadığım bir nokta, 24 kişilik bir seçeneğin de var olması. Bu bilginin ışığında bir tahmin yürütmek gerekirse World Event ya da World Boss için 24 kişilik bir slot ayırımı olabilir. Henüz beta test içinde PvP de aktif değil ama oyunun reklamı hep PvP üzerine olmuştu, yani beklentimiz yüksek.

ESO'da bir Auction House yok, bu nedenle oyun çıktığında takas kanalı eşya satmak isteyenlerle dolup taşacak gibi görünüyor. ESO bize tüm craft ve toplama mesleklerini alma şansı veriyor. Craft'lar üç bölümden oluşuyor: Create, Deconstruct ve Refine, yani yaratma, kırma ve işleme. Yaratılardan düşen loot'ları uyumlu meslek yerlerinde kırıp işledikten sonra silah, zırh, iksir, yemek ve enchant yapabiliyoruz. İsteğe göre bu meslek gruplarının artış oranı azaltılıyor ya da arttırılıyor. Örneğin, önce Armorsmith artsın diyorsanız diğerlerini aşağıya çekip Armorsmith'i yukarı çekiyorsunuz. Gerçekten bir MMO'dan beklenmeyecek kalitede grafiklere sahip ESO; bu oyun sadece mekânları ve karakter tasarımları için bile oynanır ama bunun için önümüzde aylar var. ■ Evren Koptur





Yapım Blizzard Entertainment Dağıtım Blizzard Entertainment Tür Kart, Strateji Platform PC, Mac, iPad Çıkış Tarihi 2013'ün son çeyreği Web www.playhearthstone.com

Tamamen Ücretsiz?

Son zamanlarda "freemium" adını sıkça duyar olduk. Oyunların ücretsiz olarak dağıtılması ve oyun içinden satış yaparak para kazanma yöntemi oldukça popülerleşti. Bu furyaya Blizzard da katılıyor ve Hearthstone'u ücretsiz olarak indirmeye sunup oyun içinden satacağı kart paketleriyle sanıyorum ki bir servet kazanması çok da zor değil gibi görünüyor.

Hearthstone: Heroes of Warcraft

Blizzard'dan mini oyun!

Her zaman kart oyunlarının nasıl oynandığını merak etmiştim. Üstelik Ertuğrul'un bana, "Magic öğren, çok eğlenceli, akars." deyip durması bu merakımı daha da arttırmıştı. Bir türlü Magic oynamaya fırsat bulamamıştım. Blizzard, Hearthstone'u açıkladığındaysa içim kıpır kıpır olmadı değil. Aylar geçen bekleyişin ardından (Blizzard'ın oyunları çıkarma konusunda ne kadar ağır davrandığını hepimiz biliyoruz.) Hearthstone'un kapalı betası başladı ve hemen daldım içeriye. Daha önce hiç kart oyunu oynamamış birisi olarak "oyunu öğrenme sürecim olacak" diye düşünüyordum. Eğer Hearthstone'un videolarını izlediyseniz, bilirsiniz ki Blizzard, "Bu tür oyunları hiç bilmiyorsanız bile dakikalar içinde öğrenebileceksiniz." demişti ve öyle de oldu. Oyunun başlangıcında yer alan tutorial sayesinde oyuna anında hâkim olabildim. Tabii ki oyunda ustalaşmak epey zaman alacak, orası kesin...

Farklı sınıflar

World of Warcraft'ta olan 11 sınıfın dokuzu (Death Knight ve Monk yok nedense.) Hearthstone'da yer alıyor. Her bir karakter yine WoW'da yer alan önemli isimlerden oluşturuyor. Örneğin, Shaman'ı seçerseniz Thrall, Mage'i seçerseniz Jaina Proudmoore olarak oynuyoruz oyunu. Diyebilirsiniz ki sınıf olması ne fark eder? Her sınıfın kendine ait farklı türde kartları mevcut ve yine Mage sınıfından örnek vermek gerekirse kartlarından bazıları Sheep, Arcane Explosion, Arcane Missile. Tıpkı WoW'daki gibi çalışıyor bu kartlar; Arcane Explosion kartını kullanırsanız karşı tarafın masada bulunan kartlarının tamamına +1 hasar veriyor mesela. Her kartın bir hasar, bir de sağlık puanı bulunuyor. Bu puanlar kartların ne kadar fazla hasar vereceğini ya da ne kadar dayanıklı olacağını gösteriyor.

Farklı kartlar

Oyunda envaiçesit kart mevcut; bazıları masaya koyduğumuz diğer kartları güçlendirmeye yarararken, bazıları ağır

hasar verebiliyor, bazıları da Taunt özelliği sayesinde -MMO oyunlarından da bileceğiniz üzere- sadece o karta saldırılmasını zorunlu kılıyor. Her gün verilen günlük görevleri tamamlayarak kazandığımız altınlar ya da para ile satın alıp yeni desteler elde edebiliyoruz. Açtığımız destelerin içinden en azından bir adet nadir bulunan kart çıkıyor ki bu kartlar diğer kartlara oranla çok daha güçlü olabiliyor. Elimizde bulundurduğumuz kartlarla, destemizi kendi istediğimiz gibi şekillendirebiliyoruz. Bu kadar kart içinde önemli olan, güçlü bir deste oluşturmak ve doğru stratejiyle oynamak... Unutmayın ki amacımız iyi savunma yapmak ve bu sırada karşı tarafın kahramanına olabildiğince fazla hasar vermek. Kahramanlar, yazının başında bahsettiğim sınıflardan oluşuyor ve her birinin 30 sağlık puanı bulunuyor. Tahmin edeceğimiz üzere bu puan sıfırlanınca oyunu kazanıyoruz.

Mana mana mana

Her bir kartın kullanım gücünü gösteren mana değeri bulunuyor. Yeterli manaya sahip değilsek o kartı başka turlara saklamak zorunda kalıyoruz. Oyuna başladığımızda 1 manamız oluyor, her geçen tur bu sayı tek tek artıyor ve en fazla 10 manaya kadar çıkıyor. Her tur başlangıcındaysa manamız kaçta kadar çıkmışsa o değerden tekrar başlıyor.

Sonuç olarak Hearthstone hiç beklemediğim kadar iyi bir oyun olmuş. Hızlı oynanabilen yapısı sayesinde 15 dakikalık boş vaktinizi "gir - oyna - çık" şeklinde değerlendirerek oldukça keyif almanız mümkün. Üstelik oyunun iPad'e çıkacak olması da bu bahsettiğim neden için oldukça büyük bir avantaj. Özellikle de WoW oynamışsanız, arada yapılan espriler ve göndermeler gülümsetecek cinsten. Kart oyunlarını sevin ya da sevmeyin, özellikle de WoW oyuncusuysanız kesinlikle beklemede kalın.

■ Emre Öztınaz





COUNTER  STRIKE™
ONLINE
SÜPER KUPA
2013

<http://event.nexoneu.com/csotournament>



Şahane Sokaklar

- Nasıl mekân?
- Hangisi patron?
- **Yepyeni ortam yaptım sana. Mimarı Emre diye bir çocuk.**
- Çok tatlı olmuş. Renkler falan...
- **Yuvarlak konuşuyorsun, seni harcarım. Para verdik o kadar!**
- Bence bir profiterole halletmişsinizdir işi...
- **Sana almıyorum diye değil mi hep bu sinir? Bence sen otur işinin başına, bu sefer çok iddialı bir oyun yapacağız. Hem kısa zamanda yapmalıyız, hem de detaylara dikkat etmeliyiz.**
- Benim maaşımda da detaylı bir çalışma yapacağımızı söylemiştiniz...
- **Şu oyunu bitirelim, o konuyu da şey yapacağız. Şimdi sen hemen bir şehir yarat. Oyuncu bunun içerisinde özgürce gezebilecek, istediği yere gidebilecek, istediği-**
- Arabayı çalabilecek?
- **Bravo. Aynı zamanda istediği kişiyle-**
- Onu yapamayız hocam.
- **Terbiyesizleşme! İsteddiği kişiyle konuşabilecek diyorum ben. İletişim her şeydir!**
- Öyle bir şey yapma olasılığımız da yok ama sizi kırmayayım hemen.
- **Beni kırmak derken? Şimdi bu şehirde biz tam üç kişi-**
- Aaa yok artık! Oyunun ismini de GTA V koyalım isterseniz!
- **"Ve" diye okudun sondaki sayıyı, duydum.**
- Biraz gerildim! Her şeyi kopyalıyoruz gibi geliyor!
- **Ama cümlemin sonunu beklemedin**

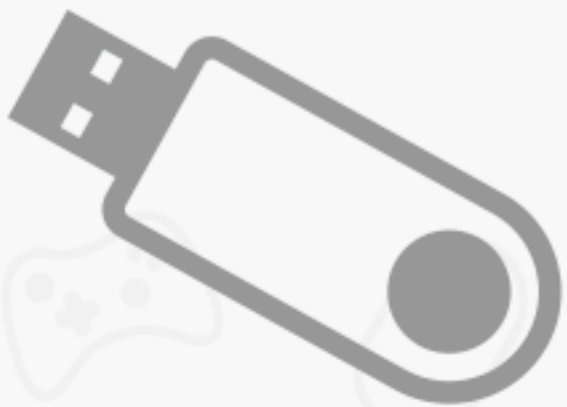
ki? Biz tam "üç kişilikli" birisini kontrol edeceğiz diyecektim.

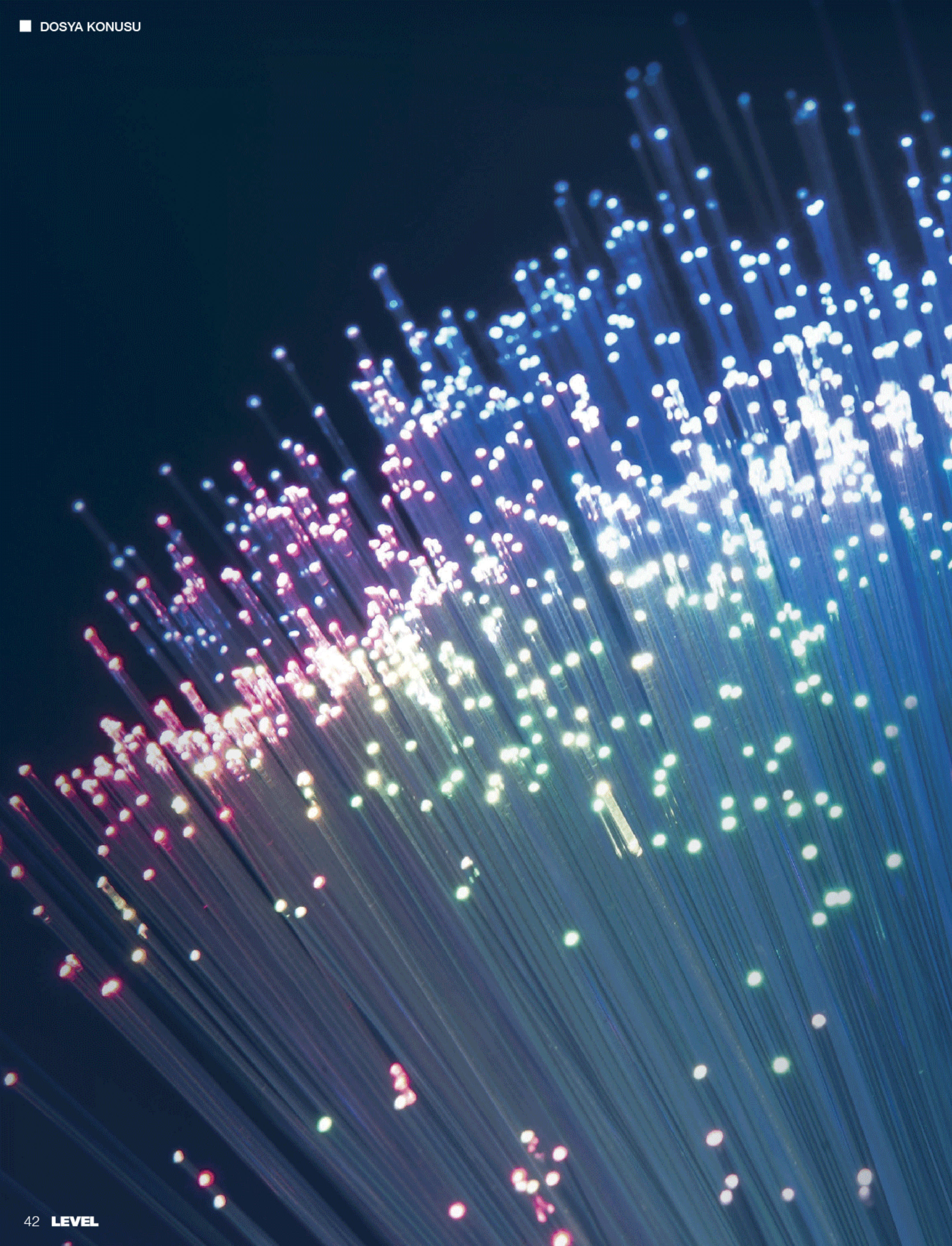
- Turbo şizofren?
- **Gibi... Şimdi koy üç kişilik adamı.**
- Üç kişi gücünde koymak gibi mi? Yoksa adam mı üç kişilik?
- **Ne günahım vardı...**
- Hocam gergin görünüyorsunuz; profesyonel yardım alın isterseniz.
- **Kimden?**
- Şose'deki Halit Usta var ya, çekirdekçinin köşesin-
- **Sana SolFaSol otobüsüyle vururum evladım. Üç kişilikli adam koyacaksın dediysem koyacaksın! Yoksa ben sana-**
- RTÜK geldi, geliyor.
- **Tamam, sakinim... Koydun mu adamı?**
- Koydum diyelim.
- **İlk işimizde kişiliklerimizden bir tanesini kullanıp kadın taklidi yaparak bir bara gireceğiz, dam probleminden kurtulacağız.**
- Bara girmeye çalışıyorum şu an, adam yemedi patron.
- **Neden ki?**
- Görüntümüz erkek?
- **O zaman kişiliklerimizden bir tanesi sert polis olsun. "FBI!" diye bağıralım içeri girmek için.**
- Yine olmadı patron.
- **Ama...**
- Rozetimiz yok?

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

- **Tamam, bara arkadaki camdan girelim. Şimdi bu görevde amacımız, içeride zor durumda olan bir kadını kurtarmak.**
- Belli bir kadın mı?
- **Hayır evladım, rastgele seç oradan karpuz gibi.**
- Yokla diyorsunuz yani...
- **Çocuğum! Bak sağdaki kadın ağlıyor. Yaklaşalım ona. Kişiliklerimizden bir tanesi anlayışlı ve dinlemeyi seven bir erkek olacak. Ona geç ve "Derdin nedir kuzum?" desin.**
- Kadın tokat attı direkt.
- **O zaman diğer karaktere geçelim, daha rahat bir tavırla soralım soruyu: "N'aber bebeğim, nasıl gidiyor?"**
- Kadın topuklusunu gözümüze soktu.
- **Pekâlâ; o vakit bir şeyimizi unutmuşuz gibi yapıp yanaşalım. Üçüncü kişiliğimiz utangaç bir adam; desin ki, "Şey, çok affedersiniz, acaba şu kürdanı alabilir miyim?"**
- "Ne istiyorsun be salak!" diye bağırdı kadın ve kalkmaya hazırlanıyor.
- **Hangi ülkeden olduğunu öğrenelim. Sor hemen!**
- "Sana ne ya! Türküm işte n'olcak?" dedi ağzını yaya yaya.
- **Belli zaten; ancak bir Türk kızı bu kadar zor olabilirdi. Geç ikinci kişiliğe, hazır bardayken biraz takılalım, görevi falan da başkası yapsın. Yaklaş soldaki kıza, "Eğer sen buradaysan, cenneti hangi melekler koruyor?" de ve umursamazlığın o mutlu dünyasında kendini kaybet...**

"Sana almıyorum diye değil mi hep bu sinir? Bence sen otur işinin başına, bu sefer çok iddialı bir oyun yapacağız. Hem kısa zamanda yapmalıyız, hem de detaylara dikkat etmeliyiz."





Dijital Oyunlar ve Oyuncuların Güncel Sorunları

Mevcut yapıya ve sorunlara akademik bakış

Sorunun olduğu her yerde çözüm vardır. Sancak Türk Hukuk Disiplini'nde çözüm aranan sorunlar için evvela sorunun tanımlanabilir olması gerekmektedir. Bu sebeple de sorun, hukuki statü sahibi olmalı. Türkiye'de yakın zamanda oyun sektörü adına önemli bir gelişme yaşandı ve dünyada bir ilk olan, Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu (TÜDOF), 2011 yılında Gençlik ve Spor Bakanlığı bünyesindeki 61. federasyon olarak dijital oyunları tek çatı altında topladı. Bu sayede bir tanıma kavuşan "dijital oyun" kavramı; "oyuncunun elektronik bir sistem veya bilgisayar ile kurduğu etkileşim neticesinde oluşan sonucun, ekran veya benzeri bir görüntü sistemi aracılığıyla gösterilmesi" olarak belirlendi. Tanımlanan dijital oyunun hukuki statüsü ile ilgili ise pek çok farklı görüş mevcut.

Dijital oyunlar, hukukun neresinde?

Dijital oyunlar, Kültür Turizm Bakanlığı'nın Sinema Eserleri Genel Müdürlüğü'ne bağlı eser niteliğinde. "Belli bir mizansen veya senaryo çerçevesinde, hareketli ve sesli görüntüleri içermesi nedeniyle sinema eserlerini içeren yapımlar gibi bilgisayar oyunları da hak sahiplerince, sahip olunan hakların belirlenmesi ve haklara ilişkin ispat kolaylığı sağlanması amacıyla kayıt ve tescil yaptırılır." Ancak bilindiği üzere dijital oyun pratiği, interaktif ortamlarda hayat buluyor. Bu şekliyle bakıldığında sinema filmleriyle aynı yapıda olmamakla birlikte Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu (FSEK) kapsamında bir yere sığdırılması

gerekse en uygun yer sinema eserlerinin çatısı. Dünyanın farklı hukuk disiplinlerine bakıldığında, dijital oyunlar nihayetinde bir yazılım olduğundan bilgisayar programları çerçevesinde de korunabilmekte. Başlı başına bir eser olarak sınıflandırılması önerileriyle birlikte, bazı ülkelerde "multimedya eser" olarak korunmakta. Örneğin, Amerikan Hukuku'nda yazılımların herhangi bir donanımla birlikte kullanıldığı haller için yazılımın patent edinmesi mümkün.

Oyunun çoklu bir ortam olması sebebiyle oyunu oluşturan bileşenler (Müzik, yazılım, grafik, tasarım vesaire.) koruma altına alınmalı. Ancak böyle çok yönlü bir korumayla hak sahipliğinin ayrıntılarına değinilmiş olabilir. Türkiye'de gelişen dijital oyun sektöründe sıklıkla karşılaşılan hukuki sorunlarsa şunlar:

- Kopya üretim ya da içerikten etkilenen telif hakları
 - Oyun kaynak kodlarının ticari sır oluşu
 - Entegre reklamlarla artan haksız rekabet
 - Oyun sahibinin oyun üzerindeki maddi manevi haklarının ihlali
 - Oyun oynarken suça konu olan oyuncular
 - Oyun üyelikleri sırasında oluşabilen bilgi güvenliği ihmalleri ve buna bağlı mağduriyetler
- Burada akla gelen; oyuncunun "tüketici" olarak kabul görmesi ve yetkisinin sadece oyunu kullanması, tüketmesi sorunu. Şu tabloyla da açıkça görülmekte ki ülkemizde her türlü oyun pratiğinin ilgilisi hiç de azımsanacak oranda değil. Bu yüzden oyuncuların oyunu kuralına

göre oynama yükümlülüğüne katlanırken, kendi hak ve menfaatlerinin de korunduğunu bilmeleri gerekir.

Korsan Ürün Sorunu

Ülkemizde korsan ürün üretimiyle mücadele bir türlü kesin sonuç veremediğinden, oyun piyasası da hukuka aykırı olarak çoğaltılan kopyalardan payını almakta.

İki koldan ilerleyen kopya üretim, internet üzerinden kopya içerikle oyun sunucusunu işleten veya CD & DVD şeklinde oyun kopyalayıp satanlara ciddi bir iş kapısı. Türkiye'de yasal süreç çoğunlukla satıcılar üzerinden ilerlemekte, yazılımsal boyut ikinci planda kalmakta. Şirketler, kaçınılmaz olarak afişe olan ihlallere ve çalışanlarının kişisel bilgilerine sızan elektronik ortamdaki davetsiz misafirlere karşı fikri mülkiyetlerini koruma konusunda ne kadar iyi olduklarını ise bilmek isterler.

Sektörde tanınan oyun yazılımcılarının, şirketlerin ticari kayba uğramasıyla son yıllarda haksız rekabete ilişkin ciddi tazminatlara konu olan korsan yazılımlar hala mevcut. Korsan oyun oynatan sitelerse erişim engeline takılmakta. Yasalar, işlemlerinde yasal süreci takip eden üreticilerin rekabet gücünün zayıflamaması için korsan üretimle ciddi savaş içindeler. Sadece hukuki rekabet değil, cezai sorumluluk anlamında da korsan oyunlar bilişim suçlarına zemin hazırlamakta. >

> Ancak bu durum hukuken korunan eser niteliğindeki oyun sahibinin maddi ve manevi haklarını çiğnemekle birlikte, cezai anlamda da sorumluluk doğurur. Yargıtay'a göre; "Bandrol yükümlülüğüne aykırı ya da bandrolsüz olarak bir eseri çoğaltıp satışa arz eden, satan, dağıtan veya ticari amaçla satın alan ya da kabul eden kişi bir yıldan beş yıla kadar hapis ve 5.000 güne kadar adli para cezasıyla cezalandırılır."

Oyuncunun Oyun Üzerindeki Geliştirmelerinden Hak Sahipliği Sorunu

Sıklıkla karşılaşılan sorunlardan bir tanesi de oyuncuların oyun üzerinde kurdukları mekanizmaları, orijinal karakter yaratımları ile aralarındaki manevi bağlar meselesi. Bu konu hukukçular tarafından manevi bağ olarak değerlendirilebilmekte zira oyuncunun bu yaratımlar üzerinde herhangi bir hak kazanımı söz konusu değil. Oyun bir bilgisayar programı olduğundan, yazılım kodlarıyla evvelce zaten tüm ihtimaller belirlenmiştir zira oyun yazılımıyla önceden belirlenmiş sayıda bir ihtimal, yazılım kodlarında oyuncu henüz o aşamaya ilerlememişken de mevcuttur. Oyuncunun bu kodlardan birini kullanarak eriştiği statü, onun telif hakkı iddiasında bulunması sonucunu doğurmaz.

Oyunlarda Ücret Sorunu

Oyuncuların bir mağduriyeti de ücretsiz olarak üye oldukları oyunların daha sonradan ücretli hale gelmesi meselesi. Küresel pazarda, oyuncu yaşının artmasıyla birlikte entegre reklam seçenekleri de çoğaldı. Ücretsiz oyunların beraberinde reklamla sunulması elbette ki oyuncu için ücretsiz olan oyuna bir ekonomik varlık kazandırmakta, bu haliyle oyuncuya yine tüketici

sıfatı atfedilmekte.

Geçtiğimiz aylarda sosyal medyada fazlaca yer alan Twitter Kurucusu Biz Stone'un Facebook'taki reklamların kullanıcıya ücretsiz site kullandığı için katlanmak zorunda kalınan bir reklamcılık olduğu eleştirisi de ücretsiz kullanım - reklam ilişkisini özetler nitelikte...

Ücretsiz olan oyunların, daha sonra ücretli hale gelmesinin etik boyutu bir yana, oyuncunun kabul etmek zorunda bırakıldığı ve aleyhine hüküm doğuran maddelerin teoride kabul edilmediği bilindiğinden; şayet oyuncu, oyunun hangi aşamasında ücrete tabi olacağı hakkında bilgilendirilmekteyse bu durumda hukuken bir açık oluşmamakta. Ne yazık ki sektörde dev oyun firmaları karşısında oyuncu, salt "oyuncu" olduğu için ayrı bir korunma altında değil.

Oyun Oynarken Mağdur Olmamanın

Dijital oyun fanlarının her daim takip ettiği siteler ya da forumlar, bu oyunlara ulaşmak için en önemli sosyal platformlar. Pek çok oyun giriş ücretleri, kayıt giderleri, silah alımı gibi zaruri gerekçelerle ticari kazanç elde etmekte. Günümüzde banka kredi kartı hırsızlığına ilişkin alınan önlemler gitgide artmaktayken oyuncuların siteler için kullandıkları banka hesapları kötü niyetli üçüncü kişiler için adeta çocuk oyuncağı. Sadece oyun hesabınızı ele geçirerek pek çok bilişim suçu işlenebilir. Mağdur ya da fail olmak an meselesi... Bu sebeple, oyun hesabı çalınan oyuncu, konuya sadece "oyun hesabının elden gidişi" olarak bakmayıp mümkünse en kısa zaman içinde adli mercilere başvuruda bulunmalı zira hesaplarda yer alan oyuncu bilgileriyle pek çok hukuki girdaba kapılan oyuncular olduğu bilinmekte.

Ayrıca; güvenlik zincirindeki en zayıf halka olunmamalı, bilgi güvenliği silsile halinde her adımda korunmalı. İnternet güvenliğinin sağlanması için öngörülen; kişisel işletimci bilgisayar güvenliği, sunucu güvenliği, veri akışının sağlandığı işlem güvenliği, korunması gereken üç esaslı nokta. Özellikle online oyun kanallarında pek çok yurtiçi ve yurtdışı sunucudan aynı anda bağlanılan oyunlar için sistem arızası muhtemeldir. Online konuşma, şarkı paylaşımı, kamera görüntüsü

gibi ikincil unsurların aktif olduğu sitelerden zafiyetlerinizin suistimaline sebep olmamak için yukarıda sayılan üçlü korunmayı sağlamamız önemli. Türk Ceza Kanunu açısından bakıldığında kişisel bilgi güvenliğiyle ilgili üç önemli husus var:

- Hukuka aykırı olarak kişisel verileri kaydeden kimseye altı aydan üç yıla kadar hapis cezası verilir.
- Kişilerin siyasi, felsefi veya dini görüşlerine, ırki kökenlerine, hukuka aykırı olarak ahlaki eğilimlerine, cinsel yaşamlarına, sağlık durumlarına veya sendikal bağlantılarına ilişkin bilgileri kişisel veri olarak kaydeden kimse, yukarıdaki fıkra hükmüne göre cezalandırılır.
- Kişisel verileri hukuka aykırı olarak bir başkasına veren, yayan veya ele geçiren kişi, bir yıldan dört yıla kadar hapis cezası ile cezalandırılır.

Sonuç

Dijital çağın getirdiği en büyük sorun, her an yenilenecek teknoloji pratiklerinin hızına yetişmekte zorlanan kanuni düzenlemeler. Büyük bir hızla gelişip dönüşen internet teknolojileri gerek doktrinde, gerekse yasalaşma süreçlerinde karışıklığa neden olmakta. Bununla birlikte, içeriğinde pek çok hukuki ve cezai kuram barındıran dijital oyunlar hukuku da oyun dünyasının dinamizmine cevap vermekte gecikmekte. Yazı boyunca genel olarak değinildiği üzere dijital oyun hukuku; rekabet hukukunu, fikri hukuku, tazminat hukukunu, tüketici hukukunu kapsamakla, aynı zamanda cezai olarak da geniş bir yelpazeyi bünyesine almakta. Bu sebeple, hâlihazırda klasik hukuk normları kalıbına sığdırılan dijital oyun hukuku esasen gelişen teknolojik altyapılara tam hizmet verememekte. FSEK tasarısıyla giderilmesi amaçlanan bu eksikliklerin, TÜDOF'un kurulmasıyla birlikte sektörde gelişmelere yol açacağı umudundayım.

Mevcut tasarımı ve geliştirilen teknik ve hukuki altyapıların birlikte işlemesiyle yakın zaman içinde oyun geliştiricilerden, satış - pazarlama sektörüne, dağıtımdan, oyuncuya her adımında dijital oyun hukuku, hak ve menfaat korunması arası dengeleri sağlamlaştıracaktır.

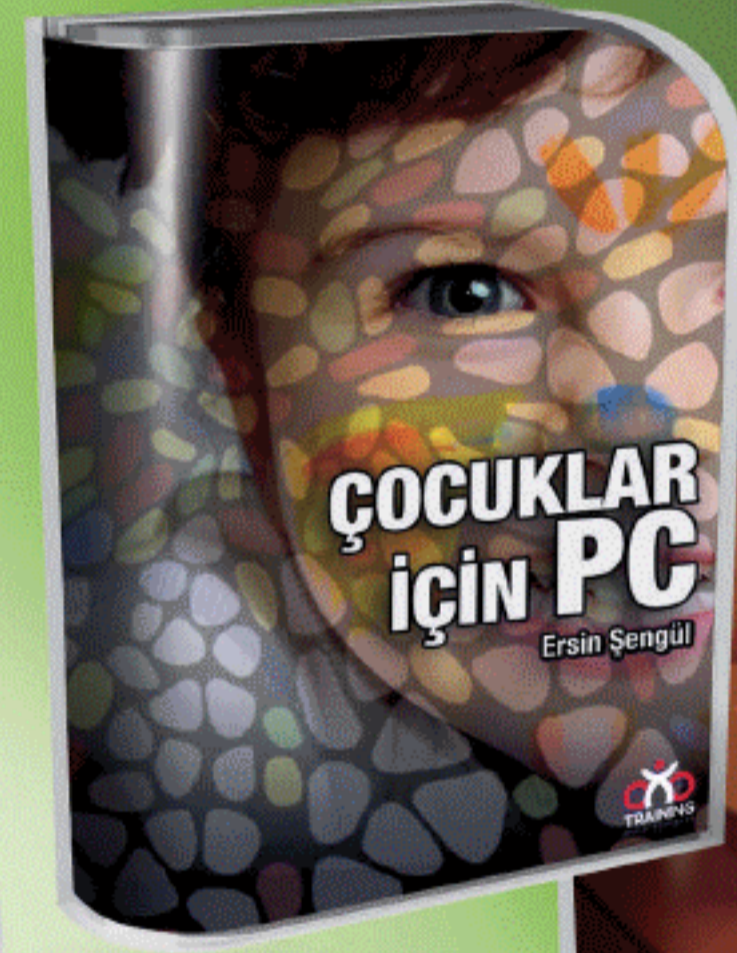
■ **Av. Yelda Gizem Ünal**

Çevrimiçi oyunların türlerine göre oynanma oranları

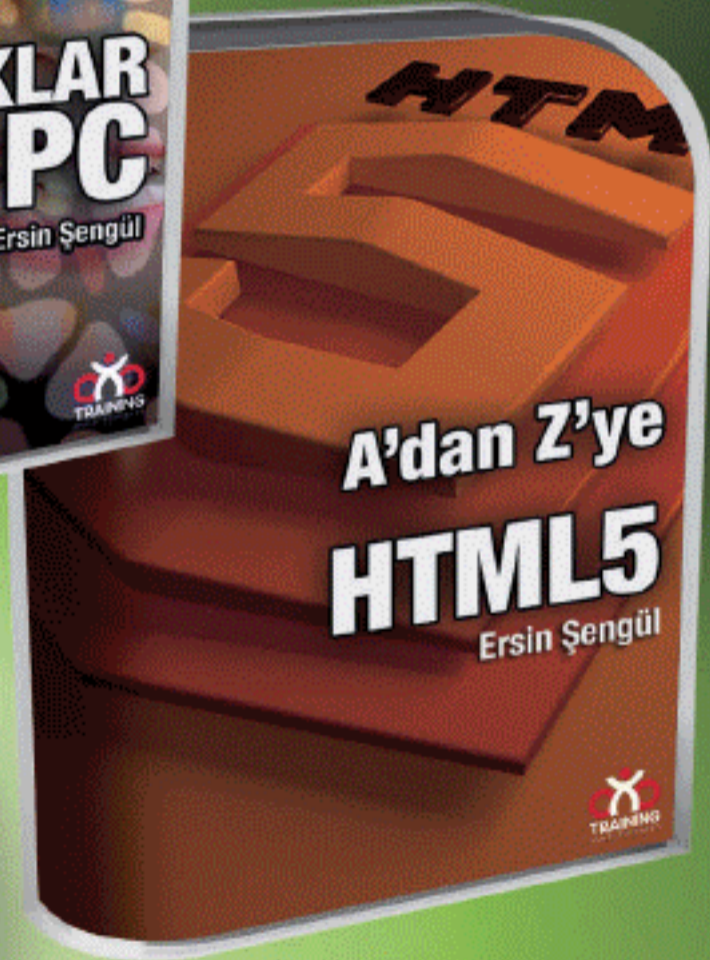
- %47 Bulmaca ve Kart Oyunları
- %21 Aksiyon, Rol Yapma, Spor, Strateji Oyunları
- %13 İndirilebilir Oyunlar
- %11 Kalıcı Çok Oyunculu Dünya
- %8 Diğer

ÇOCUKLAR İÇİN PC EĞİTİMİ

Bilgisayar kullanmayı internet ve sosyal medya ile ilgili doğruları ve yanlışları öğrenmek için en güvenilir kaynak



2
VIDEO
EĞİTİM



3
TAM
SÜRÜM
yazılım

CHIP Ekim sayısındaki hediyeleri KAÇIRMAYIN!

Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com



LEVEL FIFA LİGİ

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

Ay 10 Oyun FIFA 14 Platform Xbox 360



< Emre vs Fırat

FIFA 14'ün ofise uğramadığı son günler, elimizde sadece oyunun demosu var ama biz beklemedik, demo da olsa yeni oyunu LEVEL Ligi'ne yedirdik. İlk maç Emre ile Fırat arasındaydı çünkü benim işim başımdan aşkındı. Benden habersiz oynanan bu kısa demo maçı, orta saha mücadelesi şeklinde gerçekleşince bir türlü gol olmadı ve maç 0-0 bera- bere noktalandı. Bu sayede fark ettik ki bu kısa maçlarda hiç gol olmayabilirdi...

Şefik vs Fırat >

İşimi bir yana bıraktım ve geçtim konsolun başına, ilk olarak da Fırat ile oynadım maçımı. Öyle bir maç oynandı ki elimizde tam sürüm olsa, yeterli zaman olsa gollerini atıp maçı kazanacaktım ama olmadı. Defalarca pozisyona girdim, üst üste pozisyonlar kaçırdım ama olmadı, olmadı, olmadı... Neyse ki Fırat da golü bulamadı ve bu maç da golsüz sona erince Emre ile aramdaki maç bir anda final niteliği kazandı.



< Şefik vs Emre

Maça hızlı başladım, üst üste pozisyonlar buldum, Emre de buldu ve karşılıklı birer gol bulup maçı 1-1 noktaladık. Şimdi ne olacaktı? Bu noktada Gökhan girdi devreye ve hepimizle birer maç yapma teklifinde bulundu. Oyunu ilk defa oynayan Gökhan'ı Emre 1-0, Fırat 3-0 yendi ve sıra bana geldi. Yapmam gereken, maçı üç farkla kazanmaktı ama ben başta gol yedim! Neyse ki dördüncü golü 90. dakikada buldum ve 4-1 ile zafere ulaştım!

PUAN DURUMU

İSİM	O	G	M	B	AG	YG	P	A
Fırat	18	8	7	3	32	16	31	16
Emre	18	6	7	5	24	25	25	-1
Şefik	18	2	8	8	19	34	14	-15

● Ayın galibi

AYIN MAÇI

Şefik Akkoç

MANCHESTER CITY



Gökhun Sungurtekin

MANCHESTER CITY



4 | 1



S. Nasri 20'

Y. Touré 36'

Negredo 45'

45'

90'

V. Kompany 78'

J. Navas 90'



Maçın Adamı **Jesus Navas**

PCNET'İN EKİM SAYISI BAYİLERDE!

Sosyal medyaya
Windows'tan katılın
Windows 8'de sosyal ağlardan
daha iyi yararlanmanın yolları

PCNET'TEN HEDİYE
WEB SİTESİ NASIL HAZIRLANIR?
VİDEOLU EĞİTİM DVD'NİZDE



PCnet



NEREDE BU GELECEĞİN DÜNYASI?

Hâlâ Ay'da yaşamıyor, uçan arabalarla işe gitmiyoruz. Bilimkurgunun hangi hayalleri, neden gerçek olamadı?



Teknolojiyi seviyoruz Ekim 2013 Sayı 193 Fiyat 7,00 TL

DVD'DE
GÖRSEL
EĞİTİM
HEDİYE

APPLE



GOOGLE



MICROSOFT



YOLUNUZU SEÇİN

Aynı üreticinin cihazlarını birlikte kullanarak daha iyi sonuçlar elde edebilir miyiz, yoksa bu sadece bir pazarlama taktiği mi?

+ HER EVİN İHTİYACI 40 ONLINE SERVİS
HAYATINIZI KOLAYLAŞTIRACAK, İŞ VE EĞLENCE
ODAKLI İNTERNET SERVİSLERİNİ SEÇTİK

DOSYA
İZLERİNİZİ SİLİN
Üst düzey
şifreleme ve veri
imha etme

TEST 5.64

İşlemciler

Son model CPU'lar
terfiyi hak ediyor mu?



NASIL YAPILIR? 5.65

Kolay kurulum

Popüler yazılımları kolayca
bulun ve tek tıklamayla kurun

ANALİZ 5.6

Sosyal hacker'lar

Kişisel verilerinizi çalmak için
sosyal ağlardan saldırıyorlar



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

www.pcnet.com.tr



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



Total War: Rome II

Total War serisinde ikinci Roma dönemi

Sayfa 66



Grand Theft Auto V

San Andreas ruhunu geri getiren, oyunculara özgürlükler sunan ve bizi aylarca başında tutacak bir GTA çıktı karşımıza. İşte Tuna'nın Los Santos macerası...

Sayfa 50



FIFA 14

Sekizinci nesil konsollara geçiş yaparken iki kez alacağımız oyunlardan FIFA 14, bizi yine hayal kırıklığına uğratmadı. Hele o uzaktan şutlar...

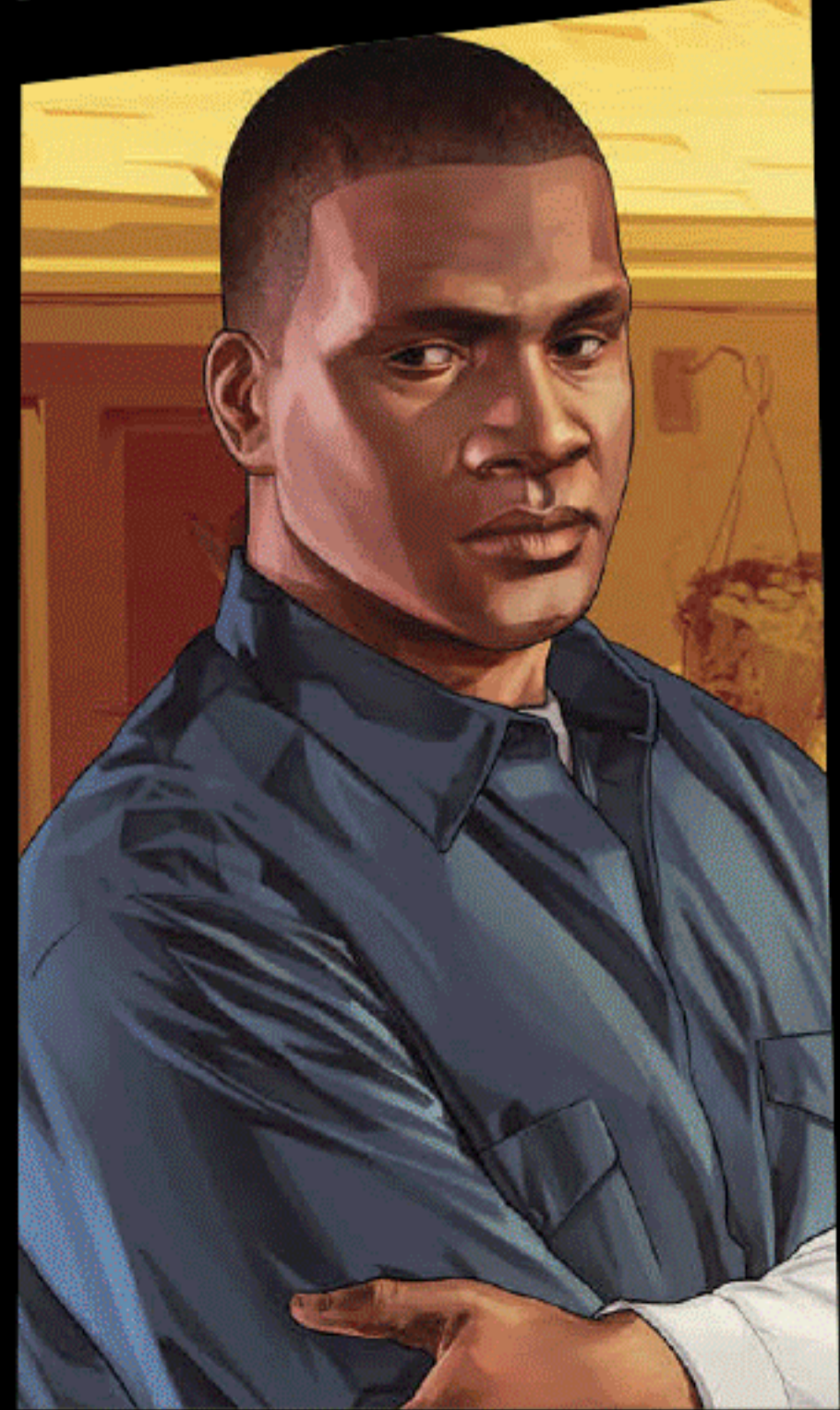
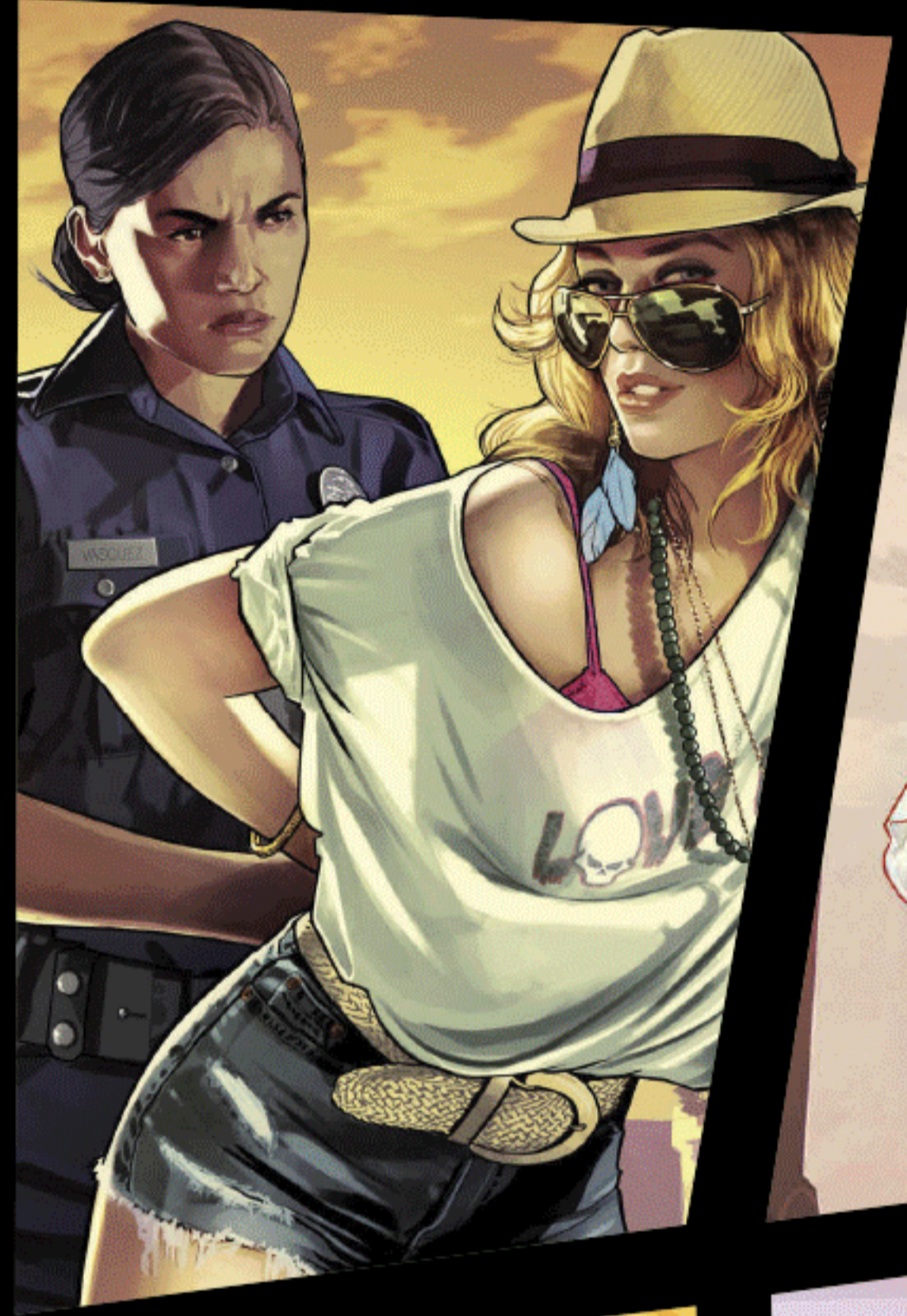
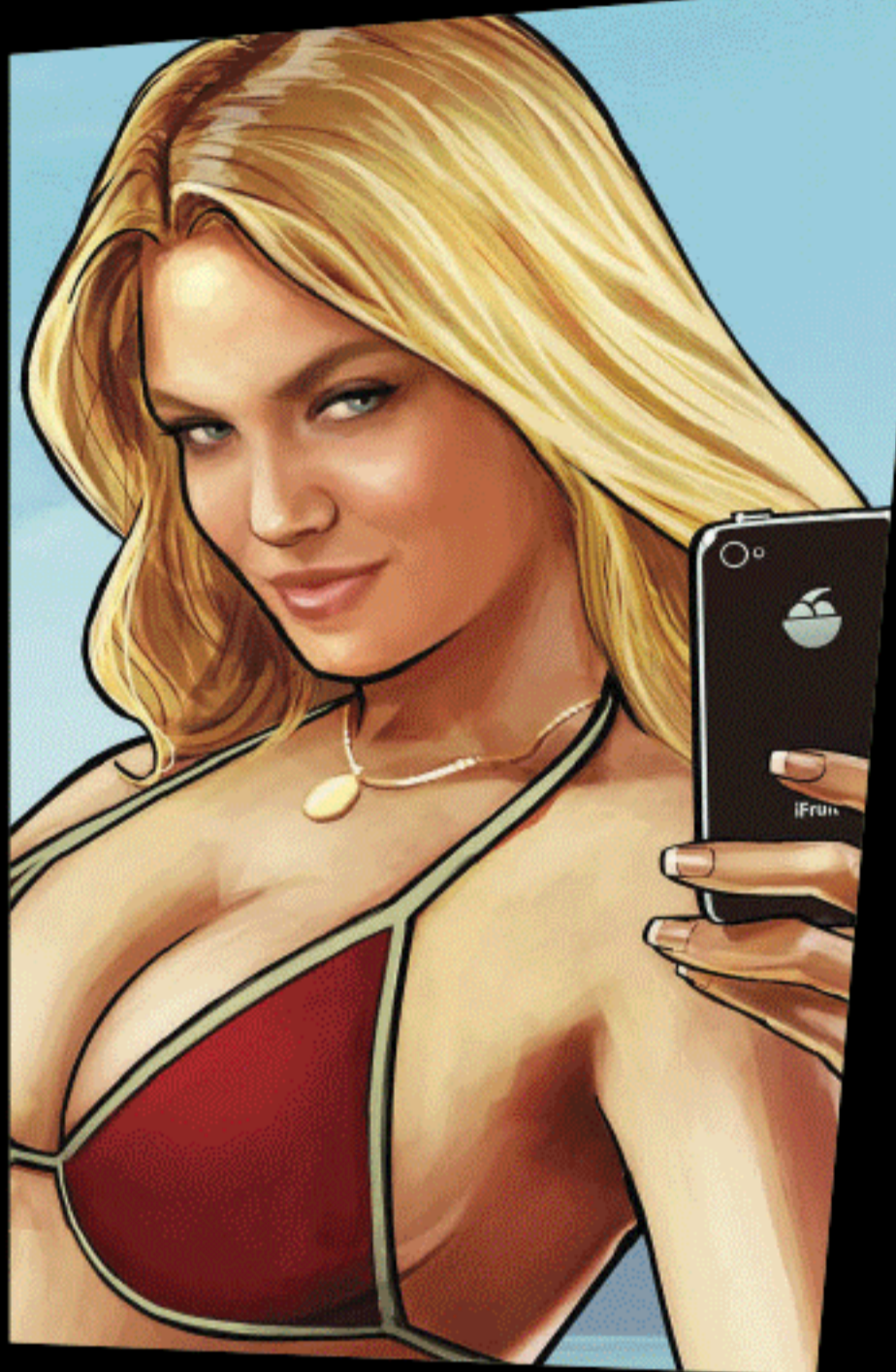
Sayfa 64



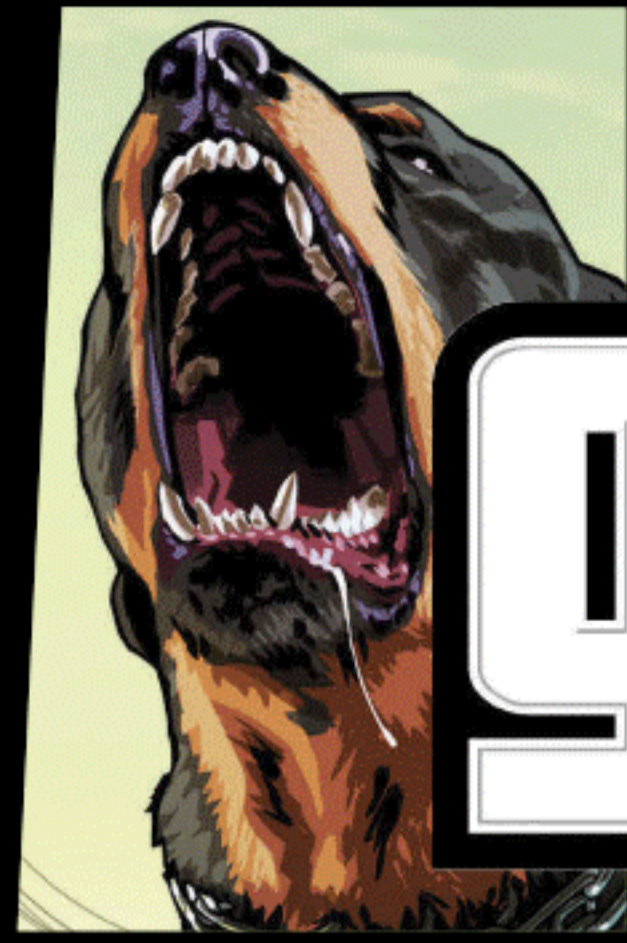
Diablo III

PC oyuncuları hala PvP'yi bekleyedursunlar, konsol oyuncuları Diablo III'e kavuştular bile. Üstelik oyunun kontrolleri de konsol yapısına başarıyla uyarlanmış.

Sayfa 76



Yapım Rockstar North
Dağıtım Rockstar Games
Tür Aksiyon, Macera, Spor, Strateji
Platform PS3, Xbox 360
Web www.rockstargames.com/V
Türkiye Dağıtıcısı Aral



Grand Theft Auto V



En büyük soygun



★ Hayat durduran bazı olaylar vardır. Örneğin, ilk sevgilinizle, ilk baş başa buluşmanız... Belki de hiç bitmesini istemezsiniz... (Belki de hemen bitsin istersiniz çünkü kızın dişleri takma çıkmıştır veya erkek sivilcelerini kapatmak için fondöten sürmüştür, yaklaşınca gözünüze çarpmıştır.) Ya da evinize gelen ilk bilgisayar ve yanında gelen oyunlar. (Belki de zaman şaşkınlıkla donar çünkü bilgisayar 486SX'tir ve yanında gelen oyunlar sırasıyla God of War III'tür, Pikmin'dir ve Forza Motorsport 4'tür.)

Hayat durduran bazı oyunlar da vardır. Yıllar önce World of Warcraft çıktığında bir durdu mesela o akreple yelkovan. Diablo III'te keza aynısı oldu ama ondan önce, Diablo II'de de yaşamıştık benzer bir durumu. (Blizzard oyunları tehlikeli.)

Ve elbette ki hayata bir dur diyen Grand Theft Auto oyunları da bulunuyor. İlk iki GTA oyununda böyle bir durum söz konusu olmadı ama GTA III ile birlikte işin rengi değişti. İnsanlar, oyuncular, herkes bu oyuna öyle ya da böyle ilgi duydular. "Abi özgürce dolaşıyorsun, istediğine tekme patlatabiliyorsun!" dediler bazıları. Buna karşı gelen muhalif ebeveyn toplulukları, "Çok zaman harcıyorsun oyunun başında!" diye çıkıştılar, medya da gazi alarak, "Bu oyun çok şiddet içeriyor, çocuklarımızın her biri seri katil olacak!" diye endişelendi. Rockstar Games ise kulaklarını konuya tıkamaya karar verdi, mahkemelik olma yoluna kadar gitti olay. (Mahkemelik olmuşlar mıydı?) GTA III beğenildi, hoştu, güzeldi ama GTA'yı bambaşka bir boyuta taşıyan oyun, San Andreas oldu. Üçüncü oyuna göre çok daha özgür olduğumuz, yapacak çok daha fazla işin olduğu ve karakterimizi de geliştirebildiğimiz bu oyun, GTA'nın hayran kitesinin katlanmasına neden oldu. Ne var ki olay, GTA IV'ün ilk görsellerinin ve fragmanlarının internete düşmesiyle tam bir manşet haberine büründü. Zaten hâlihazırda birçok şeyi başarmış olan GTA, dördüncü oyunla birlikte inanılmaz grafiklere ve daha gerçekçi, daha akılda kalıcı bir senaryoya kavuşuyordu. GTA IV çıktığında herkes oyunun başına oturdu ve farklı yorumlarla kalkıldı koltuklardan. Biz vaktiyle oyunun >

✓ Önemli görüşmeler Michael'da...



> San Andreas'a göre daha düz olmasından yakındık, oyunu çok tutmadık ve büyük tepki topladık. "Neden San Andreas gibi yapmamışlar ki?" derken şunu düşündüm. Elinizde GTA gibi bir isim var. Bu ismi sürekli de ileri taşımalsınız beklentileri karşılamak için. Ve elbette ki paraya doyamıyorsunuz. San Andreas'ı şahane grafiklerle süsleyip hemen piyasaya sürmek yerine, yeni nesil grafiklerle zaten yeterince göz boyayan, yeni bir GTA'yı, biraz daha düz, sadece biraz daha eksik bir şekilde piyasaya sürerek yine de milyon dolarlara konamaz mısınız? GTA IV aynen bu şekilde düşünürdüm bana sorarsanız ve Rockstar belki de o zamandan, GTA'nın asıl olması gereken şekli beşinci oyun için planlamıştı bile. Biz eleştirdik ama onlar yine de kazandı, kazandı ve kazanmaya devam ediyor.

Para peşinde bir hayat

San Andreas'a dönme vakti geldi, çattı. Los Santos'ta ve Blaine County'de geçecek olan müthiş bir macera söz konusu ama sözü öncelikle karakterlerimize getirmemiz gerekiyor. Kendileri hakkında detaylı bilgiyi bu sayfalarda bulabilirsiniz lakin bir ön tanıtım yapmak da gerekiyor.

Bir GTA oyununda ilk defa, üç farklı karakteri birden kontrol ediyoruz. Yaşadığı hayattan ve ailesinden çok

çekmiş olan Michael, Nigger kültürünün içinde yaşam mücadelesi veren Franklin ve psikopat Trevor, üç kahramanımızı oluşturuyor.

Rockstar'a ilk şapkayı şu aşamada çıkarıyoruz: Bu üç karakterin oyuna yedirilmesi çok şık yapılmış. Başka bir oyunda olsa, üç karakter direkt olarak önümüze atılırdı, kim kimmiş diye anlamadan ilk büyük soygunun içine düşerdik. Buradaysa önce Franklin ile tanışıyoruz. Sıradan hayatını sürdürürken, yapması gereken birkaç önemsiz işte onu kontrol ediyoruz ve kısa bir süre sonra Michael ile yolları kesişiyor, Michael'ın hayatına dâhil oluyoruz. Michael ve Franklin iyi anlaşılıyor ve Trevor'la ne zaman tanışacağımızı beklemeye başlıyoruz. Bekliyor, görevler yapıyor, zaman geçiriyoruz ama Trevor yok. Ancak bir olaydan sonra Trevor'a kamera çevriliyor ve onu Sandy Shores'da, Los Santos'un uzağında, çorak bir arazi-deki evinde, biraz uygunsuz bir şekilde yakalıyoruz. Trevor'la da hatırı sayılır uzunlukta vakit geçirdikten, üç karaktere de yeterince aşına olduktan sonra asil maceraya adım atıyoruz.

Tabii ki burada bazı kopukluklar yok değil. Hikâyeye göre Michael ile Trevor eski dost ama bir olaydan sonra araları bozulmuş ve Trevor, Michael'ın Rockford Hills'de bir zengin yaşamı sürdürdüğünden bile habersiz kalmış. Trevor'ın Michael ile tanışma anı dramatik sayılır ama bundan beş dakika sonra olanlar, akla ve mantığa pek uymuyor zira Trevor'ın Michael'ın boğazına atlayacağını sanırken, hemen bir göreve atılıyor ikili. Sanırım olay şöyle gelişmiş; eğer bu bir film olsaydı, karakterlerin duygusal durumları daha ön plana çıkardı, her şey gerçek hayattakine biraz daha yakın seyrederdi. Tabii ki bu bir oyun olduğu için senaryo ile "oyun" arasındaki köprü daha kısa. Yapımcılar bize 30 dakikalık sahnelerle karakterlerin duygusal bunalımını da verebilirdi belki ama o zaman da oyundan kopardık diye düşünüyorum.

Eleştirimi de yaptığıma göre karakterlere geri dönelim. Karakterlerin nasıl bir hayat sürdürdüğüne dair detaylar da çok iyi verilmiş. Michael'ın dejenera ailesi örneğin, çok iyi yansıtılmış. Kansı onu tenis hocasıyla aldatıyor ve Michael bunun farkında. Oğlu ot kullanan ve başka hiçbir şey yapmayan, babasından yeterli sevgiyi ve >



Bisiklet iyi, güzel de düşünce
ağzımız burnumuz kayıyor.



Üç kafadar

İlk defa bir GTA oyununda sadece tek bir karakteri değil, üç karakteri birden kontrol ediyoruz. (Kol kola değil.) Birbirinden tamamiyle farklı karakterlere sahip bu üç karakterin kim olduklarını merak ediyorsanız, okumaya devam edin.



Michael de Santa

Doğum Yılı: 1968

Yaşadığı Yer: Rockford Hills, Los Santos

Ailesi: Amanda de Santa (Eşi), Jimmy de Santa (Oğlu), Tracey de Santa (Kızı)

Zengin bir ailede doğmayan ve normal bir çocukluk yaşayan Michael, lisede Amerikan futbolu oynamış ve bundan sonra da başka bir başarı elde edememiş. (Yazık.) Bu vakitten sonra da direkt olarak soygun işine girmiş Michael ve büyük paralar kazanmaya başlamış; her ne kadar hayatını tehlikeye atsa da...

Michael'ı oyunda evliliği çökmeye yüz tutmuş, ailesi zıvanadan çıkmış bir halde buluyoruz. Kansı onu alenen aldatıyor, oğlu hiçbir işe yaramadan, sadece oyun oynayıp duruyor, kızysa ünlü olma hayaliyle saçma sapan ortamlarda dolanıp duruyor. Tüm bunlardan sıkılmış olan Michael'ı birkaç aşırı hareket yaparken gözlemliyoruz ve anlıyoruz ki Michael -Trevor kadar olmasa da- üstüne gidilmemesi gereken bir adam.



Franklin Clinton

Doğum Yılı: 1988

Yaşadığı Yer: Güney Los Santos

Ailesi: Denise (Teyzesi), Tavell Clinton (Kuzeni)

Los Santos'un zenci mahallelerinden birinde, parasız bir hayat yaşayan Franklin de Michael gibi para yüzü görmemiş küçüklüğünden beri. "Nigger" dediği birçok siyahi arkadaşı olmuş, onlarla takılmış ve sonunda -doğal olarak- uyuşturucu işine bulaşmış. Yakalanıp hapse konulduktan sonra da bu yolda ilerlememeye tövbe etmiş. Eğitimsiz geçen onca yılın sonunda düzgün bir iş bulmasına imkân olmayan Franklin de kolay paranın hırsızlıktan geçtiğini keşfetmiş nihayetinde.

Oyunun hemen başlarında Michael ile tanışan ve onunla dost olan Franklin, kontrol ettiğimiz karakterler arasında en silik olanı belki de. Siyahi arkadaşlarıyla olan muhabbetleri bize elbette ki biraz uzak ama siyahi gençlerin arasında nasıl bir muhabbette olduklarını da anlayabiliyoruz.



Trevor Philips

Doğum Yılı: Bilinmiyor

Yaşadığı Yer: Sandy Shores

Ailesi: Mrs. Philips (Annesi), Ryan Philips (Kardeşi, vefat etmiş)

Babası tarafından türlü tacizlere maruz kalması ve parasız, sevgisiz bir ortamda büyümesiyle akıl sağlığı hafiften ayarını yitiren Trevor, oyundaki en akılda kalıcı karakter kuşkusuz ki. Eviden kısa sürede uzaklaşıp orduya girerek pilotluk eğitimi alıyor Trevor fakat burada da fevri tavırlarından ötürü fazla barınmıyor, ordudan men ediliyor. Bu olaydan sonra para kazanmanın hırsızlıkla çok kolay olduğunu keşfeden Trevor, Michael ile tanışıyor, büyük işleri birlikte yürütmeye başlıyorlar.

Trevor tam bir deli. Neye sinirleneceğini ve bunun sonucunda ne yapacağını tahmin edemiyorsunuz. Tek başına bir orduya bile savaş açabilecek kadar ileri gidebiliyor yeri geldiğinde ve gözü hiçbir şey görmüyor. Oyun sadece Trevor üzerine kurulmuş olsa bile satardı, size o kadarını söyleyeyim.



Tipik Marmaris manzarası...



> ilgiyi görmediğine inanan kayıp bir ruh, kızı Tracey ise kısa yoldan ünlü olmak için Los Santos'un "havali" isimleriyle zaman geçirmeyi sorun etmeyen, sonu pek de parlak görünmeyen, aptal bir sarışın. Michael da zamanında edindiği zenginliğin üzerine oturmuş ve tüm gün içki içip başka bir şey yapmayan, amaçsız kalmış bir adam olarak yer alıyor oyunda. Franklin'in bu denli çarpıcı bir hikâyesi yok ama onun sayesinde eğitimsiz siyahilerin, kendi kültürlerinde nasıl bir diyalog içerisinde olduklarını ve aile yaşantılarının nasıl olduğunu rahatça gözlemleyebildim. Örneğin, Franklin'in teyzesinin, tüm gün evde oturmasını ve arkadaşlarını eve çağırıp televizyon karşısında gün yapmalarını oturup uzun uzun izleyebiliyorsunuz. Trevor'ın yaşamıysa en hareketli olan belki de. Şehir yaşantısından uzak, neredeyse eski Teksas'ı andıran bir ortamda, kontrolden ve kurallardan irak bir yaşam sürüyor Trevor ve kendi karakteri gereği de kendi kurallarını, kendi koyuyor. Trevor çok sağlam işlenmiş bir karakter ama tipine seslendirmesi uymamış gibi gelmedi de değil.

Bu karakterler arasında istediğimiz zaman geçiş yapabiliyor olduğumuzu zaten daha önce çokça söyledik ama bu özelliği yakalamak için oyunda nispeten uzunca bir süre zaman geçirmeniz gerekiyor zira üç karakterin buluşma anı pek de yakın bir sürede gerçekleşmiyor. Karakterler arasında geçiş yaptığınızda, o karakter bazen evinde oluyor, bazen bir arabada, bazen de suda, birçok cesedin yanında iç çamaşırlarıyla bulunuyor. (Trevor.) Karakterler arasındaki geçiş, hoş bir kuşbakışı animasyonla gerçekleşiyor. Los Santos'ta bu görüntüde diğer karakterin bulunduğu yer görüntüleniyor ve kamera birkaç adımda o karakteri bulup sizi onun kontrolüne bırakıyor. (Bu animasyonun yükleme süresi için kullanıldığını da anlamış oldum.)

Karakterlerimizin tarzları, konuşmaları, kıyafetleri, saçlarının şekli, RPG stilli özellikleri hep birbirinden farklı. Mesela Trevor her iki karakterden daha iyi uçak kullanabiliyor. Franklin iyi araba kullanıyor ama silahlarla arası çok iyi değil. Her karakter de bu bağlamda



bir özel yeteneğe sahip. Özel yetenek ekranının sol alt köşesinde görülen, sarı barın dolmasıyla çalıştırılabilir. Her karakter de bu barı farklı şeyler yaparak dolduruyor. Örneğin, Franklin'in özel yeteneği araba kullanırken zamanı yavaşlatmak ve herkes yavaşlarken, onun daha rahat manevralar yapabilmesi. Bu özelliği kullanabilmek için Franklin'in iyi araba kullanması gerekiyor. Ters yönden ilerlemek, araçlara yakın geçmek barın hızla dolmasına yarıyor ve ardından bu yeteneği kullanabiliyorsunuz. Michael'ın özel yeteneği ateşli silahları kullanırken zamanı yavaşlatabilmesi (Max Payne modu.) ve bu hayli kullanışlı bir özellik zira oyundaki çatışmalar çok hararetle geçebiliyor. Trevor da yine karakterine uygun bir yeteneğe sahip. Tam olarak "Rage" veya "Berserk" moduna geçiyor Trevor ve bu süre zarfında çok az yaralanıp çok daha fazla hasar verebiliyor silahlarıyla. Özellikle kalabalık gruplarla savaşırken bu özellik çok işe yarıyor; direkt olarak, kurşunlardan kaçma derdi olmadan ava çıkabiliyorsunuz.

Sen kapıyı tut, ben kamyonu içeri sokacağım!

Bu sefer amacımız ne? Şimdi bu üçlü paraya sıkışmış durumda. Zaten biliyorsunuz, insanoğlu 100 milyon doları olsa bile, "Neden 200 milyon dolarım yok?" der çünkü açgözlüdür. Michael -spoiler olmasın diye söylemek istemediğim bir nedenle- 2,5 milyon dolara sıkışmış durumda. Franklin'in zaten parası yok. Trevor

Hileler

Çoğu oyunda artık hilenin adı geçmezken, GTA V hilelere hala ev sahipliği yapıyor. Bu hileleri oyunun istediğiniz kısmında girebiliyorsunuz ama bunu yaptığınız takdirde, o oyun seansı için tüm trophy'lerden, achievement'lardan mahrum kalıyorsunuz. Sağ ve Sol tuşları için dijital yön tuşlarını kullanmalı ve tüm kodları hızlı bir şekilde girmelisiniz.

Aranma seviyesini yükseltme	R1, R1, Daire, R2, Sol, Sağ, Sol, Sağ, Sol, Sağ
Aranma seviyesini azaltma	R1, R1, Daire, R2, Sağ, Sol, Sağ, Sol, Sağ, Sol
Hızlı koşma	Üçgen, Sol, Sağ, Sağ, L2, L1, Kare
Hızlı yüzme	Sol, Sol, L1, Sağ, Sağ, R2, Sol, L2, Sağ
Yetenek barını doldurma	X, X, Kare, R1, L1, X, Sağ, Sol, X
Paraşüt	Sol, Sağ, L1, L2, R1, R2, R2, Sol, Sol, Sağ, L1
Yüksekten düşme	L1, L2, R1, R2, Sol, Sağ, Sol, Sağ, L1, L2, R1, R2, Sol, Sağ, Sol, Sağ
Patlayıcı yakın dövüş saldırıları	Sağ, Sol, X, Üçgen, R1, Daire, Daire, Daire, L2
Patlayıcı mermiler	Sağ, Kare, X, Sol, R1, R2, Sol, Sağ, Sağ, L1, L1, L1
Alevli mermiler	L1, R1, Kare, R1, Sol, R2, R1, Sol, Kare, Sağ, L1, L1
Yavaş çekim hedef alma	Kare, L2, R1, Üçgen, Sol, Kare, L2, Sağ, X
Sarhoş modu	Üçgen, Sağ, Sağ, Sol, Sağ, Kare, Daire, Sol
Hava şartlarını değiştirme	R2, X, L1, L1, L2, L2, L2, Kare
Kaygan arabalar	Üçgen, R1, R1, Sol, R1, L1, R2, L1
Yavaş çekim	Üçgen, Sol, Sağ, Sağ, Kare, R2, R1
Buzzard Attack Helicopter	Daire, Daire, L1, Daire, Daire, Daire, L1, L2, R1, Üçgen, Daire, Üçgen
Comet	R1, Daire, R2, Sağ, L1, L2, X, X, Kare, R1
Sanchez	Daire, X, L1, Daire, Daire, L1, Daire, R1, R2, L2, L1, L1
Trashmaster	Daire, R1, Daire, R1, Sol, Sol, R1, L1, Daire, Sağ
Limuzin	R2, Sağ, L2, Sol, Sol, R1, L1, Daire, Sağ
Stunt Plane	Daire, Sağ, L1, L2, Sol, R1, L1, L1, Sol, Sol, X, Üçgen
Caddy	Daire, L1, Sol, R1, L2, X, R1, L1, Daire, X
Rapid GT	R2, L1, Daire, Sağ, L1, R1, Sağ, Sol, Daire, R2
Duster	Sağ, Sol, R1, R1, R1, Sol, Üçgen, Üçgen, X, Daire, L1, L1
PCJ-600 Motosiklet	R1, Sağ, Sol, Sağ, R2, Sol, Sağ, Kare, Sağ, L2, L1, L1

Xbox 360 hileleri için R1 = RB, R2 = RT, L1 = LB, L2 = LT, Daire = B, X = A, Kare = X, Üçgen = Y.
(Örnek: Hızlı koşma hilesi için Y, Sol, Sağ, Sağ, LT, LB, X tuşlarına sırasıyla basmanız gerekiyor.)

deseniz, o da parasal anlamda hiç de iyi bir noktada değil. Bunun ötesinde, bu üçlünün bir hayat amacı olmaması da büyük bir etken. Ne Michael ailesiyle geçirdiği o onlardan mutlu, ne Franklin getto hayatından, ne de Trevor kulübesinde geçirdiği günlerden. Durum böyle olunca da eski günler aklına geliyor Michael ve Trevor'ın ve başlıyorlar soyguna...
Evet, oyunun amacı büyük soygunlar yapmak. Oyunda bu soygunlara "Heist" deniliyor ve yan görevlerin dışında, neredeyse tüm görevlerde büyük soygunlar yapmak üzere plan yapıyoruz. Size soygunlarda neler olduğunu anlatmak istemiyorum aslında çünkü bunları bilmeden, kendiniz tecrübe etseniz çok daha iyi olur ama genel işleyişi anlatmak elbette ki görevim. Soygunlar aşama aşama gerçekleşiyor, bunu bilmeniz lazım. Yani üç kişi anlaşmış bir bankanın veya bir mağazanın ön kapısından girip herkese silahları doğrultup paraları almıyorsunuz. Başlarda ufak soygunlarla başlıyor iş ve ilk işimiz de Michael'in ve Franklin'in planladığı mücevherat mağazası oluyor. Bu görevde "Lester" adındaki arkadaşımızdan da yardım alıyoruz hatta. Görevi planlama safhasında, ekibimizdeki arkadaşlarımızdan bir tanesi planı anlatmaya başlıyor. İlk önce şuradan şunu almak lazım, onu aldıktan sonra şuraya koymalıyız ve bunu yaparken diğer arkadaş da şuradan şunu getirmeli gibi seri bir anlatım başlıyor. Planlama safhası çok güzel anlatılıyor ve soygunun neye benzeyeceğini de gözünüzün önünde canlandırabiliyorsunuz. Soygun planı anlatı-

lırken, ikinci bir seçenek de arada anlatıma karışıyor. Planlama bittikten sonra da bu bağlamda iki seçeneğimiz oluyor. Genellikle bu ayrımlardan bir tanesi daha fazla çatışma içeriyor, diğeri daha fazla iş isteyen ama düşmanlarımızı da uyandırmayan bir yaklaşıma sahip. Oynayış tarzınıza göre bu seçeneklerden birini işaretledikten sonra görev başlıyor. Bu aşamada da kendinizi soyulması gereken yerin önünde, elinizde silahlarla hayal etmemelisiniz; soygunun gerçekleşmesi için öncelikle "ön koşulların" sağlanması gerekiyor. Tamamıyla hayali bir senaryoda, diyelim ki mağazaya bir çalışan gibi, bir adamımızı sokmamız isteniyor. İlk önce o mağazanın kapanma saatini beklemeli ve çıkan çalışanlardan bir tanesini soyup onun kıyafetini almamız gerekiyor. Böylece soygun gününde o kıyafeti giyecek olan elemanın rolü çözülmüş oldu. Bunun ardından, başka koşulları da yerine getiriyor ve ana göreve başlamak için şartları sağlamış oluyoruz. Az daha unuttuyordum; planlama aşaması bitmeden soygunu yapacak çetede yer alacak olan üyelerin de seçimini yapmak gerekiyor. Görevin yapısına göre farklı üyeler seçebiliyoruz ve her üyenin de kendine göre bazı eksiklikleri oluyor. İyi iş yapan adamlar soygun sonunda daha çok para istiyor, acemi olanlar daha az para istemesine rağmen görev sırasında pek işe yaramayabiliyor ve hatta ölebiliyorlar. Çete üyelerini soygunlarda kullandıkça yetenekleri de gelişiyor ama aldıkları para değişmiyor; bu yüzden bazı adamları favoriniz yapıp sürekli kullanmak iyi bir >

Oyunun amacı büyük soygunlar yapmak. Oyunda bu soygunlara "Heist" deniliyor ve yan görevlerin dışında, neredeyse tüm görevlerde büyük soygunlar yapmak üzere plan yapıyoruz.





Los Santos, gece başka bir güzel...

Ana görevleri tamamladıkça, yan görevler açılıp bunları da biraz yaptıktan sonra iyiden iyiye görev portföyümüz genişliyor, Los Santos tam anlamıyla bir aktivite merkezine dönüşüyor

> seçim oluyor.

Soygunlar sırasında üç karakterin (Ya da kaç tane varsa grupta.) rollerini ele alabilme kurgusu, ilk açıklandığı zamandan beri heyecan yaratıyordu ve oynanışta da bunun gerçekten heyecan verici bir tecrübe sunduğunu rahatlıkla söyleyebilirim. Görevlerin yapısı zaten bu üç karakterin hep farklı işlerle uğraşmasını öngörmüş; dolayısıyla görev esnasında karakterler arasında geçiş yaptığınızda, hepsinin farklı bir oynanışla birlikte geldiğini görüyoruz. Karakterlerin farklı bakış açılarını görmekten de öte, bazı görevlerde, bazı işleri gerçekten yapmak istemiyorsunuz. Diyelim ki iki karakter arabada; biri aracı kullanıyor, diğeri ateş ediyor. Siz belki de aracı kullanmaktan çok sıkıldınız. O halde hemen diğer karaktere geçiş yapıp ateş eden taraf olabiliyor ve görevi bu şekilde tamamlayabiliyorsunuz. İlerleyen bölümlerde helikopter kullanmaktan sıkılıp tetikçi tüfeğinin başına geçmek de mümkün oluyor, deniz altı

kullanmak da, uçak kovalamak da...

Telefonunuz çaldığında...

Ana görevlerden uzaklaşalım ve Los Santos'ta neler yapabiliriz, bunlara bir göz atalım. Oyunun başlarında yapacak çok fazla iş yok, o konuda endişelenmeyin hemen. Eminim ilk görevinizden önce bile bir yerlere girip bir uçak çalmak isteyeceksiniz ama bunlar geçici eğlenceler. Ana görevleri tamamladıkça, yan görevler açılıp bunları da biraz yaptıktan sonra iyiden iyiye görev portföyümüz genişliyor, Los Santos tam anlamıyla bir aktivite merkezine dönüşüyor.

Telefonumuza göz atalım. Telefon yine birçok işi yapabileceğimiz bir cihaz. Tanıştığımız NPC'ler burada birer kişi olarak yer almaya başlıyor ve onları istediğimiz zaman arayabiliyoruz. (Telefonu açmıyorlar bazen ama olsun.) Bu kişiler aynı zamanda bize mesajlar, e-postalar atarak da bizimle iletişime geçebiliyor. Sahip olduğumuz üç karakter, üç farklı renge sahip.

GTATürk'ün Görüşü

Tanıdık bir yaşam tarzı, yepyeni bir oyun... Başında sabahı bulduğumuz geceler yeniden başladı! GTA V, kelimeleri kifayetsiz bırakan bir yapım. Dört senelik bir çalışmanın eseri olan ve 265.000.000 Dolar maliyetiyle tarihin en pahalı oyunu olan GTA V'i ne kadar övsek az kalır.

Dağların zirvesinden, okyanusun derinliklerine kadar bir dolu içerikle bizlerle olan GTA V'te yapacaklarınızın sınırı yok. Oynanabilirlikten, grafiklere, seslerden, hikâyeye kadar kusursuz denebilecek bir yapım ve kesinlikle bu mükemmelliğin mevcut konsollarda sorunsuz çalışması olağanüstü. Bu oyun yeni nesil olarak tanıtılıp çıkışını yapsa hiçbir şekilde yadırganmadan oynanabilirdi. Bu sefer optimizasyon mükemmel bir şekilde yapılmış, hiçbir şekilde kasma ve sorun yaşanmıyor.

Oyunda yapabileceğinizi sınırı tamamen hayal gücünüze bağlı... Los Santos'un yoğun kentsel

metropolünü ve Blaine County'nin tamamen geniş kırsal alanlarını keşfetme, bir dizi büyük soygun planlayıp gerçekleştirme, çok sayıda yabancıyla ve tuhaf insanla tanışma ya da golften, silah kaçakçılığına, paraşütle atlayıştan, yoga ve daha fazlasına kadar pek çok aktiviteye katılma özgürlüğü tamamen oyuncuya bırakılmış durumda. Bunlar dışında oyun içinde pek çok sürprizle de karşılaşabiliyoruz. Kırsal kesimlerdeki bir yolda kalmış kırık dökük bir araç ve onun hemen yanında yardım isteyen bir otostopçu veya ormanlık bir alandaki içi boş bir araç ve etrafındaki kan gölü içinde yatan cesetler...

Sözün özü, Rockstar Games açık dünya yapısındaki oyunlarda çitayı yine kendi belirlemiş ve adeta oyunculara ikinci bir hayat yaşama imkânı sunmuş. An itibarıyla bir aksilik yaşanmamışsa 1 Ekim itibarıyla oyunun multiplayer modu da hizmete girmiş durumda!

Michael mavi, Franklin yeşil ve Trevor da turuncu. Haritada turuncuyla işaretli soru işaretleri veya harfler gördüğümüzde örneğin, anlıyoruz ki Trevor'ı ilgilendiriyor, onun yapabileceği bir görev var. Bu harfler eğer karakterlerin baş harfiyse genelde ana göreve dair bir işe başlamış oluyoruz, onu da not edin. Soru işaretli alana gittiğimizde, karakterimizin kişisel özelliklerine uygun bir göreve atlıyoruz.

Birer tane örnek verelim oyunun başlarından. Michael ot kullanımının yasallaştırılmasını isteyen bir eyleminin standına uğruyor ve bir anda kendini uzaylılara karşı, makineli tüfekle savaşırken buluyor. Franklin kendisinin fotoğraflarını çekmeye çalışan bir paparaziye bunun ne kadar yanlış olduğunu vurguluyor ama sonunda onun, bir ünlünün fotoğraflarını çekmesinde yardımcı oluyor. Trevor da birkaç redneck'le tartışıp daha sonra berserk modunda, onları temizlerken buluyor kendini.

Bu anlattıklarım hep yan görevler olarak meydana çıkıyor ama hepsi bu kadar heyecan verici olmabiliyor. Örneğin, Franklin'in çekiciyle araba çalmasını isteyen kadınla girdiği görevler bayağı sıkıcı. Git, arabayı bul, çek, garaja getir... Zevksiz. Bu görevleri yaptıkça ya para kazanıyorsunuz ya da karakterinizin özellikleri gelişiyor. Karakterlerin özelliklerinin gelişmesi, bir işi sürekli yapmaktan geçiyor. Sürekli koşarsanız, Stamina'nız artıyor ya da sürekli ateş ederseniz, silah kullanma seviyeniz yükseliyor gibi.

Bu planlı görevlerin yanında, Los Santos'un yaşayan bir şehir olduğunu daha da vurgulamak adına, daha önce Spider-Man'de gördüğümüz bir görev tipi de oyuna eklenmiş. Etrafta dolaşırken mini haritada bir anda mavi veya kırmızı noktalar beliriyor ve anlıyoruz ki o bölgede bir olay var. Olay mahalline gittiğimizde şehirde gerçekleşebilecek sıradan suçlarla karşılaşabiliyoruz. Mesela bir adam, bir kadını soymaya çalışıyordur suratına silahı dayamış. Böyle bir durumla

karşılaşınca dönüp gitmek de serbest, o kadını kurtarmak da. Eğer yeterince hızlı bir şekilde silahınızı doğrultup adamı vurursanız, kadını kurtarıyor ve bir şekilde mükâfatlandırılıyorsunuz. Bir soyguncuyu takip ettiğiniz, yanan bir arabadan bir kadını kurtardığınız bu tip görevler her an karşınıza çıkıyor ve hiçbirini kaçırmak istemiyorsunuz.

Koskocaman Los Santos'ta, istediğiniz vakit girişebileceğiniz işler de yok değil. Yarışlar bunlardan bir tanesi. Los Santos sokaklarında aracınızla katılabileceğiniz yarışlar bayağı zorlayıcı olabiliyor zira bir yere çarpıp kalmak ve geri vitese takıp tekrar yola çıkmaya çalışmak, sıradan bir yarış oyunundakinden çok daha fazla zaman kaybettirebiliyor. Bir havalimanı (Böyle deyince de kocaman bir yer hayal etmeyin; küçükleri de var.) satın aldıktan sonra, burada yer alan uçağınızla belirtilen bölgelere paket bırakabileceğiniz bir göreve de katılmanız mümkün olabiliyor. Daha küçük ölçekli aktiviteler de yok değil elbette ki. Mesela Virtua Tennis'e rakip olabilecek tenis müsabakalarına, tenis >

✓ Trevor'ın dökülmüş saçlarını pek değiştiremiyoruz maalesef.



En hızlı, en güçlü, en çevik

Bir ton araca çok kolay bir şekilde ulaşabileceğiniz Los Santos, bazen en iyisini bulmak isteyeceğiniz bir oyun alanına dönebiliyor. Aşağıda bu araçlardan birkaçını bulabileceksiniz ama herhangi birkaç tanesi değil, en iyilerinden birkaç!



Truffade Adder

Bugatti çakması bu araç oyundaki en hızlı arabalardan bir tanesi. (Diğeri de Overflod Entity XF.) Michael'in evinin güneyinde biraz araştırma sonucunda bulabileceğiniz bu aracı sokakta da görebiliyorsunuz elbette ki ama dediğim bölgeyi bir araştırın önce. Aracı bulduktan sonra garajınıza götürmeyi de ihmal etmeyin; bazı görevlerde hızlı araç çok işe yarayabiliyor.



Rhino Tank

Bir süreliğine neredeyse ölümsüz olup etrafı da aynı ölçüde yakıp yıkmak istiyorsanız, Rhino Tank yine hizmetinizde ve yine ordu karargâhlarında bulunabiliyor. Tabii ki giriş izni olmayan bu bölgelere girince yıldız seviyeniz artıyor ama Rhino'yu kaptığınız için çıkış pek de zor olmuyor. Karargâhlara fark edilmeden girmek için nizamiyenin hemen dışında Franklin'in yeteneğini çalıştırıp sakın bir bölgeye kadar ilerleyebilir ve hiç dikkat çekemeyebilirsiniz.



P-966 Lazer

Maalesef oyundaki en iyi ulaşım yollarından biri olan uçakların en hızlısı da ordunun hizmetinde ve Rhino'da izlediğiniz yolu izlemeniz lazım yalnız fark edildiğiniz takdirde, havaya uçurulmadan karargâhtan kaçmak için çok az bir süreniz oluyor. Eğer uçağın yerini ezberlerseniz, yine Franklin'in gücünü kullanarak hızlıca uçağın yanına gidip fark edilmeden uçağı kapabilirsiniz. Uçağı çalmak zor olduğu için bunu yapmadan önce mutlaka bir havalimanı satın alın ve ardından uçağı garajınıza taşıyın.



› kortu bulduğunuz yerlerde katılabiliyor ve set ve oyun sayısını belirleyerek sağlam bir maç yapabiliyorsunuz. Maç sonunda para kazanmak da olası tabii ki ama gelen paraya para demek pek mümkün değil. Kolay yoldan para kazanmak için para taşıyan zırhlı araçları soymak çok işe yarıyor. Bunları mini haritada yanıp sönen bir nokta olarak görebiliyorsunuz ve arka kapılarını patlatıp içerideki parayı çalarak bir anda yüksek miktarda paralara konmanız mümkün oluyor. Michael ile oynarken psikoloğunuzu görmek de mümkün. Psikolog seansında Michael'ın neler yaşadığına dair sağlam bilgilere ulaşıyorsunuz ve arada psikoloğun tavsiyelerine uyup uymayacağınıza dair seçimler de yapabiliyorsunuz. Tam konuşmanın ortasında seansın bittiğini vurgulayan psikoloğu benzin döküp yakma isteğine engel olmaksızın zor iş... Bazı görevlerin sonunda da büyük soygunlar için ekibimize birilerini ekleyebiliyoruz. Bu kişilerden bazıları gerçekten soygunlarda faydalı olabiliyor, o yüzden yan görevleri es geçmemek lazım. Sırf eğlencesine katılabileceğiniz diğer aktiviteler arasında sinemalar bulunuyor. Bunlardan bir tanesinde, son derece sürreal bir film izledim ve izlerken kafam resmen bulandı. Bu tipteki filmlerle bir şekilde

dalga geçtiğine inandığım filmin adını hatırlamıyorum ama sonuna kadar, ilgiyle izlediğimi söyleyebilirim. Sinemaların yanında, internete girip sunulan sayfaları gezmek de mümkün. Bunlardan bazılarını sipariş hattı olarak bile kullanabiliyorsunuz hatta. Para kazanmak için de borsadan tahvil almak mümkün ama hangi portföye para yatıracağınıza karar vermek zor iş. Kendim denemedim ama büyük paralarla borsada oynayınca bu paraları katlamak da kolayca mümkün olabiliyor. (Ben kesin hepsini batırım.) Koşu yarışlarına katılabileceğiniz, dart ve golf oynayabileceğiniz, sırf zevkine denize girip yüzebileceğiniz bir ortam Los Santos ve tam yeri gelmişken, denizden bahsetmek istiyorum. Ne zamandır bir oyunda bu kadar gerçekçi bir dalga & su hareketi animasyonu görmemiştim. Bir iskeleden ilk defa denize baktığımda sanki gerçek bir deniz varmış gibi hissettim. (Rengi abartılmış tabii ki.) Suya atladıktan sonra da gördüğüm köpükler, üzerime gelen dalgalar... Bir dakika, bu konuya diğer paragrafta devam edeceğim.

Tek firma, tek oyun

Şunu net bir şekilde anlamış bulunuyorum: Büyük

iFruit

Oyunların tabletlere ve akıllı telefonlara uzanmasında Battlefield 4, Tom Clancy's The Division gibi oyunlar çok farklı bir rol oynayacak belki ama Rockstar, GTA için de bir çeşit akıllı telefon desteği sunmayı ihmal etmemiş. iFruit adındaki uygulama şu an için sadece iOS'a destek vermekte ama yakında Android'te de kullanılabilir. Uygulamada iki önemli bölüm var zaman geçireceğiniz. Los Santos Customs ve Chop the Dog. Her karakterin aracını görüntüleyebileceğiniz Los Santos Customs, bu araçlara istediğiniz değişikliği yapmanıza olanak tanıyor. Araçların rengini, motorunu, korna tipini ve daha birçok özelliğini değiştirdikten sonra bu aracı oyunda, garajınızda aynı şekilde bulabiliyorsunuz. Chop the Dog da oyunun başlarında size katılan bir köpek. Call of Duty: Ghosts'taki kadar yetenekli olduğunu düşündüğüm bu köpeği eğitmek ve

oyunda size daha faydalı (Normalde bulamayacağınız birçok eşyayı bulacak şekilde.) hale getirmek bu uygulamayla size bırakılıyor. Tamogotchi'lerde yaptığımız gibi (Hatırlayan var mı, bilmiyorum.) Chop'ı beslemek, onunla oynamak, onu çeşitli mini oyunlarda kullanmak, Chop'ın gelişmesini sağlıyor ve hem uygulamanın başında vakit geçirmiş oluyorsunuz, hem de tüm yaptıklarınız asıl oyunda faydanıza dokunuyor. Bu iki önemli bölümün yanında Facebook'a gönderme yapan Lifeinvader'da Los Santos sakinlerinin sayfalarını dolaşarak oyun içerisindeki alışverişlerinizde indirim kazanabiliyor, karakterleriniz için farklı stiller elde edebiliyor, Social Club ile oyuna ilgili son haberlere ulaşabiliyor, Store ile de GTA ile ilgili ürünleri satın alabiliyorsunuz. Bir Apple mobil ürününe sahipseniz, iFruit'i mutlaka indirin. (Biz Android'çiler de bekleyelim.)





bir firma, tek bir oyun üzerinde çalışınca, ortaya "kalite" çıkıyormuş. Bakacak olursanız Activision da büyük, Ubisoft da, Electronic Arts da ama yine bakacak olursanız, bu firmaların oyunları her zaman yeterli kaliteye ulaşmıyor. Bunun nedeni de elbette ki firmaların aynı anda birkaç tane oyunla birlikte uğraşması ve oyunların takiplerini de yeterince etkili bir biçimde yapamaması. Rockstar Games ise farklı bölgelerdeki stüdyolarıyla birlikte, tek bir oyun üzerinde çalışıyor kaç zamandır. (Gizli projeleri varsa bilemeyiz tabii ki.) Oyunu yapan Rockstar, dağıtımını yapan Rockstar, kontrolde Rockstar. Süre neredeyse sınırsız; sıkıştıran yok, beklenti içerisinde olan yok. Milyon dolarlar zaten gelecek diyerek istedikleri kadar uğraşıyorlar oyunları üzerinde ve ortaya da detay patlaması yaşayan GTA V çıkıyor...

GTA IV fragmanlarında, yerde sürüklenen gazeteleri görünce garip bir heyecan kaplamıştı beni. GTA V'te ise detayın bini bir para. Deniz mevzusundan bahsettim. Onun etkileyiciliği bambaşka fakat sıradan bir sokaktaki, sıradan bir asfalt yoldaki detaylar bile insanın durup bir bakmasına neden oluyor. Rockstar kaplama işinde çıtayı almış, Everest'in tepesine taşımış. Normalde siyah asfalt kaplamasıyla geçiştirilebilecek bir sokakta yamalar, su birikintileri, kırılmış köşeler, çatlaklar görünce, her oyunda bulunan yapaylık seviyesi bir anda azalıyor. Yanlışlıkla bir yayayı ezdiniz diyelim. Tekerleğin arkada bıraktığı ve yavaşça azalan kan izi, herhalde gerçekle aynı. (+18 örnek.) Herhangi bir binadaki eskimiş boya, dökülen bölgeler, düşmüş bir tuğla, Rockstar bünyesinde çalışan her çalışanın birer binayla uğraşmış olduğu izlenimini veriyor. GTA IV'ten çok hatırlamıyorum ama yağmurlu havalarda çakan şimşegin etkisi de atmosferi çok iyi tamamlıyor; daha önce böyle bir şeyle karşılaşsam hatırlardım diyorum... Binalar, kaplamalar ayrı ama araçlardaki detay da bir başka. Yansımalar ve araç modelleri o kadar sağlam ki bana bu oyun bir PS4 oyunu deseniz, hemen inanırım. Arabaların jant kalınlıklarından, frenlerindeki artistik kırmızı kaplamalarına kadar her türlü detay düşünülmüş. Hele bir de bu araçları hasar almışken görün. Tampon sadece sarkmakla kalmıyor, yanındaki çizikler, vuruşlar da gerçekçiliği katbekat arttırıyor. Olayın bence en fantastik boyutu da tüm bu grafikleri kaç yıllık konsollarda görüyor olmamız. Dediğim gibi bu görsellik PC'de veya yeni nesil konsollarda olsa "Zaten böyle olması gerekiyordu." diyerek konuyu geçiştirebilirdik ama PS3'te ve Xbox 360'ta

halen böylesine detay görebiliyorsak, grafiklerinde problem olan oyunlardaki hatayı firmalarda aramak gerekiyor diye düşünüyorum.

Dağın tepesinden, denizin dibine

Eleştiri vakti geldi, hazırlanın! GTA V çok güzel bir oyun. Bayağı sağlam çoğu anlamda ama yapımcılar uzun süredir var olan bir konuyu ve bir başka önemli detayı sanki göz ardı ediyorlar gibi geldi. Oyuna adım attığınız andan itibaren, buram buram Amerikan kültürüne maruz kalıyorsunuz. Los Santos zaten Los Angeles'tan devşirme. Tüm karakterler, diyaloglar, etraftaki ürünler, radyo yayınları ve aklınıza gelebilecek her şey, Hollywood'un, Amerikan Aynacılığı'nın, Amerikan Rüyası'nın bir yansıması. İyi, hoş, olabilir tabii ki ama oyun içerisinde bu "Amerikancılığın" aptal ve garip olduğuna dair o kadar çok gönderme var ki oyun kendisiyle çelişiyor gibi geliyor. Ya da Amerikan dünyasında, A.B.D.'yi eleştirmeye çalışıyor ama istemeden diyorsunuz ki, "Az önce son derece Amerikanvari bir kurguda bulunduk, şimdi niye A.B.D.'nin başka bir özelliğiyle dalga geçiyorsun?" Yani oyun, Amerikan Rüyası'yla ve idealleriyle bir yandan dalga geçerken, bir yandan da aynı kurguda oyunu oynamaya itiyor sizi. Bu durum beni sarsmasa da biraz garip geldi, oyun boyunca, her diyalogda buna dikkat eder oldum.

Bir diğer durum da her GTA'da olan "Bunların hepsi niye?" sorusunun tekrar vuku bulması. Az sonra söyleyeceklerim belki sadece benim oyunlardan beklentim yüzünden ortaya çıkmış bir sorundur ama GTA'yla ilgili olan bu durumdan kendimi bir türlü alamıyorum.

GTA nereden baksanız, bir RPG'den birkaç adım geride, MMO mantığında ilerleyen bir yapı. Yani nedir; görev al, görevi yap, görevi yapmadığın sırada yan işlerle uğraş... Şimdi örnek olarak birkaç oyundan bahsedeyim. Misal, Saints Row IV. Bu oyun bence iyi bir oyun değil ama biraz daha dikkat edilse çok sağlam bir oyun olabilirdi. Bu iyi olarak görmediğim oyunun başına oturduktan sonra kalkamamış olmamdaki ama GTA V'ten rahatça ayrılabilmemdeki sorun, bence benden kaynaklanmıyor. Saints Row, bize bir anda yapabilecek birçok iş veriyordu. Yüksek kulelerin tepesine tırmanmak ve o kuleyi ele geçirmek, uzaylıların kontrolündeki bölgelerden onları temizlemek, ken-

Gariplikler, ipuçları

GTA V tek kelimeyle devasa bir dünya ve burada çok garip şeyler olabiliyor. Hem oyun mekaniğindeki gariplikler, hem de yapımcıların oyun içerisine serpiştirdikleri sayesinde, Los Santos ve civarında dolaşırken sürekli şaşıracaksınız. Mesela nasıl mı?

- Birilerine çok yakın durursanız, otomatik olarak sizinle kavga etmek isteyebilirler. Aynı bizdeki, "Ne baktın kardeş?" tavrı gibi...

- Skyfall hilesini kullanırsanız, karakterinizin metrelerce yüksekten aşağıya düşüğünü göreceksiniz. Yere çok az bir yara alarak inmek için yüzünüzün üstüne, dimdik düşmeyi denerseniz, ölümsüz olduğunuza kanaat getirebilirsiniz.

- Aracınız çok hasar aldıysa bunun anında yepyeni bir görünüme kavuşması için karakterler arasında geçiş yapın ve aracınızın tertemiz olduğunu görün.

- Aynı şekilde, eğer yaralandıysanız ve sağlığınızın düzelmesini istiyorsanız, yine iki karakter arasında geçiş yapabilirsiniz. (Görevler dışında.)

- Diyelim ki bir görevdesiniz ve görevin başında bir silah ve tüm ek parçalarını satın aldınız. Şimdi kendiniz öldürün ve görev başarısızlıkla sonuçlansın. Paranız aynen hesabınıza yatacak ama Ammu-Nation'da tüm silah ekipmanlarını satın aldığınızı göreceksiniz.

- Ammu-Nation'da indirim kazanmanın bir yolu da tüm Ammu-Nation hedef tahtası çalışmalarını bitirmek. Böylece her şeyde %25 indirim alıyorsunuz.

- Bir kamyonla metrelerce yüksekten yuvarlanıp sağ kalabiliyorsunuz oyunda fakat bazen, bir ATV'nin üzerindeyken, bir taşla takılıp düşerseniz ölebiliyorsunuz; dikkatli olmak lazım!

- Oyunu %100 oranıyla bitirirseniz, oyundaki en yüksek dağın üzerinde bir UFO görebiliyorsunuz. Bunun gibi iki UFO daha keşfedilmiş durumda. UFO'ların görüntüden başka bir numarası yok gibi gözüküyor.

- Hepsini belirtmek için çok yer lazım ama oyun bir ton göndermeyle dolu. Red Dead Redemption'dan, Jaws'a, GTA IV'ün kahramanı Nico Bellic'ten, Big Foot'a kadar birçok ünlü isimle ilgili gönderme bulunuyor oyunda ama bunlara rast gelmek tamamıyla şans işi bana sorarsanız.



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



> dimizi geliřtirmek için gereken parlak nesnelere řehirin her tarafından toplamak... Just Cause 2'yi hatırlayalım. Bence çok iyi bir oyundu. Parařüt kontrolü ve kocaman bir bölgeyi sadece parařüt ve bir yerlere ip atıp kendimizi çekerek arřınlayabilmek, daha önce hiçbir oyunda görülmemiř bir mekanikti. Ve yine bu kocaman alanda, diktatörün kontrolündeki birçok bölgeyi, istediđimiz zaman ele geçirebiliyor ve ilerleyen zamanlar için kendimize yol açabiliyorduk. Daha temel bir örnekte, bir MMORPG'yi inceleyelim. MMORPG'lerde olay nedir; bir karakter yaratmak, bunu ilerleyen mücadeleler için geliřtirmek. Bir görev alınız, bunu yaptıktan sonra seviye atlar, para kazanınız. Seviye atmanız ki daha zor düşmanlara karşı koyabilelim, oyundaki daha "farklı" alanları görebilelim. Bařıboř bir řekilde bir bölgeye gittiđimizde, burada dolařmanın bir amacı vardır. Orada karřımıza çıkan basit bir yaratıđı öldürmek bile tecrübe puanı, bir eřya, altın kazandırır. Seviye atladıkça daha iyi eřyalar kazanır, daha iyi eřyalarla da daha büyük raid'lere katılır, PvP için kendimizi en güçlü hale getirmeye çalıřırız. Ben ne yalan söyleyeyim, hiçbir GTA'da beni güdüleyen bir öđe görmedim. Senaryo elbette ki çok iyi, çok hoř ama bir sonraki büyük soygunun nasıl olacađını merak etmek, bana bir haftalık periyodu olan bir aksiyon dizisinden daha fazla heyecan sunmuyor. Karakterlerimizi bir ölçüde geliřtirebiliyoruz yeni oyunda. Daha iyi silah kullanıyorlar, daha iyi kořuyorlar, araçları daha iyi kontrol ediyorlar ama bunlar olmasa bile, oyun yine de oynanıyor. Diyelim ki bir tank çaldım ya da jet uçađı. Bunlarla yapabileceklerim, polis beni delik deřik etmeden önce, sadece özgür olduđum için yapacađım birkaç enteresan aktiviteden ötesi deđil; yani oyunda ilerlememde bana bir fayda sađlamıyor.

Elimin altında koskoca Los Santos var. Dađlarıyla, dereleriyle, dođasıyla harika bir görüntü sunan Blaine County var ama ben, bu kadar alanda oyunun genel kurgusuna katkıda bulunacak bir mücadeleye girmedim, giremedim.

Tabii ki siz belki de bir uçađı sıkıřık trafiđe düşürmekten

ve bu sırada uçaktan atlayıp denize düşmekten zevk alabilirsiniz. Veya bisiklete binip kilometrelerce sürüp Stamina'nızı geliřtirmek isteyebilirsiniz. Oyundaki en yüksek dađın tepesine tırmanmak bir mücadele olabilir. Ya da bu oyunu, düz bir senaryoya sahip ama bir yandan da özgürce dolařabildiđiniz bir aksiyon oyunu olarak düşünüp bundan memnun olabilirsiniz. (Yanlıř bir řey diye söylemiyorum.) Ama ben madem özgürüm, madem yapacak bu kadar iř var, bunlar gözle görülür bir řekilde oynanıřa etki etsin diyenlerdenim. Bu nedenle de oyuna 6,5 puan veriyorum. (Ve halk, meřalelerle LEVEL ofisini basıyor, onu sonsuzluđa uđurluyor.)

Dediđim gibi bu son detay, tamamıyla benim görüşüm. Ne var ki çevremde olsun, internetteki yorumlarda olsun, "GTA'yı yarisına gelmeden bıraktım." diyen o kadar çok insan var ki oyunda itici bir güç eksikliđi olduđunu düşünmekten kendimi alamıyorum. Buna mukabil, oyundaki görev ilerleyiřini genel olarak diđer GTA'larla karřılařtırdıđında çok daha iyi ivme alıyor. Sonlara dođru hele, giře rekoru kırmaması muhtemel film manzaraları ortaya çıkıyor.

Tam anlamıyla her tarafından kalite akan, GTA Online'in açılmasıyla birlikte daha da uzun süre oynanabilecek, inanılmaz grafiklere sahip, emek dolu bir oyun olmuř GTA V. Bu neslin en iyi oyunlarından bir tanesi; yeni nesil konsollarda nasıl bir GTA ile karřılařacađımızı düşünemiyorum... ■ **Tuna řentuna**

Grand Theft Auto V

- ⊕ İnanılmaz detay seviyesi
- ⊕ Akıllıca kurgulanmıř soygunlar
- ⊕ Farklı karakterlerin farklı hayatlarını görme imkânı
- ⊖ Bazı teknik hatalar
- ⊖ Kendisiyle dalga geçerken, dalga geçtiđi konu olan kurgu

9,6

|| Alternatif **Just Cause 2**



Türkiye Ligi?

Yine yok, yine yok. Bizim penceremizden baktığımızda "tuhaf" olarak nitelendirilebileceğimiz birçok lig, FIFA 14 ile oyuna eklendi ama hala Türkiye Ligi yok. Bunun EA kaynaklı olmadığı aşikâr çünkü bu yönde ne kadar çok talep olduğunu açıkladı firma. Sorumlular hesap versin!

FIFA 14 ★

Bu maçın ikinci yarısı da var

Yavaş yavaş Kasım 2013'e, yani sekizinci nesil konsolların evlerimizi işgal etmeye başlayacağı tarihe yaklaşıyoruz. Öyle bir süreç ki bu, bazı oyunları ikişer defa almamız gerekecek ve öyle oyunlar var ki bu süreçte, onları ikişer defa almaktan bir an olsun çekinmeyeceğiz. İşte o oyunlar biri de FIFA 14. Üstelik bırakın oyunu iki kez satın almayı, sırf dört - beş gün daha erken oynayabilmek için Early Access ücretini dahi ödemeyi göze alabiliyor insan ve bu ödemeye başlayan süreçte kendini yeşil sahalara atıyor bir yıllık yeni kontratıyla...

FIFA 14'e kavuşur kavuşmaz, oyunu açar açmaz fark edeceğimiz ilk şey, Xbox 360'ın arayüzünü anımsatan yeni menü yapısı olacak. Eski, yılların alttan kayan bar şeklindeki menüsü gitmiş, yerine

sekmeli ve kutu kutu tasarımlı bir menü gelmiş. Açıkçası bu tip bir yenilik bile insanın içini açıyor, farklı bir hava veriyor oyuna. Tabii ki bu tasarım, daha az yer anlamına geliyor ama buna da farklı bir çözüm bulunmuş. Bazı karelerde sağ analog kol aracılığıyla içeriği değiştirebiliyoruz. Ayrıca maçlardaki Pause ekranında taktik değişikliği de bu sayede hızlıca yapabiliyoruz.

FIFA 14'ün oynanışa dair yeniliklerini daha önce sıralamıştık ve siz de defalarca okumuşsunuzdur maddeleri. Bahsi geçen konuları okumak, çok da net fikirler yaratmıyordu insanın kafasında ama oyunu bire bir test edince her şey çok daha açık bir şekilde gözler önüne seriliyor. Açıkçası bu listenin benim adıma en çabuk fark edilen maddeleri, şutlar için sıralanan Pure Shot ve Real Ball Physics oldu. Önceki oyunlarda uzaktan şut atmaktan kaçınırdık genelde, daha doğrusu ben hep kaçınırdım da Emre bol bol şut atardı, hele ki kontrolünde Lampard varsa ama ne olurdu? Top yükselişe geçerd, bir türlü de hızını kaybetmezdi, sürekli yükselerek gözden kaybolurdu. Hal böyle olunca da uzaktan şut atmanın işlevi kalmıyordu pek. Şimdiyse özellikle Real Ball Physics'in devreye girmesi, uzaktan şutları çok daha tehlikeli bir noktaya getirmiş. Bir kere top artık inişe geçiyor ve topun kaleye gitme ihtimali artıyor haliyle. Tam bu noktada "E o zaman ha bire şut çekerim ve gol atarım." diyebilirsiniz ama inişe geçen ya da kaleye giden her top gol olacak diye bir şey de yok. Hücum edenin lehine yapılan bu değişiklik, şuta yön vermenin daha hassas hale



Yapım EA Canada
Dağıtım Electronic Arts
Tür Spor
Platform PC, PS2, PS3, PS4, Xbox 360,
Xbox One, Wii, PS Vita, 3DS
Web www.easports.com/fifa
Türkiye Dağıtıcısı Aral



getirilmesi sayesinde bir miktar zorlaşıyor. Çok iyi bir şut çıkarıyorsunuz, topun şiddeti ve yüksekliği mükemmel olabiliyor ama bir bakmışsınız, yandan aut. Buradaki hassasiyet, maç öncesi şut antrenmanı ekranındaki kadar abartılı olmamış ama yine de şutlara daha hâkim olduğunu hissediyor insan. Öte yandan sürecin ikinci kalemi olan Pure Shot, şutu atan oyuncunun vücut dengesini ve hareketlerini şutla daha bir bütün haline getiriyor, olayın içine bir de futbolcunun ivmesini katıyor. Sonuçta Pure Shot & Real Ball Physics birleşimiyle mükemmel goller ortaya çıkıyor. Ha, eller alıştıkça bu sisteme, "Uzaktan amma gol oluyor be!" şikâyetlerini duymamız da muhtemel sanki çünkü herkes büyük takımları, yetenekli ayakları kontrol ediyor, eh, bu oyuncuların da şut isabet oranları bir hayli yüksek, haliyle bu süreç kaçınılmaz bir şekilde ilerleyecek. Neyse ki oyuna anında müdahale kabiliyeti olan EA Canada, gerekli gördüğü takdirde ufak bir düzenleme yapacaktır.

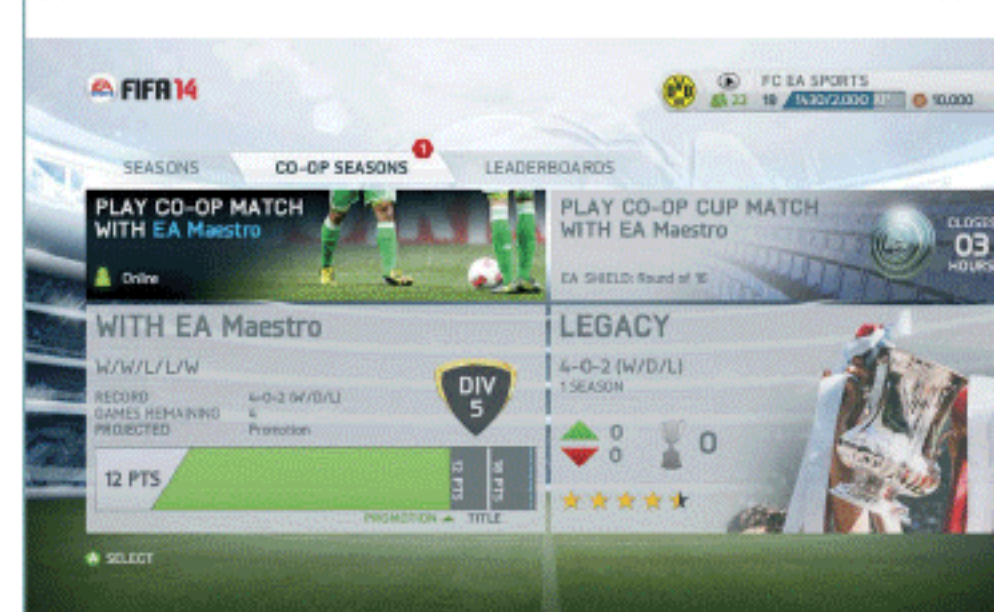
Sahadaki romantizm

FIFA 12 ve FIFA 13 oynarken bizi en çok eğlendiren konu, futbolcuların birbirleriyle temasları sonrası ortaya çıkan sahneler oldu hep. Şikâyetçi miydik? Hayır. Neden? Çünkü bu tip durumların oynanışa etkisi %5 oranındaydı belki de; genelde oyunun durmasına neden olan pozisyonlar sonrası yaşanıyor bu tuhafıklar, kimi zaman "romantik" anlar. FIFA 14'te de değişen bir şey yok ve gerçekçi fizik modellemesi, gerçekçi çarpışma sahneleri sık sık ekrana geliyor ve bazen de bahsettiğim örnekler ortaya çıkabiliyor ama dediğim gibi, oynanışa etki halen %5 oranında bana sorarsanız. Öte yandan FIFA 14'te fiziksel mücadelenin daha da arttığını ve oynanışa daha fazla etki ettiğini söyleyebilirim. Boştaki bir topa koşan iki futbolcunun

omuz omuzla mücadelesi, bu mücadeleyi veren oyuncuya, yani bu noktada bana büyük haz verdi. Formayı "tadında" çekince, rakibi "tadında" itince faul de olmuyor ve gerçek bir top kapma mücadelesi yaşanıyor. Ne var ki olayı abartınca artık daha kolay faul çalınıyor, hatta kart da daha çabuk çıkıyor. (Ya da ben hep sert hakemlere denk geldim, bilemiyorum.)

Hücum futbolu!

Dikkatimi çeken ilk şeyin şutlar olduğunu söylemişim ya, aslında aynı oranda dikkat çeken bir konu daha var ve o da ara paslar. Yapay zekâ kontrolündeki takım arkadaşlarımızın artık çok daha akıllıca koşular yapıyor olmaları, pas kanallarını genişletiyor ve bu sayede ara paslar çok daha tehlikeli oluyor. Açıkçası oyunun demosunda bu konu biraz gevşek bırakılmıştı sanki ve her hücumda efsane ara paslar atıyorduk ama anladık ki bu durum, yapımcıların konuya dikkat çekmesi amacılıymış sanki. Oyunun tam sürümünde savunmalar biraz daha uyanık ve ara paslara daha fazla tepki veriyorlar. Ne var ki hala ara paslar önceki oyunlara göre çok daha tehlikeli. Havadan ara paslardaysa durum geçen yıldan pek farklı değil. Hala topu bekleyen oyuncunun ne yapacağını bilememesi, hız kesmesi ve topu önüne alırken -yepyeni animasyonlara kavuşmasına rağmen- aksaması, hücumu yavaşlatabiliyor ve çok net bir gol pozisyonu yakalayacakken savunmaya yakalanmamıza neden olabiliyor. Biraz da işin hücum öncesi kısmına yönelik yeniliklerden bahsedeyim ve ilk olarak FIFA 13'te ortadan kalkan "top koruma" sisteminin geri geldiğini müjdeleyeyim. Evet, Servet Çetin ile akıllara kazınan o vücudu araya koyma, rakibi topa yaklaştırmama mevzusu FIFA 14'te geri döndü.





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

> Artık ne yapacağımızı bilmediğimiz ya da arkadaşlarımızın desteğe gelmesini beklediğimiz anlarda topa basıp sırtımızı rakibe dönebiliyoruz. Tabii ki bu kesin bir koruma sağlamıyor ama oyuncuya biraz olsun zaman kazandırıyor. Zaten bir - iki saniyelik beklemenin ardından hala ne yapacağımıza karar vermemişsek topu kaybetmeyi de hak etmiş demektir. Bu geri dönen özelliğin oynanışa en büyük etkisiyse olayın L2/LT tuşuna atanmış olması. Bilindiği üzere L2/LT, hücumda sağ analog kolla özel hareketleri yapmayı sağlıyordu ama artık böyle bir durum yok ve özel hareketleri yapmak için tek başına sağ analog kolu kullanmak yeterli oluyor. E, tek başına kullanımda da topu çekmeye yarıyordu kol? İşte bu zincirleme reaksiyon sonucu top çekme olayı daha az kullanılabilir hale gelmiş çünkü artık sadece hızlı koşarken işe yarıyor sağ analog kol, öyle sabit dururken bir anda topu sağa sola çekme devri kapanmış. Bunu çok yapan biri olarak mevcut duruma alışmam zor olacak...

Ultimate Team

Gelelim saha dışına, yani modlara. Bildiğiniz üzere, FIFA 13'ün en çok oynanan modu Ultimate Team'di. Küçüklükten beri futbolcu kartları toplayan nesiller, Ultimate Team ile olayı daha ileri bir noktaya taşıma fırsatı buluyordu bu sayede. Durumun farkında olan yapımcılar da Ultimate Team'de bazı geliştirmeler yapmaktan geri kalmamışlar. İlk olarak takım kimyası konusu daha derinleştirilmiş ve Chemistry Style ile her bir futbolcuya ayrı bir yapı kazandırılması sağlanmış. Bunun için kart alım satımına ve kartların oyunculara uygulanmasına daha fazla önem verilmesi gerekiyor tabii ki.



Stiller doğru oyunculara uygulandığı zaman, takım olarak çitayı daha yukarı çekebiliyorsunuz. Kimyayı kâğıt üstünde çözdükten sonra pratikte neler olacağını görmek ister insan ama bunu resmi bir maçta denemek riskli olabilir, değil mi? Yapımcılar da öyle düşünmüşler ve Online Single Match eklemişler seçenekler arasına. Sezondan bağımsız olarak, bir test maçı imkânı olarak düşünebilirsiniz bunu. Son olarak takım kurma konusunda da bazı ufak detayları kontrol etme şansımız var artık; forma numaralarını ve duran topları kimin kullanacağını belirlemek gibi. Kullanım açısından dikkat çeken bir konuya arayüzün değişmiş olması ve oyuncu arama sisteminin çok daha kolay hale getirilmesi. Ultimate Team'in bu yıl çok önemli misafirleri de var. Oyunun Xbox 360 ve Xbox One versiyonlarına özel olarak hazırlanan içerik, Ultimate Team'de efsanevi futbolcuları kontrol edebilme imkânı veriyor. Dennis Bergkamp'tan, Ruud Gullit'e, George Weah'tan, Gheorghe Hagi'ye kadar uzanan bir yelpaze var ve bu yıldızlar Gold Pack'lerin içinden



rastgele olarak çıkacak şekilde oyuna dâhil edilmişler.

Her yıl başlayıp bir türlü devam edemediğim Career modunda da bazı yenilikler mevcut. Öncelikle benim çok hoşuma giden ama birçoklarının tercih etmeyeceği bir seçenek eklenmiş moda başlar-ken ve isterseniz sezon öncesi transfer dönemini pas geçebiliyor, sezona takımların gerçek ve güncel kadrolarıyla başlayabiliyorsunuz. (Bu konudaki takıntımı Football Manager incelemelerinde dile getirmiştimm defalarca.) Öte yandan Career modu için hazırlanan Global Transfer Network sistemi, oyunun menajerlik tarafına daha bir derinlik katmış. Peki, ne anlama geliyor bu Global Transfer Network? Football Manager serisinden alışık olduğumuz üzere, bizim olmayan oyuncuların genel puanları gizli vaziyette ve bu puanları görmek için gözlemci tutmamız gerekiyor. "Eeeh, ne güzel hepsi ortadaydı, bir de bununla mı uğraşacağım?" demeyin, biraz uğraşın yahu.

Koltukta sezon keyfi!

FIFA serisinden çıkmasına en çok üzüldüğümüz modlardan biri Lounge olmuştu. Ofiste ne güzel, kendi kendimize bir lig kuruyorduk, kuralları da belirliyorduk, takımları da seçiyorduk, sonra ligi şablon gibi kaydedip her seferinde yeniden başlayarak mücadele ediyorduk. Yapımcılar bunun yerini Head to Head Seasons tutar dediler ama tutmadı, en azından bizim için bu boşluğu doldurmadı. Biz FIFA 14'te Lounge döner mi diye umduk, dönmedi ama yeni bir mod olarak Co-op



Seasons çıktı karşımıza. Nedir peki bu? Şöyle... Diyelim ki online olarak teke tek maçlar yapmak sizi sarmıyor, "Bir arkadaşım ile takım olsam da karşıma iki kişi gelse, onları bir güzel gole boğsak." diyorsunuz. İşte tam olarak bunu yapmanızı sağlıyor Co-op Seasons. Bir arkadaşınızla takım olup farklı iki kişiye karşı 2v2 şeklinde maçlar yapıyor, Head to Head Seasons'ta olduğu gibi, en alt ligden başlayıp Division One'a çıkmaya ve orada da şampiyon olmaya çalışıyorsunuz.

Detaylandırılan Career modu, derinleştirilen Ultimate Team modu, artan lig ve takım sayısı ve daha birçok detay sayesinde bu yılı yine FIFA 14 oynayarak geçireceğiz ama en başta dediğim gibi, bu maçın bir de ikincisi yarısı var Kasım'da...

■ Şefik Akkoç

FIFA 14

- ⊕ Eğlenceli oynanış
- ⊕ Gelişmiş yapay zekâ
- ⊕ Zenginleşen animasyon yelpazesi
- ⊕ Yeni ve kullanışlı menü sistemi
- ⊖ Bazı tuhaf anlar
- ⊖ Hala arkadaşlar arası "offline" lig modu yok

9,0

|| Alternatif Pro Evolution Soccer 2014

^ Ibrahimovic'in fiziksel üstünlüğü hem ayakları yere bastığında, hem de hava topuna çıktığında fazlasıyla hissediliyor.



Ekran
Görüntüleri için**LEVEL
ONLINE**

www.level.com.tr



Total War: Rome II ★

Medeniyet denilen yer

199. sayıyı almış olanlar, Yekta'nın İtalya'da gerçekleştirilen basına özel etkinliğinden izlenimlerini aktardığı, benim de Türkiye'den sürekli olanları takip etmek suretiyle yazmış olduğum, altı sayfalık özel dosya konumuzu zaten okumuşlardır. (Önce 199. sayıyı okumanızı şiddetle tavsiye ediyorum.) Ben de sizler bu yazımızı okurken, geçen ay içerisinde oyunun basın sürümünü deneyim ettim ve şimdi oyunun tamamlanmış haliyle karşınızdayım. Yazıya nereden başlayacağını bilmemekse sanıyorum böyle bir duygu zira devasa bir oyunun neresinden tutup çekeceğini hesaplamakta zorlanıyor insan... Aslında Rome II'yi yüklediğiniz anda ilk değişikliği fark edeceksiniz çünkü oyunun tüm metinleri Türkçe! Bu konu hakkında daha sonra konuşuruz ama şimdi Rome II ile gelen en önemli değişiklikten, savaşı kazanmaktan başlayarak ilerleyeyim...

Eskiden savaş haritalarını kazanmanın yolu, düşmanı dağıtmaktan ya da generallerini öldürmek suretiyle moralleri düşürmekten geçiyordu. Artık sistem çok daha farklı, çok daha askeri... Deneyim ettiğim birçok savaş alanında üç adet stratejik nokta bulunuyordu. Bu noktalardan üçte ikisini ele geçirmek demek, karşı tarafın bir süre sonra oyunu kaybetmesi anlamına geliyor. Durun, hemen isyan etmeyin! Bu işlem hiç de kolay değil çünkü stratejik noktalar, saldıran ve savunana göre daha avantajlı ve dezavantajlı noktalara dağılıyor. Savunan tarafın her zaman kendi safında bir adet noktası bulunuyor ki bu sayede hem düşman daha zorlanıyor, hem de iyi bir savunmanın ardından sonraki noktayı ele geçirme şansımız doğuyor. Anlayacağınız bu sistemle savaşlarda yapacağımız stratejiler üzerinde fazlasıyla çalışmamız gerekmektedir. Öyle sallapati bir girişim yapmak tam anlamıyla yenilgiyi işaret eder bir hal almış.

199. sayıda üzerinde durduğum ve Rome II ile ilk defa karşımıza çıkan bir diğer oluşum, sadece savunan tarafından kullanılabilen savunma araçları. Başlangıçta limitli sayıda olacağı ifade edilen

savunma silahlarını, bir anda karşımda Barricades, Brimstone, Fireball, Sharpstone, Spike Trap, Stake ve Sudes Caltrops ve daha da fazlası olarak gördüm. Tabii ki her savunan bu cihazları kullanamıyor, öncelikle gerekli teknolojiyi üretmek şart. Her birisinin farklı bir işlevi var ve misal, Sudes Caltrops, yani dikenli demirler, üzerine basan düşman piyadelerini hatırı sayılır derece yavaşlattığı gibi, atlı birliklerin de farklı bir noktadan dolaşmalarına sebebiyet veriyor. Hele o yuvarlanan alev topları var ya, çarptığı birliğin gözünden yaş getiriyor. Fakat çok iyi bir yere konumlandırılması ve doğru zamanda kullanılması gerekmekte. Yine de bir anda karşıma çıkan tüm bu cihazlar, yıllardır neredeydiler diye sormama sebebiyet verdi. Gerçekten de neredeydiler? Hem tarihsel olarak birçok savaşta kullanılmış olmaları, hem de oyuna yaptıkları katkı açısından ziyadesiyle geç kalınmış bir eklenti bence. Fakat dediğim gibi, sizler de deneyim ettiğiniz anda Rome II'nin sadece bu özelliklerle bile diğer Total War oyunlarından açık ara farklı olduğunu göreceksiniz.

İkinci Roma devri

Rome II ile birliklerde de büyük ölçüde değişiklikler mevcut. Bunların en başında pasif özellikler geliyor. Daha önceden de deneyim ettiğimiz pasif özellikler, bu oyunla bir hayli artış göstermiş. Immune to Attrition, Disciplined, Mount / Dismount, Resistance to Fatigue ve sayarak bitiremeyeceğim birçok farklı özellik mevcut. Tabii ki ünitelerin sahip olduğu bol miktardaki özellik sayesinde savaş stratejileri de değişiklik gösteriyor. Artık bir birliğin sadece mızrak taşıyor diye süvarilere saldırmamasından çok daha karmaşık stratejiler söz konusu ki bu ezberin Rome II ile bozulduğunu görmek çok güzel. Roma lejyonlarının birçoğunda bulunan Whip, yani kamçılama yine Roma ruhuna yaraşır bir hareket olmuş. Komutanlarından dakikada bir defa kırbaç yiyen birimler, saldırılarına artı aldıkları gibi, aynı zamanda da Fatigue Resistance kazanıyorlar.

Yapım Creative Assembly
Dağıtım Sega
Tür Strateji
Platform PC
Web totalwar.com/rome2
Türkiye Dağıtıcısı Aral



Düzenli ordu Roma'nın askeri dehasının başladığı ve bittiği yerdir. Bunu çok iyi bilen yapımcılar da birimlerimize dokuz adet farklı formasyon kullanma imkânı tanımışlar. Formasyon resimlerine biraz dikkatli bakınca okçu, piyade ve süvari modelleri olduğunu gördüm. İbarelerse farklı türlerdeki birimlerin hangi sırayla dizileceklerini belirtiyor. Böylece gelen düşman saldırısına göre tek tek uğraşmadan, gönül rahatlığıyla birimlerimizi ayarlayabiliyoruz. Daha da iyisi, yapay zekânın özellikle koşar haldeyken hiçbir sorun yaşamadan istediğimiz formasyona girebilmesi. Bitti sanıyorsanız yanlıyorsunuz zira birimlerimizin iki farklı ana lejyon özelliği daha bulunmakta. Testurdo dersem aklınızda bir şey canlanır mı? Hani o devasa kalkanları kullanarak bir kutuya dönüşen Roma birlikleri var ya, hah işte o formasyona Testurdo deniyor. Öndeki birliklerin dip dibe kalkan tokuşturması ve arkadakilerin de aynı hareketi, kalkanları havaya kaldırmasıyla gerçekleştirilen sistem, oyun içerisinde "Attacking Testurdo" şeklinde kendisine yer bulmuş. Birliklerin hızını büyük ölçüde azaltan bu duruş, savunmalarını bir o kadar artırıyor. Fakat tıpkı ilk Rome'da olduğu gibi, bu formasyonun üzerimize saldıran fillere karşı hiçbir avantajı olmadığını da burada belirtmek isterim. Vallahi patlamış mısır gibi dağılıyor herkes... Diğer lejyon özelliğimizse Rapid Advance. Burada da Testurdo'nun aksine, daha dağınık birimlere dönüşüyor lejyonumuz ama hiç olmadığı kadar hızlanıyor. Özellikle bir birliğe yardıma koşmak için ziyadesiyle işe yarıyor.

Şimdi biraz da stratejik haritaya geçiyorum. Ekranın sol üstünde konuşan komutanlar, bir yandan yapılacaklar listesini düzenli olarak önümüze sererken, diğer yandan bazı oyun içi detayları tanımamıza yardımcı oluyorlar. Stratejik harita aynı zamanda Prologue kısmının ikinci kısmı olan The Defence of Campania'yı oluşturuyor. Buradaki düşmanımız, İtalya'nın bir kısmına hâkim olan Samnite'ler. Yıllardır deneyim ettiğimiz stratejik haritaysa bir hayli değişmiş. Özellikle kamera açısı bir harika ve üzerindeki detaylar ziyadesiyle geliştirilmiş. Özellikle şehirlerin ebatları ve geliştikçe büyümeleri, bir anda kendimi Civilization oynuyormuş gibi hissetmeme sebebiyet verdi. Üretilen birlikler, direkt olarak o şehir sınırları içerisindeki komutanın bünyesine katılıyor. Zaten komutan üzerinden birim üretiyoruz; yani kiralık askeri >

Ajanlar

Rome II'de üç farklı ajan modeli buluyor: Champion, Dignitary, Spy. Herkesin farklı bir görevi var pek tabii ki ama en ilginç Spy ekibi. Bir şehre üç farklı saldırıda bulunabiliyorlar. Sabotajla bir binayı kullanılamaz hale getirebildikleri gibi, Incite Unrest ile şehirdeki tutukluları serbest bırakabiliyor ya da Poison Well ile şehrin sularını zehirlemek suretiyle tüm huzuru kaçırabiliyorlar. Tabii ki bu işlemler belirli bir yüzdelik ihtimalle gerçekleştirilebiliyor ve her denemenin 300 ila 600 arası bir ücreti bulunuyor. Bu paraya, cinsine göre bir ila üç arası farklı birlik üretebildiğimizi unutmamak lazım. En ilginç kısım düşman Spy ile karşılaşmada yaşanıyor. Kendisine saldırabildiğimiz düşman Spy ile yapabileceklerimiz ikiye ayrılmış: Assassination ya da Manipulation, yani Türkçesi ya direkt öldürmeye çalış ya da ikna et. Eğer başarısız olursak anında bıçağı böğrümüze yiyoruz. İyi haberse ajanların bir ihtimal sadece yara alıyor olmaları. Yaralanan ajanlarımız bir sonraki tur en yakın şehirde yeniden doğuyor ve hiçbir eksi almadan hayatlarına devam ediyor ya da düşman birliklerinin yanında etkisiz olarak kalıyorlar.





Stratejik Harita

Prologue kısmında bize öğretilenler arasında Rome II'nin belki de en önemli özelliğini deneyim ediyoruz: Stratejik formasyon. Artık sadece savaşlarda değil, harita üzerinde de farklı şekillerde savaşa hazırlanabiliyor ve önceden yaptığımız hazırlığa göre farklı bonuslar alabiliyoruz.

> sancak altında üretmek tamam da şehirden komutana katılması gereken birlikleri olduğumuz yerde üretmek büyük bir avantaj. Birimlere baktığımızda ilk başlarda karşımıza Hastati, Triarii, Principes, Equites, Velites gibi Roma birlikleri çıkıyor. Daha fazla yeni birime ulaşmak için yine belirli binaları yapmamız gerekmekte fakat aynı zamanda teknoloji olarak da gelişmemiz muhakkak. Rome II'de iki adet teknolojik gelişim söz konusu. Military gelişimi Management, Tactics ve Siege olarak, Civil gelişimi ise Economy, Philosophy ve Construction olarak üç alt gruba bölünmüş durumda. Her üç açılımın da kendi altında bulunan dokuzar alt başlığı mevcut! Evet, Rome II oynarken neye yöneleceğimizi "gerçekten" iyi seçmek zorundayız. Aksi halde her şeyi biraz yapabilen, kafası karışık bir medeniyet elde ediyoruz.

"Generalim!"

Görevler sadece senatoyla sınırlandırılmamış. Harita üzerinde bulunan birçok farklı otoriteden, envaiçesit görev gelebiliyor. Görev bölümünde neyin zorunlu, neyin opsiyonel olduğu açık bir şekilde ifade ediliyor ama opsiyonel görevler, özellikle bir süreliğine bile olsa Total War deneyim etmiş her oyuncunun rahatlıkla gerçekleştirebileceği cinsten. Bir de verdikleri nakit para vazgeçilecek gibi değil. Düzenli olarak üretmemiz gereken ordu yüzünden en büyük sorun açıklık. Açlığı yok etmek içinse hem yiyecek sağlayan, hem de halkı mutlu edecek binaları teker teker yapmak şart. Yaptığım açıklama, paranın önemi açısından sadece tek bir nokta. O yüzden opsiyonel görevler için bir hayli ter döktüm ve sonuç hep yararına oldu... Geçiyorum oyuna büyük etkisi olan generallere. Kendileri savaş- tıkça seviye atlıyorlar ama gereğinden fazla güçlen-

dikleri takdirde isyan etme ihtimalleri de var ki bu da Rome II ile oyuna eklenen önemli özellikler arasında. İsyanı engellemek için politik olarak yeterli güce sahip olmamız gerekiyor. Gerek açtığımız yetenekler, gerek hazine, gerekse de diğer ülkelerle olan ilişkilerimiz bu konuda büyük rol oynuyor. Generallerimiz girdikleri savaşlara göre kendilerini geliştiriyor ve seviye atlıyorlar. Arabirimimizin ortasında bulunan Details sekmesinden General Details'e, oradan da Skills kısmına ulaşıyoruz. Her seviyesinde farklı özelliklere sahip olan abilerimiz, başlangıçta general mi, yoksa amiral mi olacaklarını seçiyorlar. Kısa bir süre sonra açılan üçüncü yetenek kısmındaysa Accomplished Skirmisher olarak menzilli birliklerimize, Artillery Experts olarak savaş makinelerimize ve Formidable Fighters olarak da yakın savaşa giren birliklerimize bonus veriyorlar. Pek tabii ki bu durumun bir farklı versiyonu da amiraller için geçerli. Sahip olduğumuz general ve ajan miktarı, kontrolümüzdeki şehir sayısı ile artıyor. Benim oyunumdan örnek verecek olursam, beşinci şehrimi ele geçirdiğimde üçüncü generalimi yapma hakkım doğmuşken, bu miktar ajanlar için beşti. Eski oyunlarda alıştığımız üzere savaşlarda ölen generaller, yüksek ihtimalle sonumuz oluyor. Bu arada sahip oldukları yetenekler de bütün gidişatı değiştirebiliyor. Bazıları Shogun II'de deneyim ettiklerimize benziyor; kaçan birimleri geri döndürmek ve belirli bir alana tam gaz moral vermek gibi... Savaşların sonucunda ele geçirdiğimiz şehirlerle ne yaptığımız da hem general, hem de imparatorluğumuz için büyük önem teşkil etmekte. Yine eskiden olana benzer bir menüyle karşılaşıyoruz. Ele geçirilen bölgeyi Occupy, Loot ya da Raze ile saflarımıza katabiliyoruz. Adından da anlaşıldığı üzere Occupy ile barışçıl bir şekilde ele geçirdiğimiz şehirden, hiçbir şekilde anlık para alamıyoruz. Loot esnasında bir miktar parayı hazinemize ekliyoruz ama şehir halkının huzuru bir hayli düşüyor. Raze ileyse her şeyi yok ediyor, şehirde kimseyi bırakmıyoruz. Her ne kadar büyük miktarda para kazanıyor olsak da harita üzerindeki diğer ülkelerin dikkatini harika bir şekilde çekmeyi başarabiliyoruz. Benzeri bir durum, kazandığımız savaşlar sonucunda da karşımıza çıkıyor. Bu sefer kaybeden birlikleri dilersek tamamen ortadan kaldırabiliyor, dilersek de kendilerini esir olarak alabiliyoruz. Dikkat edilmesi gereken hususa imparatorluk toprağına katılan fazla sayıdaki kölenin, bir noktadan sonra isyan çıkarabilecekleri gerçeği! Diğer taraftan ülke ekonomisine güzide bir katkıları olduğunu da atlamamak lazım... Söz konusu Roma olunca savaş sonrasında zaferleri kutlamamak olmazdı, değil mi? İşte yapımçı firma bunu da düşünmüş ve her zaferin ardından gerçekleştirebileceğimiz Edict'ler, yani kutlamalar





(Esasen ferman anlamına geliyor.) eklemiş oyuna. Bunlar arasında Harvest Taxes, Endorse Festivities, Stimulate Trade ve Romanise Populace gibi dört farklı kutlama şekli bulunuyor ve her birisi farklı bir şekilde imparatorluğumuzu daha rahat bir şekilde kontrol etmemize zemin hazırlıyor.

Deniz savaşlarını da atmak olmaz, hemen size konu hakkında izlenimlerimi paylaşayım. Öncelikle deniz animasyonları yine Shogun II'de olduğu gibi mükemmel gözüküyor. Gemilerin gidişleri ve su üzerinde çıkardıkları dalgalar bir o kadar kaliteli. Ha, keşke bu dalgaların geliş açlarına göre gemiler üzerinde etkileri bulunsaydı ama ne yazık ki henüz böyle bir yapı söz konusu değil. Fakat dalgaların olmasa da gemilerin fiziksel modellemeleri olabildiğince derinleştirilmiş. Özellikle kütlelerinin ve manevralarının oyuna etkisi ciddi boyutlarda... Yine Shogun II ile karşımıza çıkan bordalama özelliği, bu sefer birçok gemide söz konusu zira neredeyse tüm gemiler, bünyelerinde büyük ölçüde birim barındırıyor. Bordalama esnasında iki geminin mürettebatı birbirine üstünlük sağlamaya çalışıyor ki bu savaşlara dışarıdan destek vermek mümkün. Onun haricinden büyük gemilerin, daha küçüklere gövdeyle zarar vermesi işten bile değil. Zaten çarpma anında alınan darbeler, gemiler üzerinde açık bir şekilde gözüküyor. Atış menziline girmek ve bunu yapıyorken bordalanmamak en zor zanaatlardan; iyi atış yapabilmek için -karada olduğu gibi- düzenli bir ordu kurmak lazım. Eğer donanmanıza güvenmiyorsanız ve rakibi stratejik haritada, limanı içerisinde yakalarsanız, hiçbir savaşa girmeden o limanı ticarete kapatabilirsiniz. Kara savaşlarına benzer şekilde,

yakında bulunan diğer donanma gemileri, aktif olarak devam eden savaşa belirli bir mesafeden sonra dâhil olabiliyor. Bir diğer ayrıntıysa gemilerin, kara savaşlarına direkt olan etkileri. Sadece deniz üzerinden menzilli saldırı yapmakla kalmayan gemiler, gerekli sahili buldukları noktada karaya birlik de çıkarabiliyor. Anlayacağınız Shogun II ile birlikte ilk tohumları atılmış olan deniz savaşları, Rome II ile olabildiğince geliştirilmiş, mükemmelleştirilmiş. Sanıyorum ki bir sonraki olası Total War oyununda dalga faktörü oyuna giriş yapacak. (Yani, daha ne ekleyecekler?) Özetleyecek olursak, bu oyun olmuş. Maşallahı var bence. İllaki beğenmeyenler olacaktır ama Roma ruhunu daha önce hiçbir oyun bu denli iyi yansıtamamıştı. Eksileri yok değil, bu da bir gerçek ama artlarının üstünlük sağladığı bir yapım Rome II. Deneyim eden her türlü oyuncuyu kendisine bağlayabilecek bir seviyede. ■ Ertuğrul Süngü

Total War: Rome II

- ⊕ Detaylı grafikler
- ⊕ Geliştirilen diplomasi seçenekleri
- ⊕ İleri seviyelerdeki sağlam yapay zekâ
- ⊕ Deniz savaşları
- ⊕ Savaş meydanları ve bunların oyuna etkileri
- ⊖ Kimin ne yapacağını hiçbir şekilde seçememek
- ⊖ Garip şekilde bozulan ittifaklar
- ⊖ Diplomasi esnasında yaptırımın bulunma zorunluluğu

8,7

Alternatif Europa Universalis IV

Sinemasyon

Beni benden alan esas özellik, sol alt köşede bulunan komutan resminin altındaki "cinematic" tuşuna basarak seçili olan birimi üçüncü şahıs kamera açısından izlemek oldu. Bir anda kendinizi savaşın dehşeti içerisinde bulmanıza sebep olan bu açıda, bir yandan koşan askerlerin hızlanan nefes alış verişlerini, diğer yandan yeri sallayan nal seslerini duyabiliyoruz!



Yapım Square Enix
Dağıtım Square Enix
Tür MMO, RPG
Platform PC, PS3, PS4
Web www.finalfantasyxiv.com
Türkiye Dağıtıcısı Aral



Yeni Nesil FFXIV

A Realm Reborn'un yeni nesil konsollardan PS4'e de geleceği açıklandı.

Oyun 22 Şubat tarihinde ücretsiz olarak açık beta sürecine girecek.

Ayrıca oyunun PS3 versiyonuna sahipseniz, hiçbir ücret ödemededen hesabınızı PS4 versiyonuna aktarabileceksiniz. Bu aktarıma oyundaki karakterleriniz ve eşyalarınız da dâhil olacak.

Final Fantasy XIV Online: A Realm Reborn ★

İkinci deneme

“Çok uzun yıllardır bitmeyen, sürekli olarak yeni oyunu çıkan ve hala sevilerek oynanan bir seri söyleyin.” deseniz, aklıma ilk olarak Final Fantasy gelir. İlk oyunlarını ataride oynamaya başladım Final Fantasy'nin. Pikselli grafikleriyle o dönemki en iyi RPG oyunları arasındaydı. Adı Final Fantasy idi ama asla sona ermeyecek bir seri olarak bugünlere geldi. İlk Final Fantasy oyununu yaşım gereği piyasaya çıktıktan çok sonraları oynadım. Atari'de deneyim ettiğim bu oyun, çocukken İngilizce bilmediğim için ilk başta ilgimi çekmese de şanslıydım çünkü bu oyunu bilen, seven birini tanıdım. Kendisi bana oyunda neyin ne işe yaradığını anlatmıştı ve ben de deli gibi oynamaya başlamıştım. Sonraki dönemlerde Final Fantasy dünyasından biraz uzak kalsam da hala ara sıra vakit geçirmek için oynarım ilk Final Fantasy oyunlarını. O dönem yapımcılar serinin bu kadar uzayacağını öngörmüş müydü, bilmiyorum ama en nihayetinde Square Enix, MMORPG evrenine yeni, daha doğrusu yenilenmiş bir oyun daha kattı. Bu oyun Final Fantasy XIV Online: A Realm Reborn'dan başkası değil. FFXIV aslında daha önce de piyasaya çıkmıştı ama bu çıkış pek de hayırlı olmadı. Tersine skandallarla dolu, kısa bir hayat sürdü. Oyunun yeni versiyonlarla düzeltilme denemeleri de boşa gitti, oyuncular bir türlü bağlanamadı oyuna. Bağlanan oyuncularaysa “Bağlanmaz olaydım!” dedirtti. Yani anlayacağınız, 1.0 versiyonunda Square Enix tam anlamıyla çuvallamıştı. Yayından kaldırılan Final Fantasy XIV, adam gibi derlenip toparlandı ve bu sefer karşımıza “A Realm Reborn” takısıyla çıktı. Bu oyunda açık beta sürecinde birtakım sıkıntılar yaşadı ancak bunların birçoğu ortadan kaldırıldı. FFXIV'ün bu yeni, 2.0 sürümünü öncekine göre çok daha başarılı. Gerek grafiklerde, gerekse oynanışta oldukça yol alındığına şahit oldum. FFXIV mükemmel bir MMORPG olamamış hala ama en azından zevkli bir oyun deneyimi yaşatmayı başarıyor. Bu arada hem oyunu satın almanız, hem de aylık abonelik sistemini kullanmanız gerektiğini peşin peşin söylemekte yarar var. Aylık ödemeyi hak edip etmediği tartışılır ancak gerçek bir Final Fantasy hayranıysanız, muhtemelen oyundan çok zevk alacaksınız. Oyun bir Final Fantasy oyunu olduğu için en nihayetinde senaryo odaklı ilerliyor. Daha oyunun başında bizi uzun mu uzun diyaloglar bekliyor, bu yüzden biraz İngilizce bilgisi gerekmiyor değil. Öte yandan senaryo odaklı oyunları sevmeme rağmen FFXIV'ün olayı biraz abarttığını gördüm. Senaryolar zaten uzun diyaloglara sahipken, konuşmalar bazı yan görevlerde uzadıkça uzuyor ve insanı bunaltabiliyor. FFXIV güçlü bir Işık Kristali tarafından kutsanmış Hydaelyn gezegeninde, etrafı denizlerle çevrili olan, tanrılar ve kahramanlar tarafından oluşturulmuş bir kıta olan Eorzea'da geçiyor. Günün birinde bu kudretli gezegen korkunç bir yara alıyor ve

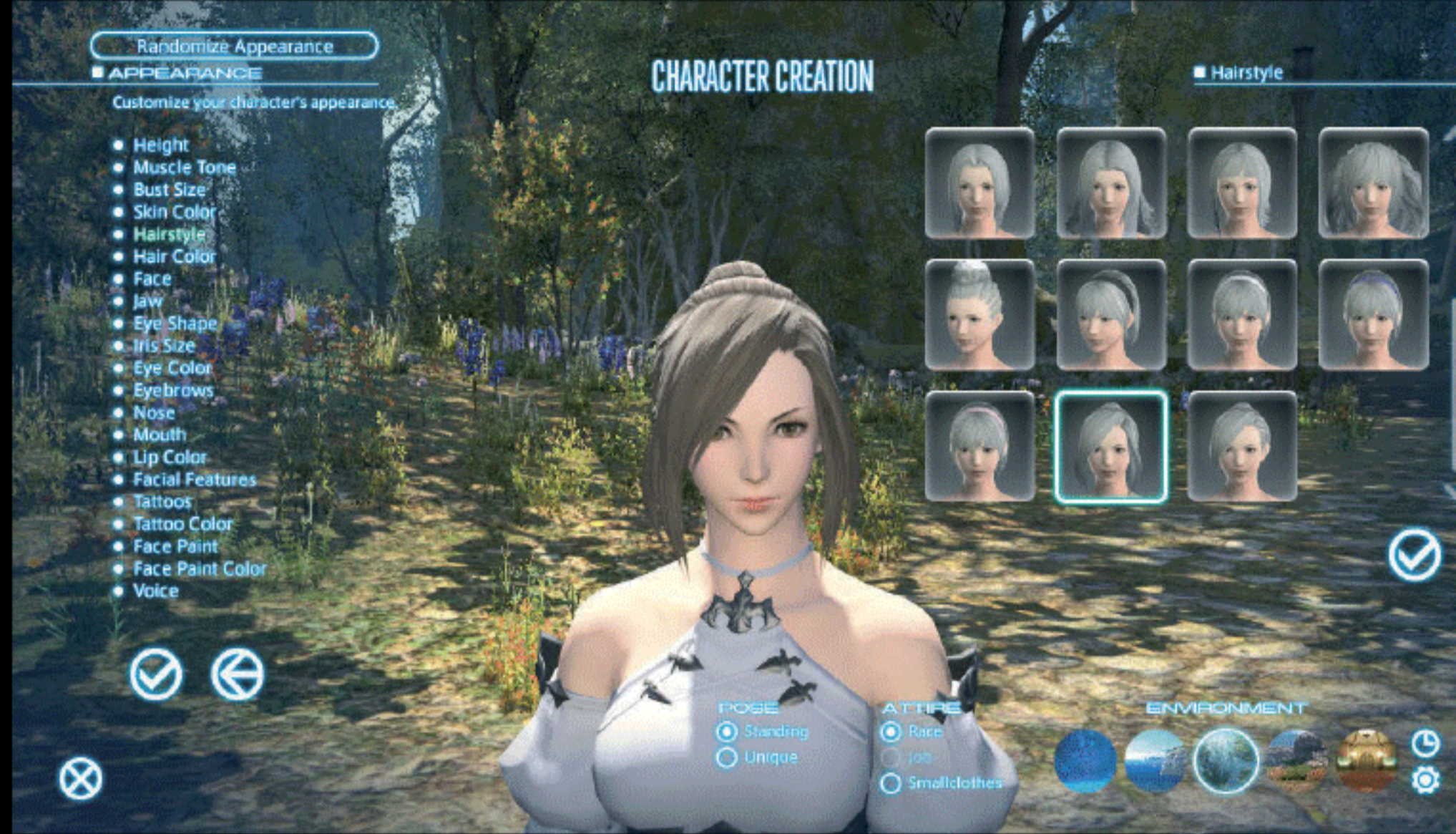
nişta oldukça yol alındığına şahit oldum. FFXIV mükemmel bir MMORPG olamamış hala ama en azından zevkli bir oyun deneyimi yaşatmayı başarıyor. Bu arada hem oyunu satın almanız, hem de aylık abonelik sistemini kullanmanız gerektiğini peşin peşin söylemekte yarar var. Aylık ödemeyi hak edip etmediği tartışılır ancak gerçek bir Final Fantasy hayranıysanız, muhtemelen oyundan çok zevk alacaksınız. Oyun bir Final Fantasy oyunu olduğu için en nihayetinde senaryo odaklı ilerliyor. Daha oyunun başında bizi uzun mu uzun diyaloglar bekliyor, bu yüzden biraz İngilizce bilgisi gerekmiyor değil. Öte yandan senaryo odaklı oyunları sevmeme rağmen FFXIV'ün olayı biraz abarttığını gördüm. Senaryolar zaten uzun diyaloglara sahipken, konuşmalar bazı yan görevlerde uzadıkça uzuyor ve insanı bunaltabiliyor. FFXIV güçlü bir Işık Kristali tarafından kutsanmış Hydaelyn gezegeninde, etrafı denizlerle çevrili olan, tanrılar ve kahramanlar tarafından oluşturulmuş bir kıta olan Eorzea'da geçiyor. Günün birinde bu kudretli gezegen korkunç bir yara alıyor ve





biz oyuncular da tabii ki o yarayı sarmaya çalışıyoruz. Bu noktadan itibaren bizim hikâyemiz başlıyor. Belki de kahramanlığımız nedeniyle asırlarca hatırlanacak olan bir hikâyeye başlayacağız. Kim bilebilir?

FFXIV'e ilk girişimizde oyun size gamepad mi, yoksa klavye & mouse ikilisini mi kullanmak istediğinizi soracaktır. Ben biraz gamepad ile oynamayı denedim ancak bir PC oyuncusu olduğum için alışamadım ve klavye & mouse kombinasyonu olan ilişkiye geri döndüm. Oyuna giriş yaptım ve detaylı bir karakter yaratma ekranı karşıladı beni. Karakter yaratma ekranında beş farklı ırktan birini seçiyoruz. Her ırk da iki farklı klana bölünmüş durumda. Eskiden göçmen bir yaşam süren Hyur ırkı, Eorzea'da en fazla nüfusa sahip olan halk. Özgürlüğün ve kişisel iradenin savunucusu olan Hyur halkı, Midlander ve Highlander klanı olarak bölünmüş durumda. İkinci ırkımız Miqo'te halkıysa Hyur halkının tam tersine kıta üzerinde en az nüfusa sahip olan halk. Buna rağmen Miqo'te ırkı kafasının tepesinden çıkan kulakları ve kuyruklarıyla diğer ırklardan hemen ayırt edilebiliyor. Bu ırkı seçecek olursanız, Seekers of the Sun ve Keepers of the Moon klanlarından birine katılacaksınız. Diğer bir ırk olan Elezen, görünüşleri itibarıyla Elf'leri andırıyor. Oldukça uzun bir boya ve uzuvlara sahipken, zayıf vücutları ve sivri kulakları onların fiziksel yapılarını oluşturuyor. Onlar da Wildwood ve Duskwood olarak ikiye ayrılmış durumdadır. Yine diğer sınıflardan kolayca ayırt edilebilecek olan Lalafel ise çocuksu görünüşleriyle dikkat çekiyor. Bir hayli sevimli olan bu ırk Planesfolk ve Dunesfolk olarak bölünmüş. Oyunda yer alan son ırk olan Roegadyn, diğer ırklara göre oldukça iri bir fiziksel yapıya sahip ve savaşçı yönleri de dolayısıyla kuvvetli. Onlar da Eorzea'daki her ırk gibi kendi aralarında Sea Wolves ve Hellsguard olarak ikiye ayrılmışlar. İrkimizi ve dâhil olacağımız klanımızı belirledikten sonra karakterimizin görünümünü değiştirmek için kolları sıvıyoruz. Bir MMORPG oyunu için oldukça detaylı bir özelleştirme işleminden sonra 12 farklı dinden birini seçiyoruz. Her inanış farklı "elemental" özelliklerle donatılmamızı sağlıyor. Sınıflar fiziksel dövüş disiplinde beş adet ve büyü disiplinde üç adet olmak üzere toplam sekiz seçenekten meydana geliyor. Gladiatör, elinde kılıcıyla birlikte yakın dövüşe girmekten çekinmiyor. Archer, tahmin edebileceğiniz gibi düşmanlarını uzaktan avlayan bir okçu. Lancer, uzun mızrağıyla -Archer kadar olmasa bile- kendine bir menzil mesafesi oluşturabiliyor. Marauder, Gladiatör ile benzerlik gösterse de



sırtında taşıdığı dev baltayla düşmana daha fazla hasar verebiliyor. Son savaşçı sınıfımızsa Pugilist ve bu sınıf düşmanlarına "Erkeksen o silahı bırak da gel!" diyor, hiçbir silah kullanmadan yumruklar ve tekmelemlerle düşmanlarına korku salıyor. Büyü sınıflarından olan Conjurer birincil destek sınıfıyken, Arcanist hem hasar, hem de destek anlamında kendini geliştiriyor. Thaumaturge tam bir DPS sınıfı. Bu arada oyuna başlarken bu sekiz sınıftan birini seçmeniz gerekse de oyun içerisinde 10. seviyeye ulaştıktan sonra istediğiniz an sınıflar arası geçiş yapabiliyorsunuz.

FFXIV'ün oyunda getirdiği FATE sisteminden bahsetmek gerekiyor biraz da. FATE sistemiyle haritanın herhangi bir yerinden görev alabilir ve o bölgedeki yaratıklarla savaşarak görevi tamamlayabilirsiniz. Görevlerde fazla çeşitlilik olmaması nedeniyle FATE sistemi oyuna farklı bir dinamizm getirmiş ancak bu özellik bana RIFT'i hatırlattı. RIFT'te haritada yol alırken tamamen tesadüfen açılan Rift taşından gelen canavar akınlarına karşı koyuyorduk.

Oyunun en temel problemi, zaman geçtikçe monoton bir yapıya bağlanması... Günümüzde pek çok MMORPG'nin yaşadığı bu soruna FFXIV de engel olamamış. Ne görevler, ne de zindanlar bir süre sonra yeteri kadar zevk veriyor ama her şeye rağmen FFXIV iyi sayılabilecek bir MMORPG olmuş. Grafikler göz dolduruyor, çevre tasarımları ve karakter modellemeleri incelikle işlenmiş, müziklerse bana kalırsa oyunun en güzel yanı. A Realm Reborn, başarısız bir projenin başarılı şekilde yeniden hayata döndürülmüş hali. Bir Final Fantasy hayranı için oldukça iyi bir oyun olduğu için direkt dalabilirsiniz. Bu dünyaya uzak olanlarsa biraz düşünebilirler. ■ **Enes Özdemir**

^ Karakter özelleştirme ekranı oldukça detaylı.

Final Fantasy XIV Online: A Realm Reborn

- Sınıf değiştirme sistemi
- Harika görsellik ve müzikler
- FATE sistemi
- Bir süre sonra monotonlaşan oyun yapısı
- Nadiren yaşanan teknik sorunlar

7,6

Alternatif Guild Wars 2



Yapım Grasshopper Manufacture
Dağıtım Deep Silver
Tür Aksiyon
Platform PS3, Xbox 360
Web www.loveandkill.com



Vur, Kır, Parçala!

Her ne kadar oyun içerisindeki çevre detayları fazlasıyla donuk olsa da aslında kırılabilir çok fazla obje söz konusu. Bunların en önemlileri gizli noktalar ama etrafta bulunan vazolar da bir o kadar önem arz ediyor. İçeriden bolca sağlık ve kan puanı çıktığı için son dakikada fazlasıyla hayatımı kurtardılar. Özellikle boss savaşlarında kendilerini kırmayı unutmayın!

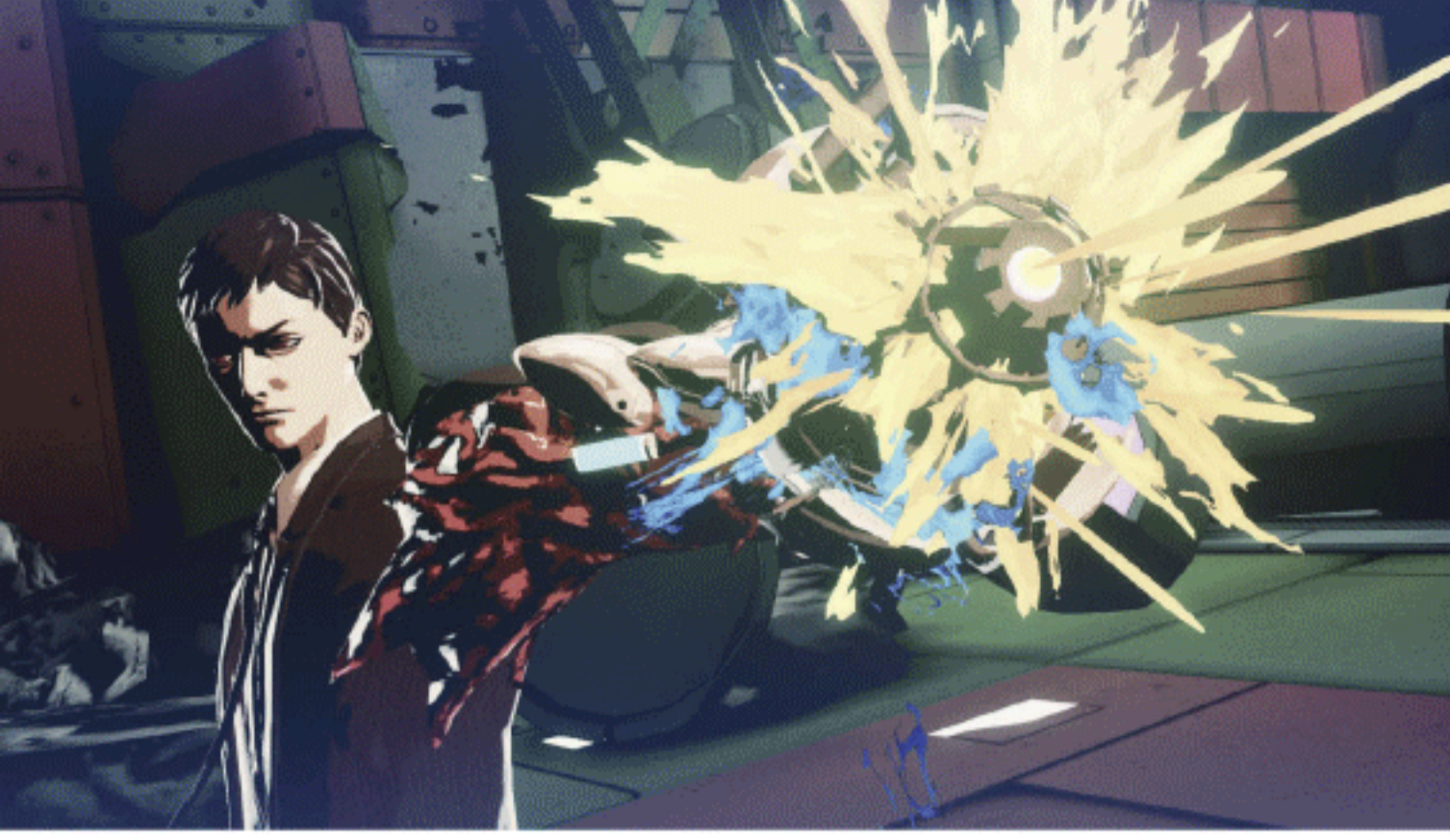
Killer Is Dead

Öldürenin bir yüzü...

“Ölen kim, öldüren kim? Ne oluyor arkadaş?” şeklinde bir açılış cümlesi sarf etmeme sebebiyet veren Killer Is Dead (KIS), ilk yarım saatte senaryonun tam olarak ne olduğunu anlamamı zorlaştırmak için elinden geleni yapan bir yapım benim için; en azından ilk izlenimim bu oldu. Oyuna girer girmez dikkat çeken en önemli özellik, cel-shade grafik teknolojisi oldu. Normalde daha renkli oyunlar üzerinde kullanılan bu güzide grafik motorunu resmen ilk defa bu kadar karanlık bir yapımda deneyim ettim. Garip bir deneyim olduğu kesin ama ne kadar iyi olduğu tartışılır... KIS ile hükümete bağlı, bir nevi suikastçı grubunun içerisinde buluyoruz kendimizi. Ana karakterimiz olan Mondo'yla hemen oyunun başında tanışıyor ve senaryonun içerisine daldığımız. Sürekli “değiştirme” usulüyle çalışan ekip içerisinde işi bitenler ortadan kaldırılıyor, biz de başka bir suikastçının yerine geçmek için göreve alıyoruz, buradan sonraysa görevler başlıyor. KIS, dünya haritası üzerinden seçtiğimiz birden fazla anlık görev sunuyor. Açık olan görevlerden dilediğimize gidebiliyor, hedef gösterilen şahsı ortadan kaldırıyoruz. Performansımız, bölüm sonunda paraya çevriliyor. Yaptığımız farklı teknikler üzerinden hesaplanan puanlarla topladığımız paraysa farklı yetenekleri açmamıza vesile oluyor. KIS'ta iki adet önemli bar söz konusu. Bunlardan ilki sağlığını, ikincisi Blood Power'ı gösteriyor. Blood Power sistemi, oyundaki karakterlerin bir nevi “abominas-

yon” olmalarından kaynaklı ve sahip oldukları farklı özellikler için üretilmiş. Mondo'yu ele alacak olursak, kendisini normalde katana kullanıyor ama dilediği takdirde sol elindeki robotik parçayla (Musselback) menzilli atışlar yapabiliyor ki bunun için kan puanını kullanması gerekmekte. Biz oyunda ilerledikçe farklı “subweapon” seçeneklerine kavuşabiliyoruz. Tek tuşla değiştirdiğimiz her ikincil silah modelinin oyunda farklı bir yeri var. Şöyle ki harita üzerindeki bazı noktalarda bol para veren yerler gizli. Kendilerine ulaşmak içinse etrafa iyice bakmak gerekiyor ve ancak matkap kol modeliyle duvarları delebiliyoruz. Diğer taraftan duvar yerine bu matkabi kalkanlı düşmanlarımızın üzerine sürmek suretiyle normal şartlarda kendilerini öldürmekte uzun vakit harcayacağımız bir çatışmayı anında sonlandırabiliyoruz.

Oyunun geneline bakacak olursak, tıpkı Devil May Cry'a benzeyen bir yapıyla karşılaşıyoruz. Çok hızlı kombokar, birbirinden farklı düşmanlar, devasa silahlar ve tabii ki boss savaşları. Ana saldırımız bir vuruş yaptıkça hızlanıyor mesela, bu sayede oyun iyice hızlanıyor ama ona yetişmek ziyadesiyle kolay çünkü sadece tek bir tuşa basarak tüm saldırılardan kaçabiliyoruz. Düşman birimleri gerçekten güzel tasarlanmış, bu bir gerçek ama çok da kafaları çalışmıyor. Cüneyt Arkın filmlerinde birisi savaşırken, önce arkadaşının ölmesini bekleyen dublörler gibiler, işte arada gaza gelip saldırıyorlar falan. Madalyonun diğer tarafındaki



Mondo'ysa kendilerini dört farklı şekilde ortadan kaldırebiliyor. Aslında baktığınızda burada sadece görsel bir güzellik söz konusu; farklı şekilde öldürüyor diye değişen pek bir şey yok dinamiklerde. Beni en rahatsız eden, oyun içerisine zıplama eklenmemesi oldu. Bu "hem uğraşmadık, hem de paramız yetmedi zıplama dinamiğine" demek gibi bir şey. Karakterin sürekli yerçekimi kanunlarını en üst seviyede deneyim etmesi ama bir yandan da insanüstü hareket kabiliyetine sahip olması pek olmamış.

Fakat KIS'in kız tavlama görevleri sanıyorum herkesin dikkatini çekmeye yetecek. "Kız tavlama" dedim, doğru duydunuz. Harita üzerinde ayrıca beliren farklı görevlerle barda oturan bir kadının yanına geçiyoruz. Sağ tarafta kadının bize olan ilgisi var ki başlangıçta bu en üst seviyede. Sol taraftaysa bizim kafamızı temsil eden boş bir çizim var, burası da "Guts Gauge" kısmı. Amaçsa saçma ve basit: Kadının belirli noktalarına bakarak Guts Gauge kısmını doldurmak ve akabinde kadına bir hediye vermek. Pek tabii ki kadın bize bakıyorken, kendisini dikizleyince arada tokadı yiyoruz. O yüzden o başka yerlere bakarken, kısa kısa, ara ara bakmak gerekiyor. Bar bir defa dolduğu zamansa kendisine hediye uzatabiliyoruz. Hediyeler, ana menüde bulunan hediye dükkânında satılıyor. Sakız, gül, parfüm ve daha nicelerini bulmak mümkün ama unutmayın, alınan her ürünün fiyatı, ikinci sefer için katbekat artıyor. Aşırı pahalı olan hediyeler haricindeyse hiçbir ürün, kadının bize olan sevgisini tek seferde dolduramıyor. Hah, işte burada da işin cılkı çıkıyor zira 10 saat uğraşıp doldurduğumuz Guts Gauge, ilk verilen hediyeyle sonra sıfırlanıyor ve en baştan bir kez daha kadını kesmeye başlıyoruz. Yine de sevindirici haber, kendisinin tüm sevgisini kazandığımız anda hediye olarak yepyeni bir silaha kavuşuyor olmamız. Bu arada farklı kadınlar da

harita üzerinde gizli olarak yer alıyorlar ve kendilerine bir defa ulaştığımız zaman, sonraki görev esnasında harita üzerinde beliriyorlar.

KIS, anlayacağınız üzere çok hızlı ve bolca düşman kestiğimiz bir oyun. Düşmanlar ve bölümler güzel tasarlanmış, hatta cel-shade grafik teknolojisi bir noktadan sonra korku teması için ne kadar önemli, onu bile çok iyi anlatmayı başarmış.

Senaryoya bakacak olursak... Bakamıyoruz. Zaten oyunun başında, kesik kesik görüntüler şeklinde izliyoruz demoları. Ne oluyor, kim ne yapmak istiyor, hepsi iç içe. Savaşlar da senaryo gibi, karman çorman. Tek bildiğim, bir tuşla gelen saldırılardan kaçıldığı, tam saldırı anında basarsak da bedavadan düşmana saldırı hakkım doğduğu. Demem o ki ölmek bir hayli zor KIS oynarken. Boss savaşlarında da durum buna benziyor. Tek tuşla gelen saldırıdan kaçabildiğim sürece bu işin sonu gelmez.

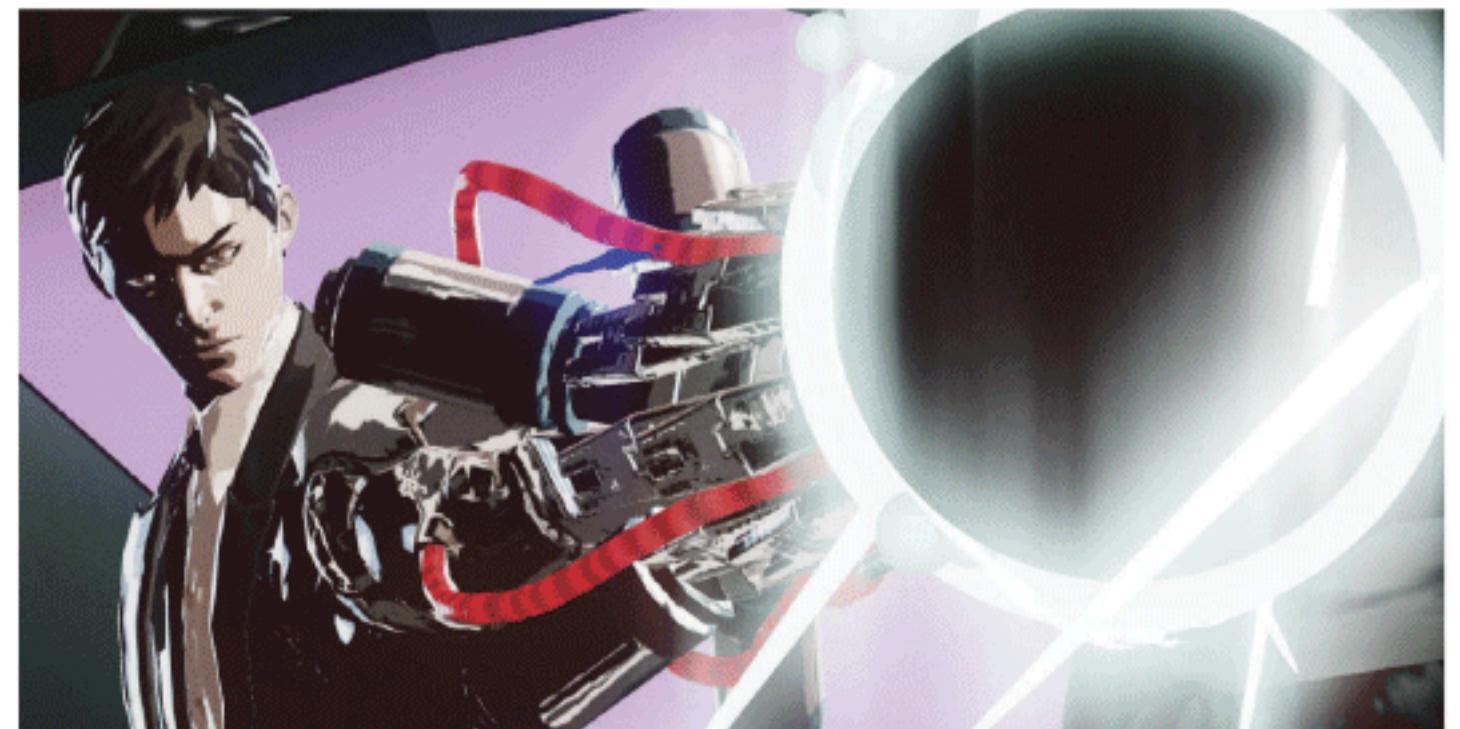
Oyun fena değil, alıp oynanacak bir yapım ama çok da fazla bir şey beklememek lazım. Oynayıp bitirilmesi gereken çok fazla yapım söz konusu ve hele bir de aylardan Ekim, aman diyeyim; parayı doğru yapımlara harcayın. ■ Ertuğrul Süngü

Killer Is Dead

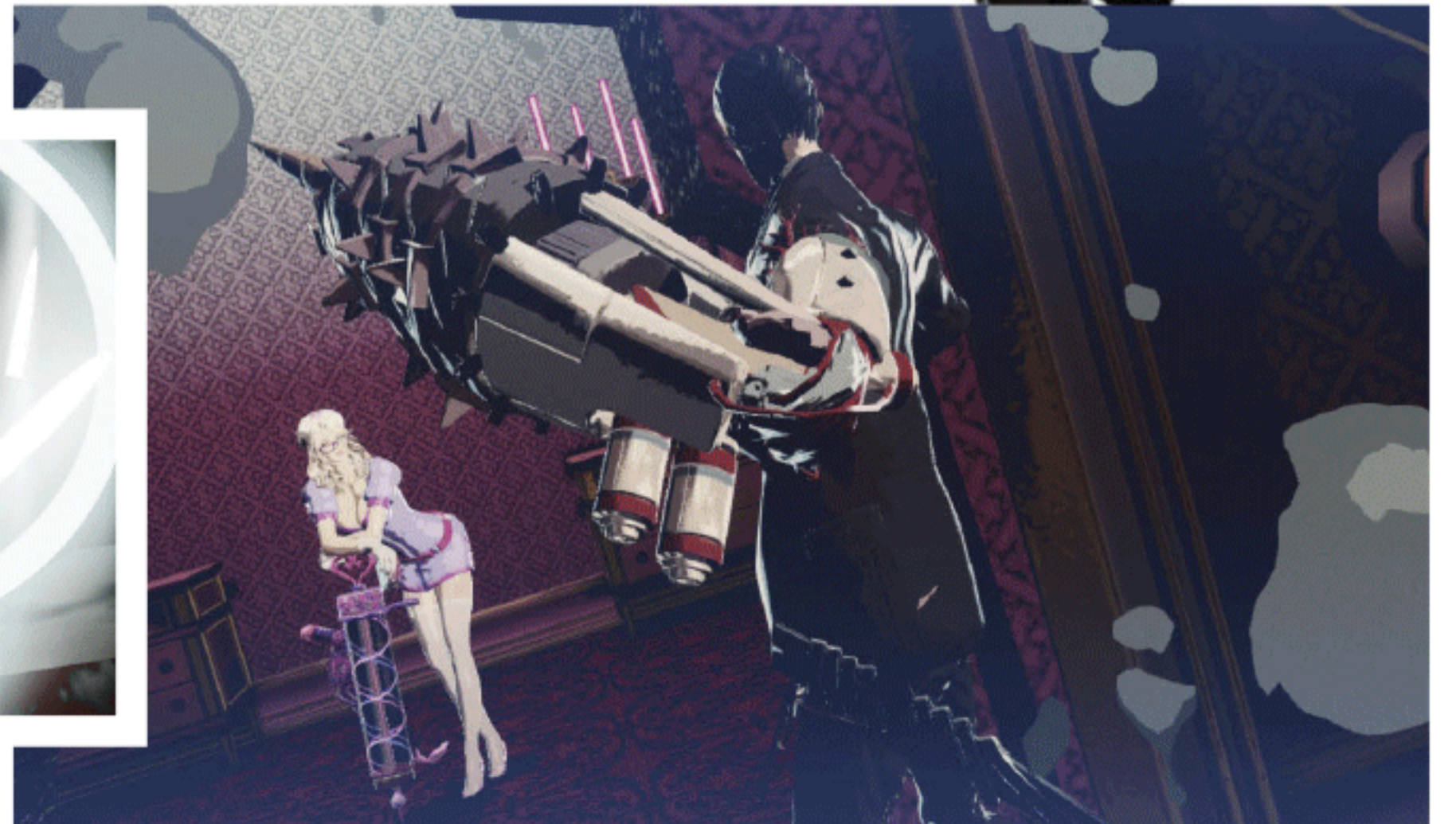
- ⊕ Hızlı ve öfkeli
- ⊕ Kaliteli çizimler
- ⊕ Oturtulmuş karanlık teması
- ⊖ Olmayan yapay zekâ
- ⊖ Senaryo akışının olmayışı
- ⊖ Tek tuşla kaçabilme

6,6

Alternatif DmC



Oyundaki ilk gizli nokta burası; > bakın içinden kim çıktı.





Sekizinci Nesil

Artık PS3 ve Xbox 360 eskidi, yerine PS4 ve Xbox One gelecek. Bu geçiş döneminde iki kez almak zorunda kalacağımız oyunlardan biri de NBA 2K14 ne yazık ki. NBA 2K14'ün PS4 ve Xbox One sürümleri, konsolların piyasaya çıkış tarihi olan Kasım ayı sonunda raflardaki yerini alacak.

NBA 2K14 ★

Ve Derrick Rose nihayet döner...

Daha geçen dedim size, hatırlıyor musunuz? NBA 2K serisinin sıkı bir takipçisi olarak, Derrick Rose'un sakatlığı ile zaman bulamamanın birleşimi sonucu NBA 2K13'e zaman ayıramadım yıl boyu. Öyle ki serinin en az oynadığım üyesi oldu ve bunda Derrick Rose'un payı bir hayli fazla. Sonuçta basketbolu seven, NBA'i günbegün takip eden biri olarak, bu takibin can damarlarından Chicago Bulls ve Derrick Rose aksıyorsa bir mesafe oluyor aranızda. İşte bu sebeple NBA 2K13'e de yeteri kadar zaman ayıramadım, MyPlayer modunda yarattığım kendime dahi doğru düzgün bakamadım, onun boş salonlarda çürümmesine göz yumdum. Şimdiyse karşınıza Derrick Rose'un dönüşüyle şenlenen bendenizin NBA 2K14 incelemesiyle çıkıyorum! (Kendi kendini sunan adam...) Üstelik bu kez karşımda sadece NBA, Chicago Bulls ve Derrick Rose yok, aynı zaman Euroleague var! (Buna daha sonra döneceğim.) O halde hava atışı yapılınsın!

LBJ

Öncelikle oyunun nasıl başladığını, açıldığını belirteyim. Her yıl sunum konusunda çitayı yükseltmeyi adet edinen yapımcılar, bu yılda oyunu -aynı zamanda kapak yıldızı olan- LeBron James'in kısa ve motive edici bir konuşmasıyla açmayı uygun görmüşler. Bu kısa konuşmanın ardından klasik NBA 2K menüleri karşılıyor bizi. Biliyorum, analog kolla aktif hale gelen menü yapısını sevmeyen birçok oyuncu var ama yapacak bir şey yok, bu yapıdan vazgeçmiyorlar. Neyse ki alıştık ve menüler arasında kolayca yol alıyoruz. Bu noktada şunu fark ettim

ki her yıl yanında "NEW" yazan kalem sayısı bir hayli fazlayken, bu yıl sadece tek bir yenilik, tek bir yeni mod var oyunda. Nedir o? LeBron James'in üzerine inşa edilen ve "Path to Greatness" adı verilen mod.

Daha önce Michael Jordan için hazırlanan "Jordan Challenge" modunu hatırlarsınız herhalde ama bu kez bambaşka bir yapı var karşımızda. Jordan Challenge'da MJ'nin kariyerindeki önemli anları yeniden canlandırıyor, yani geçmişi yeniden yaşıyorduk. Path to Greatness ise bize geleceğe yön verme ve LBJ'nin kariyerini dilediğimiz gibi çizme şansı veriyor. Bu moda girer girmez karşımıza iki seçenek geliyor: Heat Dynasty ve Fantastic Journey. (Her iki seçeneğin altında -ikisi alınmış olmak üzere- yedi yüzük gösteriliyor hedef olarak.) Diyelim Heat Dynasty'yi seçtik. İlk maçımız NBA Finalleri'nde Rockets'a karşı oluyor ve Dwight Howard'lı Rockets karşısında yüzüğümüzü üçlemek için ter döküyoruz. Diyelim Fantastic Journey'yi seçtik. Yine Heat'teyiz ama bu kez finaller öncesinde önemli maçlara da çıkıyoruz. İlk maç Spurs'e karşıydı ve uzatmaya giden maçı zor da olsa kazanmayı başardım. Maç sonrası mobil oyunlar animasyon bir puanlama geldi ekrana. Skor farkı, takım istatistikleri, LeBron istatistikleri ve Big Night for Big Three puanları sonucu 550 puana ulaştım ve üç yıldız üzerinden iki yıldız olarak maçı geride bıraktım. Bir sonraki maçsa Clippers'a karşıydı ve maçı öncesi önemli bir not düşüldü. Oyun kurucu Mario Chalmers ve onun yedeği Norris Cole sakat, bu durumda hem skor, hem de oyun kurma yükü LBJ'ye kalıyor. (Yine kazandım!) Tüm bu uğraşların sonundaysa Knicks'e transfer oluyor ve yepyeni bir kariyer peşinde koşuyoruz. İşte böyle renkli, detaylı ve eğlenceli bir mod olmuş Path to Greatness ama ortada şöyle bir sorun var ki LBJ hile gibi. Oyunu standart ayarlarla oynarsanız, yani herhangi bir "slider" düzenlemesi yapmazsanız, LBJ ile skor bulmak ve maça hükmetmek çok kolay oluyor. Zaten kendisine 99 puan verilmesi de bu durumun ortaya çıkmasının başlıca nedeni. (Merak etmeyin, MJ de 99 puan!)

Boozer ile olur mu?

Bu kadar LBJ reklamı yeter! Şimdi asıl konudan, yani oynanıştan bahsedeyim. NBA 2K14, NBA 2K13'e göre radikal yenilikler barındırmıyor ama birkaç ufak rötuş göze çarpıyor. Öncelikle şut konusuna değineyim. NBA 2K13'te şut atmak için L2/LT tuşuna basılı tutup sağ analog kolu herhangi bir yöne itmeyiz gerekiyordu. Açıkçası bu sistemi pek tutmamıştım ki NBA 2K14'te L2/LT tuşuna basmadan, direkt olarak sağ analog kolu bir yöne itip bekleyerek şut kullanmak mümkün oluyor. (Alışkanlıktan basılı tutarsanız da artistik paslaşmalar göreceksiniz.) Şut öncesinde,



✓ Bu ekran görüntüsünde yoksa bile 16 Euroleague takımı arasında Efes Pilsen ve Fenerbahçe Ülker de var.



top sürerken yine sağ analog kolla seri hamleler yapıp "isomotion" yelpazesinden hareketleri sergiliyoruz. Oynanışa dair bir yenilik de set hücumu konusunda. Yine geçen yılki değişim sonrası tüm hücum dengemi altüst eden yapımcılar, bu yıl "Smart Play" adlı yeni bir seçenek eklemişler oyuna. Maçları paldır küldür oynamak yerine set hücumu yapanlardansanız, rakip sahaya geçip L1/RB tuşuna basılı tutarak Smart Play'i ve buna paralel olarak oyunun önereceği en iyi hücum setini aktif hale getirebilirsiniz. Bu andan sonra yapmanız gerekirse işaretleri takip etmek.

Saha içi detaylara devam etmek gerekirse her yıl olduğu gibi bu yıl da zenginleşen animasyon yelpazesinin oyuna renk kattığını söyleyebilirim. Üstelik geçişler geçen yıla göre biraz daha yumuşak, haliyle oynanışa direkt etki ediyor bu durum. Ayrıca oyuncuları birbirinden ayıran ve özel kılan Signature Skill menüsüne de Flashy Passer ve Pick & Roll Maestro gibi örneklerin dâhil olduğu altı yeni kalem eklenmiş.

Açıkçası NBA 2K13'te beni en çok savunmadaki bazı problemler rahatsız ediyordu. Rakibi doğru düzgün tutamamak, doğru zamanlamaya rağmen pas arası yapamamak ve tabii ki olması gereken blokların olmaması ya da olmaması gereken blokların olması... NBA 2K14'te yaptığım maçlar boyunca savunma konusunda NBA 2K13'e göre daha fazla tatmin olduğumu söyleyebilirim. Özellikle bloklar konusunda ciddi bir iyileşme görünüyor. Bire bir savunmadaysa ciddi bir gelişme mevcut ve rakibe yapışmak ve -kontrol ettiğimiz oyuncunun kapasitesine bağlı olarak- onu her adımında takip etmek mümkün. Üstelik vücut vücuda temaslardaki gerçekçilik, doğallık göz okşuyor. Pas arası konusundaysa hem hücum, hem de savunma sırasında gelişmeler var aslında. Anlamsız top kayıplarından hepimiz şikâyetçiydik, değil mi? Yapımcılar ne yapmışlar dersiniz? Top kaybı sayısında bir azalma yok ama tüm top kayıpları daha bir mantığa oturmuş artık. Sıkışan, dengesini kaybeden ya da hazırlıksız yakalanan oyuncu top kaybedebiliyor, alelacele atılmış paslar hedefini bulmayabiliyor ve daha birçok detay sayesinde kayıplar daha gerçekçi, daha anlaşılır bir hal alıyor.

Kendin ol!

Bu ara başlığı serinin önceki oyunlarından birinin incelemesinde de kullanmış olabilirim sanki. Neyse, konuyu getirmek istediğim yer MyPlayer ve geri gelen Crew modu. Eksikliği hissedilen modlardan biri, yani Crew kısa bir aranın ardından yine oyundaki yerini almış. Crew'da kendimize logosunu istediğimiz gibi hazırlayabildiğimiz bir takım yaratıyor ve online ortamlarda 5v5 maçlara çıkıyoruz. Yalnız Crew modunda ciddi bir değişiklik var ve o da tüm maçların "blacktop"ta ve 21'de bitecek şekilde



oynanıyor olması. MyPlayer'a dair önemli bir notsa yapay zekânın gelişmiş olması. Şöyle ki NBA 2K12'de ve NBA 2K13'te takım arkadaşlarım gerçekten can sıkıyorlardı, boşken şut atmayıp asistlerimi yemeleri, ben boşken beni görmemeleri... NBA 2K14'te daha akıllı takım arkadaşlarım olduğuna şahit oldum ve maçlar, haftalar ilerledikçe bu gelişimin yansımalarını net şekilde göreceğimi tahmin edebiliyorum.

NBA 2K14'ün değerli nimetlerinden bir diğeri, "Dynamic Living Rosters" gibi iddialı bir isimle duyurulan özellik. Seriyi takip edenler, sezon devam ederken oyuncuların değerlerinin güncellenmesine alışıklardır zaten ama bu kez durum biraz daha farklı. Artık sadece rakamlar değil, oyuncuların oyun yapısı da değişebilecek. Diyelim ki Ömer Aşık pota altından skor bulamıyor, başladı üçlük denemeye ve başarılı da oluyor; bu durum aynen oyuna aktarılacak ve yapay zekânın kontrol ettiği Ömer Aşık, artık üçlük denemeye başlayacak ve belki de sokacak! (Böyle saçma şey mi olur? Daha düzgün bir örnek verseydim keşke...) Tabii ki bu özelliği daha net değerlendirebilmek için sezonun başlamasını ve ilerlemesini beklemek lazım.

En nihayetinde yine gerçekçi bir oynanış, zengin animasyon yelpazesi, daha yumuşak geçişlerle birbirine bağlanan animasyonlar, yeni ve / veya önceki oyunlarda kaldırılıp geri dönen modlar ve hücum tercihlerimize göre anlayışını değiştirdiği söylenen yapay zekâ ile müthiş bir NBA 2K var yine karşımızda. (Son maddeyi bir iddia olarak ekledim çünkü bu özelliği algılamak için oyunu haftalarca oynamak gerek!) Artık söz sırası, bir türlü sürdürülemeyen ve uzun bir aranın ardından sadece PlayStation 4'te ve Xbox One'da boy gösterecek olan NBA Live 14'te. ■ Şefik Akkoç

NBA 2K14

- ➕ Yeni animasyonlar
- ➕ Eğlenceli ve zengin oynanış
- ➕ Euroleague içeriği
- ➕ Hücum seçeneklerindeki zenginlik
- ➖ Yerde sayan görsellik

8,8

|| Alternatif NBA Live 14

Yıldızlar

NBA 2K serisinin en önemli özelliklerinden biri, oyuncu değerlerinin sürekli olarak güncellenmesidir ama ben erkenden, veri tabanının inceleme versiyonundaki halinden hem yıldızların, hem de yerli oyuncuların değerlerini sıralamak istedim:

- Anthony, C (91)
- Bosh, C (82)
- Bryant, K (93)
- Bynum, A (86)
- Curry, S (88)
- Duncan, T (87)
- Durant, K (94)
- Ellis, M (85)
- Garnett, K (82)
- Gasol, P (80)
- Gay, R (86)
- George, P (87)
- Ginobili, M (86)
- Griffin, B (84)
- Harden, J (88)
- Holiday, J (88)
- Howard, D (91)
- Igoudala, A (85)
- Irving, K (89)
- James, L (99)
- Jennings, B (83)
- Love, K (86)
- Nash, S (80)
- Nowitzki, D (83)
- Parker, P (86)
- Paul, C (93)
- Pierce, P (84)
- Rondo, R (90)
- Rose, D (92)
- Wade, D (91)
- Wall, J (85)
- Westbrook, R (91)
- Williams, D (88)
- Enes Kanter (68)
- Ersan İlyasova (73)
- Hidayet Türkoğlu (72)
- Ömer Aşık (71)



Yapım **Blizzard Entertainment**
Dağıtım **Blizzard Entertainment**
Tür **RPG**
Platform **PC, PS3, Xbox 360, Mac**
Web **www.diablo.com**
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**

Multiplayer

Yanınıza bir arkadaşınızı alıp oyunu oynayabildiğiniz gibi, online olarak da bir oyuna girip istediğiniz zaman oyundan çıkabiliyorsunuz. Bunların ötesinde PvP için birilerini aramakta da filtreler bulunuyor. Oyunu multiplayer oynamayacaksanız, çabuk sıkılacağınızı da unutmayın.

✓ Oyunu dört kişi oynamak aynı bir keyif...



Diablo III ★

Koltukta daha da keyifliymiş!

Diablo her zaman bir PC oyunu olmuştur. İlk Diablo PC'de çıktı zaten ve ondan sonra da PC'cilerin vazgeçilmezi oldu. (İlk Diablo, PlayStation'a da uyarlandı ama hiç tutmadı.) PSOne'dan beridir de "Diablo" ve "konsol" kelimeleri hiçbir şekilde yan yana gelmiyordu ki Blizzard, Diablo III'ün konsollar için de hazırlandığının haberini verdi, PC'nin vazgeçilmezi PS3'e ve Xbox 360'a gelmiş oldu. Bu fikir beni ilk başta rahatsız etti çünkü Diablo, dediğim gibi bir PC oyunuydu. Ne var ki saldırmak için sürekli mouse tuşuna tıklamak ve bunu sonsuza dek yapmak çok anlamlı değildi aslında; hatta Diablo, biraz iteleseniz bir beat'em up bile sayılabildiğine göre, konsolda daha da iyi kontrol edilebilirdi! İşte bunları düşündüğüm anda da Diablo III'ü konsolda bekleyenler kervanına katıldım ve PS3 versiyonu elime ulaştığında, Barbarian ırkını seçip oyunun başına oturdum; kalkabilmiş de değilim.

Diablo'nun en son yamalanmış haliyle gelen oyun, Paragon seviyelerini de barındırıyor, Nephalem Valor'ları da... Beş ırkımızı bu oyundan bihaber olan oyuncular için tanıtıyorum, eski oyuncular endişelenmesinler. Barbarian tank sınıfı olarak oyunda yer alıyor. Wizard büyücü, Monk yetenekli bir dövüşçü, Witch Doctor düşmanı tuzaklarla, zehirlerle ve patlayıcılarla sinir eden farklı bir büyücü ve Demon Hunter da Ranger'in Assassin'le birleşmiş hali olarak karşımıza çıkıyor. Oyunu PC'de Demon Hunter olarak oynamış ve zaman zaman çok zorlanmış, zaman zaman da çok keyif almıştım. Bu defa konsolda olduğum için düşmanlarıma tekme yumruk girişmek istedim ve Monk ile Barbarian arasında kaldım ve nihayetinde Barbarian'da karar kıldım. Başlangıçtaki o zombilerle karşılaştığımız bölümde, bir - iki kez silahımı salladıktan sonra da dedim ki, "Ya rabbim, ne acı çekmişiz mouse'la bunca zaman!" Yani düşünün ki elinizin altında sadece silahını sallayan bir karakter var. Bunu bir DmC oynar gibi tuşlara basarak mı kontrol etmek isterdiniz, yoksa mouse'la mı? Elbette ki gamepad çok

daha kolay ve çok daha "doğru" gelecektir. Kontroller beni daha birinci dakikada kazandı. Oyunun ilerleyen kısımlarında farklı yetenekler kazanıyoruz, bilirsiniz; onlar da ya omuz tuşlarına ya da gamepad'in sağındaki tuşlara yerleşiyor zaten ve böylece özel hareketleri de normal hareketlerin arasına çok daha kolay sıkıştırıyoruz. Sağ analog koluyla kaçış hareketi yapabilmek de o kadar kolay geliyor ki birçok saldırıdan bu sayede zarar almadan da kurtulabiliyorsunuz.

Ben her ne kadar Barbarian ile oynamış olsam da diğer sınıfların da kontrollerinin bir hayli kolay olduğunu yaptığım araştırmalarda gördüm. Sadece menzilli saldırılar yapan sınıfların, bir grup içerisinde spesifik bir düşmanı hedeflemesinin biraz zor olduğu konusunda hem fikir olunmuş ama onun da çok büyük bir problem olmadığı söyleniyor.

Oyundaki menülere de ulaşmak tek tuşla gerçekleşiyor. Karakterinizin yeteneklerini görüntülemek zaten kolay ve aynı kolaylık envanterinizi, silahlarınızı görüntülemekte de sağlıyor. Bulduğunuz yeni ekipmanı, üstünüzdekilerle karşılaştırmak ve kullanmak çok kolay, çok anlaşılır.

Her ne kadar kötü gözükme de oyunun grafiklerinin parladığını söylemek de doğru olmaz. Neyse ki ekran kalabalık olsa bile oyun rahatsız edici bir şekilde yavaşlamıyor, "PC'de oynamak lazımdı..." demiyorsunuz.

Şayet ki Diablo III'ü PC'de hatmettiyseniz, konsol versiyonundan çok da keyif alamazsınız bence ama oyuna yeni başlayacaklar ve PC'de az bir süre oynamışlar için kesinlikle tavsiye ederim. ■ **Tuna Şentuna**

Diablo III

- ➕ Mükemmel kontroller
- ➕ Diablo'nun eğlenceli oynanışı aynen taşınmış
- ➖ Grafiklerdeki bazı problemler

9,0

|| Alternatif **Torchlight**



Killzone: Mercenary ★

Helghast dost mudur, düşman mıdır?

Helghan İmparatorluğu ile ISA arasındaki savaşta bizim de bir rolümüz olması hoş mu şimdi? "Onlar savaşsın, beni niye kanştırıyorlar?!" dedirtirler insana ama işte para yok mu... İnsana istemediklerini bile kolaylıkla yaptırabilen, dünyanın en büyük düşmanı ve en değişmez kuralı. (Konu ciddileşti bir anda.) Paralı bir asker olan Arran Danner, yani karakterimiz de hiç çekinmeden savaşın ortasına dalıyor. Ben olsam geri kaçardım, evimde otururum ama o ISA'nın zenginliğinden yararlanmak adına paralı asker rolünü oynuyor ve sonra da... Şimdi spoiler vermek istemem ama her şey para değilmiş, değil mi Arran? Helghast da meğer görüldüğünden daha akıllıymış. Spoiler vermemek adına boş konuşuyorum ama oyunu oynayınca siz de olanlara bir noktada şaşıracaksınız. İlk Killzone'dan hemen sonrasını konu alan oyun, üçleme-deki olayların arka planına bir göz atmamızı sağlıyor ama misal ben, bu üç oyunda ne olduğunu hatırlamadığım için her şey yepyeni geldi. Bence Killzone'la ilgili böyle bir temel problem var: Hiçbir oyunun senaryosu akılda kalıcı değil. Biz kimiz, tam olarak savaşta neler dönüyor, dönen şeyler aşırı sıradan olmanın ötesinde mi... Hiçbirinin doğru düzgün bir yanıtı yok ve nihayetinde Killzone oyunlarını sadece aksiyonu tavan yapmış birer FPS olarak hatırlıyoruz. PS Vita'daki Killzone: Mercenary'nin de bu tanımdan dışarı çıktığı pek bir nokta yok. Bölüm aralarında bir konu anlatılıyor, sanırsınız ki Hun İmparatorluğu tarihi. İsimler, olaylar, komplolar, planlar... Ben nasıl tutayım onları aklımda? Sadece briefing (Bu kelime de Türkçeye girmiş.) sonunda ne yapmam gerektiğinin anlatıldığı kısmı kafa yazdım, bastım gaza ilerledim. Geçtiğimiz ay oyunun test sürümünü denemiştik ve anladım ki oyunun başlarındaki bölümlerden bir tanesiymiş kendisi. Ve yine bu test yazısında düşmanları yakın dövüşte öldürmenin daha kolay olduğundan bahsetmiştim ve o konuda hemen geri adım atıyorum: Düşmanlarınızı uzaktan temizleyin! Görevlere ayrılmış oyunda her görev gerçekten hali hatırı sayılır bir uzunlukta ve bölümler sırasında farklı oynanış şekilleri devreye girdiğinden kesinlikle sıkılmıyorsunuz. Çoğu görevde düşmanlarınız sizi fark etmemiş bir şekilde alana giriş yapıyorsunuz. Mini haritada turuncu renkte görülen düşmanlarınızı eğer sessizce hallederseniz, hem her gizli öldürüş için 100 birim para kazanıyorsunuz, (Silahla, sıradan vuruşlarda 50.) hem de bir bölgeyi bu şekilde tamamlayınca 500 birim de ekstradan geliyor. Düşmanlarınızın hepsini gizlilikle öldürmek istemezseniz de rütbeli, kafasında şapka olan düşmanları bu şekilde yakalamaya bakın çünkü bunu yaparsanız, onları sorguya çekip gizli

bilgiler elde etmiş oluyorsunuz ve bu da bölüm sonu skorunuza ekleniyor. Kontrollerin iyi olduğundan zaten bahsetmiştim test yazısında ve bu görüşüm değişmedi. Oyunu sanki PS3'te oynuyormuş gibi kolaylıkla oynadım, hiçbir kontrol mekanizması sıkıntı yaratmadı. Sadece dürbünü tüfekte yakınlaşmak için arka paneli kullanmak gerekiyordu, orada biraz hassasiyet problemi yaşamış olabilirim. Düşmanlarınız ve oynanıştan da öte, silah seçimi çok önemli. Bölümlerde, mini haritada sarı işaretlenmiş kutular olarak kazandığınız parayla yeni silahlar alabiliyorsunuz ve şunu da söylemeliyim ki oyunda "İşte budur!" diyeceğiniz güçte bir silah yok. Hepsini belli bir alanda işinize yarıyor ve duruma göre sürekli silah değiştirmek isteyebiliyorsunuz. Oyunun multiplayer kısmına da göz attım ve Deathmatch'te kafama kafama vurdular ama Team Deathmatch'te biraz daha iyi bir performans sergiledim. PS Vita'da multiplayer FPS oynayıp bundan zevk alacağım aklıma bile gelmezdi ne yalan söyleyeyim... PC FPS'leriyle karşılaştırılmaz elbette ki ama çok iyi bir oyun olmuş Killzone: Mercenary. ■ **Tuna Şentuna**

Killzone: Mercenary

- ⊕ Kontroller çok iyi
- ⊕ Farklı silahlar, farklı deneyim getiriyor
- ⊕ Multiplayer eğlenceli
- ⊖ Senaryo sıkıcı

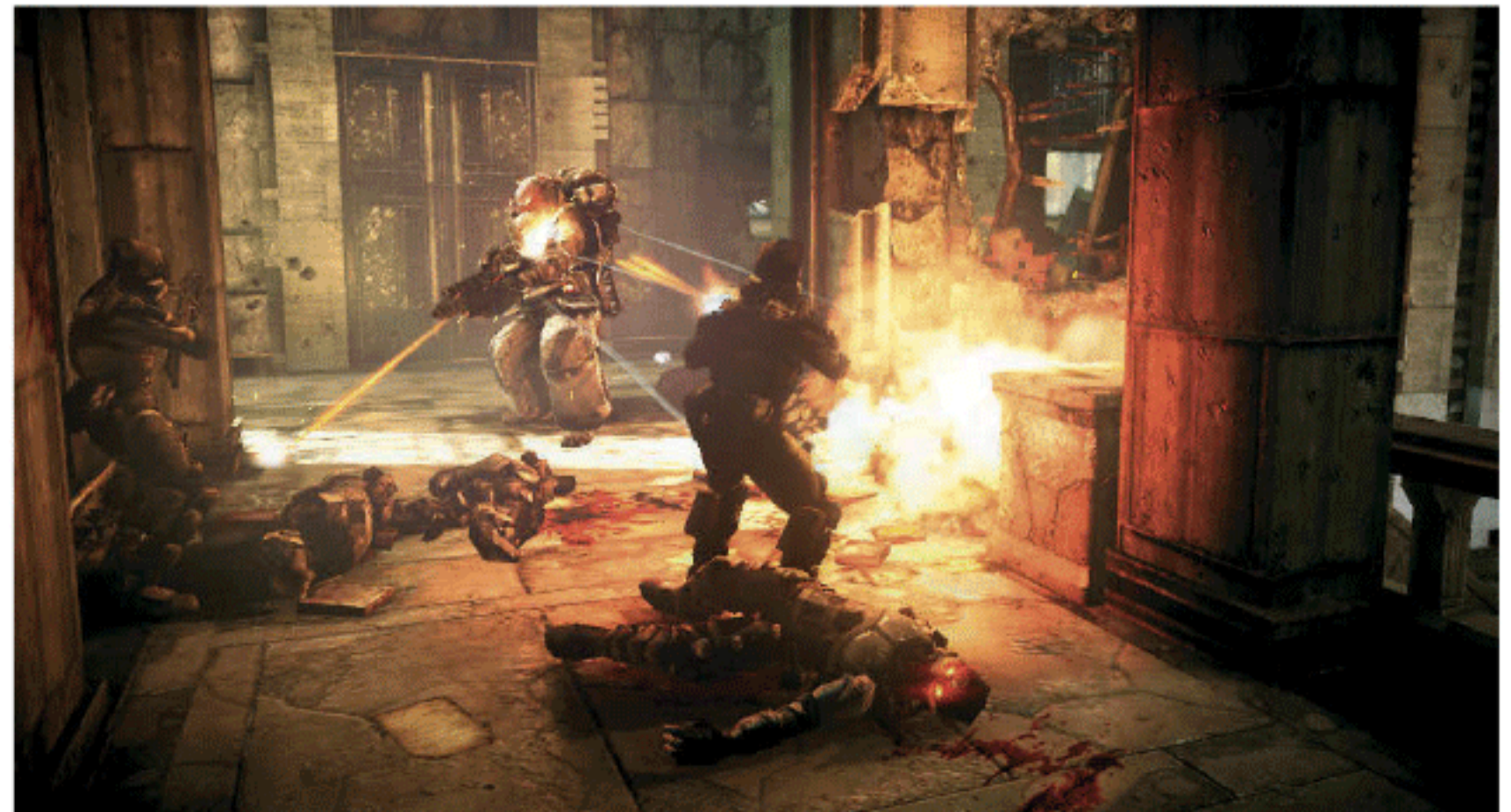
8,5

Alternatif Unite 13

Güncelleme

Bu oyunu eğer dijital olarak alırsanız, 3 GB'lık bir dosya indireceğinizi bilin. Ne var ki bu da yetmiyor ve oyun 1.2 GB'lık bir güncelleme de indiriyor ve kayıt kartınız bir anda dolup taşıyor.

✓ Bu düşmanın arkasındaki tankı havaya uçurmak gerekiyor.



POPULAR SCIENCE EKİM SAYISINDA

OTOMOBİLLERİN YENİ ÇAĞI

- ▶ Tam otonom sürüşe çeyrek var.
- ▶ Elektrikli otomobiller yarış pistinde.
- ▶ Y kuşağının üreticilere manifestosu.
- ▶ En parlak 10 beyin.
- ▶ Avam kamerası: Google Glass.
- ▶ Dünyadaki hayatın kökeni.
- ▶ Warp sürücüsüyle ışıktan hızlı yolculuk.
- ▶ 3B faks makinesi.

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



DERGİDE
Bu simgeyi
gördüğünüz
sayfalarda video
izleyebilirsiniz

EKİM SAYISINI
KAÇIRMAYIN!





Bazen gideceğiniz yeri bilemiyorsunuz...



Yapım Climax Studios
Dağıtım Konami
Tür Aksiyon, Macera
Platform PC
Web www.konami-castlevania.com
Türkiye Dağıtıcısı Aral

Castlevania: Lords of Shadow Ultimate Edition ★

Kökü kurumayan karanlık güçlere karşı...

2010 yılında, yani tam üç yıl önce çıkmış bir oyunu neden bu kadar geç, yeniden piyasaya sürmek ister bir firma, anlamıyorum ama bir bildikleri vardır diyorum. Aynı oyunu daha iyi grafiklere kavuşturmak, tüm DLC'leri içine koymak ve PC sahiplerini mutlu etmek, bir kâr amacı olabilir mi? (Yok canım, öyle kötü düşünme. - Şefik) Neyse, bunlar bizi ilgilendirmez; sonuçta üç yıl önce oynadığımız Castlevania, Reverie ve Resurrection DLC'leriyle birlikte yeniden karşımızda ve bize de oynamak düşüyor.

Öncelikle şunu belirtmek gerekiyor; bu oyun eski Castlevania'lar gibi gizliliklerin ve sürprizlerin bolca bulunduğu bir oyun değil. Daha çok God of War'dan esinlenen ve aksiyonu ön plana çıkaran bir oyunla karşı karşıyasınız. Başrolde, karısı Marie karanlık güçler tarafından öldürülmüş bir Brotherhood of Light üyesi, Gabriel Belmont bulunuyor. Gabriel çok sağlam bir dövüşçü ve karanlık güçler onun için sadece yok edilmesi gereken bir unsur. Hem karısının intikamını almak, hem de onu yeniden canlandırmak üzere harekete geçen Gabriel, üç tane Gölge Lordu'nu öldürüp onların kalıntılarında Tanrı'nın Maskesi'ni yaratmayı umut ediyor ve başlıyor yolculuğuna.

Gabriel elindeki kamçı benzeri silahıyla sağlam korbolara imza atıyor, güzel dövüşüyor. Seviye atladıkça elbette ki yeni hareketler ve güçler ekleniyor envantere ve karşısına çıkan bir ton yaratığa kolaylıkla karşı koyuyor. Boss'lar ise bu oyunun yine parlayan yıldızı çünkü bazıları o kadar büyük ki onları yenmek bir bulmacaya, bir platform oyununa dönüşüyor. (Shadow of the Colossus gibi.) (Ne oyundu be... - Şefik)

Oynanış hala eski keyfini koruyor lakin bu oyunu klavyeyle oynamaya çalışırsanız, iki parmağınız birbirine dolanıp bir daha açılmayabilir. Meğer gamepad ne ulvi bir buluşmuş... Gerçekten çok çabaladım, çok

debelendim ama klavye kontrollerine alışamadım. Bir yerlerden bir Xbox 360 gamepad'i bulabiliyorsanız, oyunu bu şekilde oynamanızı tavsiye ederim. (Zaten bence her PC oyuncusunda bu gamepad'den olmalı.) (Bende var. - Şefik)

Oyunun PC versiyonunda elbette ki grafikler çok daha güzel ama o kadar da değil. Yani üç yıl boyunca bu konu üzerinde uğraşmadığı çok net bir şekilde belli oluyor. Çözünürlük, detaylar ve fps elbette ki konsollara göre daha iyi, birçok ayarı değiştirmemize izin veriliyor ama yine de göz kamaştırıcı bir görselliğe ulaşamıyorsunuz.

Oyunu bir kez tamamladıktan sonra da Reverie DLC'sine devam edebilirsiniz. Daha çok bulmacalarla süslü olan bu DLC, bizi Laura'yla buluşturuyor. Bu vampir hanımefendi, "Forgotten One" adında yeni bir tehlikenin varlığından bizi haberdar ediyor ve bu varlığı "Resurrection" adındaki ikinci DLC'de sağlam bir şekilde kovalıyor, sonunda da Gabriel'in hikâyesini tam anlamıyla tamamıyoruz.

Aslına bakarsanız oyun bu geçen üç yılda eskimemiş. Yani yeni bir oyun olarak tanıtılsa hiç şüphe etmeden açıp oynarız. Siz de eğer oyunu konsollarda tecrübe etmediyseniz ve sağlam bir aksiyon oyunu arıyorsanız, Lords of Shadow'un bu Ultimate Edition'ını deneyebilirsiniz. ■ **Tuna Şentuna**

Tuşlara Basalım

Daha önce de yoğun eleştiri alan QTE'ler, yani zamanında belirtilen tuşlara basma durumları Ultimate Edition'da da yer alıyor. Boss savaşlarını saçma bir şekilde sığlaştıran bu QTE'ler keşke oyunun bu versiyonunda yer almasaydı diyorum...

Castlevania: LoS - Ultimate Edition

- ⊕ Konu, senaryo güzel
- ⊕ Dövüş sistemi eğlendiriyor
- ⊕ Grafikler konsollara göre daha iyi
- ⊖ QTE'ler can sıkıcı
- ⊖ Oyun biraz düz ilerliyor

7,8

Alternatif DmC



Yapım **Sony Japan**
Dağıtım **Sony**
Tür **Platform**
Platform **PS3**
Web uk.playstation.com/puppeteer
Türkiye Dağıtıcısı **Sony**



Puppeteer ★

Karanlık bir tiyatro oyunu

Ay, GTAV ayı elbette ki ama Puppeteer da bu ay çıktı; oynamayalım mı? Daha önce fragmanlarından takip ettiğim ve test etme imkânına kavuşamadığım Puppeteer bir de iyi bir oyun çıkmadı mı... Görsel olarak mükemmel olduğunu zaten biliyorduk lakin oynanış da son derece tatmin edici olunca bir GTAV, bir Puppeteer, karman çorman bir ay geçirmiş oldum. Buna değdi değmesine de benim kafa da perşembe pazarında dönmedi değil. "Kutaro" adında bir voodoo bebeğinin kontrolünde olduğumuz oyunda, bu ismin "Kuduro", "Kitaro" ve çeşitli şekillerde okunduğunu da duyabiliyoruz. Oyunun hemen başında kötü ayı, Moon Bear King kafamızı koparıyor ve yiyor. Neyse ki ölmüyoruz ve bu bize önemli bir gücün yolunu açıyor: Farklı kafalar bulup

bunları maceramızda kullanabilmek... İlk bakışta LittleBigPlanet'a bir hayli benzeyen oyunun sunumu kesinlikle LittleBigPlanet'tan daha iyi. The Nightmare Before Christmas veya başka Tim Burton animasyonlarının havasında olan oyun, aslında bir tiyatro sahnesinde oynanan, karanlık bir hikâyeyi anlatıyormuş gibi sunulmuş. Siz başarılı oldukça alkışlar kopuyor, yaralanınca gözükmeyen seyirci üzülüyor. Sahne değişince dekorlar yukarı kalkıyor, arkadan başka dekorlar geliyor ve bunlar olurken de tek düşündüğüm, "Vay be, ne uğraşmışlar..." şaşkınlığı oldu. Kutaro'ya geri dönelim. Karakterimiz her bölümde birçok farklı kafa bulabiliyor ve bunlardan üç tanesini yanında taşıyıp o kafalardan birine geçiş yapabiliyor. Kafalar aynı zamanda sağlık puanı görevi de görüyor; aynen Sonic'in taşıdığı halkalar gibi, burada da yaralanırsanız kafanız düşüyor ve yok olmadan yakalarsanız o kafayı kaybetmiyorsunuz. Kafalar aynı zamanda çeşitli gizlilikleri açmak için de kullanılıyor. Oyunun bazı yerlerinde, hafif bir görüntüde, yanıp sönen bir kafa şekli görüyorsunuz. Eğer bu kafaya sahipseniz, aşağı yön tuşuna basarak dans ediyor ve o gizliliği açılıyorsunuz.

Her bölümde amacımız çıkışa ulaşmak ve bu sırada önümüze çıkan engelleri aşmak. Engeller çeşitli düşmanlar da olabiliyor, üzerimize yuvarlanan bir taş da, boşluklar da. Yine de bunları mücadelesi bol bir platform oyunu öğeleri olarak düşünmeyin; tüm bu engeller karşımıza pek fazla çıkmıyor. Düşmanlarımızla savaşmak için "Calibrus" adındaki makası, onlardan korunmak için de ünlü bir savaşçıdan aldığımız başlığı kalkan olarak kullanıyoruz. Makas kullanımı bir hayli enteresan çünkü düşmanları kesmenin ötesinde, kâğıt gibi gözüken birçok şeyi de kesebiliyor ve metrelerce yüksekçe veya engelleri aşarak yine metrelerce ileri, sadece bir şeyleri keserek ilerleyebiliyoruz. Kalkanımızın da birkaç seferlik artarda kullanımı bulunuyor ve çoğunlukla boss savaşlarında işe yarıyor. (Normal düşmanlarınızı zaten makasla kolayca halledebiliyorsunuz.) Boss savaşları da çok iyi kurgulanmış, değinmeden geçmek olmaz. Kötü ayının kaplan uşağıyla olan ilk boss savaşı örneğin, bayağı eğlenceli geçiyor. Hem kalkanı, hem de makasımızı kullanmamızı gerektiren bu boss savaşının sonunda, tuşlara doğru zamanda basmamızı gerektiren QTE anları da eksik olmamış.

Oyunun tadını çıkarmak için iyi seviyede bir İngilizceye de sahip olmak lazım bence çünkü tüm oyun, uzun bir hikâyeye gibi anlatılıyor. Seslendirmelere de bu yüzden çok önem verilmiş zaten. LBP ve benzeri platform oyunlarını beğeniyorsanız, Puppeteer da kesinlikle kaçmaz!

■ Tuna Şentuna

Puppeteer

- ⊕ Mükemmel atmosfer
- ⊕ Tiyatro sahnesi konsepti çok iyi
- ⊕ Makas kullanımı yepyeni bir oynanış şekli olmuş
- ⊖ Bazı ara sahneler haddinden fazla uzun

9,0

|| Alternatif LittleBigPlanet 2



Örümcek ağı benzeri yerler görürseniz, mutlaka kesin.

Yapım Bohemia Interactive
Dağıtım Bohemia Interactive
Tür Aksiyon, Simülasyon
Platform PC
Web www.arma3.com



ARMA III ★

Savaş hiç bu kadar gerçekçi olmamıştı!

“Operation Flashpoint” isimli askeri simülasyon oyunundan sonra kendi ayaklarının üzerinde durmaya karar veren Bohemia Interactive, ARMA serisiyle neredeyse her bilgisayar oyuncusu tarafından bilinir hale geldi. ARMA II; bug’larına, teknik eksikliklerine ve optimizasyon özürülü olmasına rağmen gerek mod desteği, gerek askeri simülasyon türüne olan özlem ile başarılı bir satış grafiği yakalamıştı. ARMA III’e gelirken Steam Erken Erişim ile birlikte gelen yapım, oyuncularla birlikte önce alfa sürümünü, sonra beta sürümünü geride bırakarak tam sürümüne geçiş yaptı. Tam sürümüne geçilmesine rağmen senaryo modunun henüz oyunda yer almadığını belirtmekte fayda var. Normal bir shooter oyunu, piyasaya senaryo modu olmadan çıktığında yer yerinden oynayacakken Bohemia Interactive’in neye güvendiğini merak eden okurlarımız olacaktır. Oyunun Steamworks desteğiyle çıkışını yapması, yani çalışmak için Steam’e ihtiyaç duyması ve Steam’in mod aracı olan Steam Atölyesi ile birlikte gelmesi Bohemia Interactive’in en büyük dayanağı olarak görünüyor. Oyuncular tarafından oyun içi editörle hazırlanan görevlere ya da birbirinden farklı modlara tek bir tıkla ulaşabildiğimiz bu sistem oyun süresini oldukça uzatıyor. Oyunun ana senaryosu da ücretsiz üç indirilebilir içerik paketi olarak ilerleyen süreçte oyunu satın alan oyunculara sunulacak. Buna rağmen ARMA III mekaniklerini öğrenebileceğimiz 12 adet tek kişilik görev, üç adet ordu tanıtım bölümü, dokuz adet çok oyunculu görev ve yeteneklerimizi test edebileceğimiz yarışma bölümleri bulunuyor. Bu görevler, ARMA III’ün yapım ekibinden iki çalışanın Yunan yerleşimlerinin resimlerini çekerken casuslukla suçlanıp uzun süre hapis yatmasına neden 20 km²’lik Stratis (Bozbaba) ve 270 km²’lik Altis (Limni) Adası’nda geçiyor. Bohemia Interactive’in kendi oyun motoru Real Virtuality 4 ile geliştirilen oyun, adanın bir ucundan, diğer ucunu gerçekçi bir şekilde bizlere göstermeye çalıştığı için özellikle 270 km²’lik Altis Adası’nda çok oyunculu görevlerde büyük performans kayıpları yaşanabiliyor.

Optimizasyon konusunda Bohemia Interactive’in sözünde durmamasına rağmen ortaya çıkan görsellik, üç boyutlu dinamik bulutlar ve ışıklandırmalar, savaşın ortasında bile ağız açık bir şekilde etrafımıza bakmamıza sebep olabiliyor. ARMA II’nin en çok eleştirilen kısımlarından biri olan gece ışıklandırması üzerinde de çalışan yapım ekibi, yeni renk paleti, farklı bir ışıklandırma tekniği ve karanlıkta ateşlendiğinde az çok kendini belli eden mermiler ile bu sorunu da çözmüş. Silah sesleri konusunda ARMA II’deki başarısının da üstüne çıkan yapım ekibi, askerlerin olaylara verdiği tepkileri de daha insancıl bir hale getirip bunu başarılı seslendirmelerle birleştirerek savaşın atmosferini gerçeğe yakın hale getirmeye başarmış. Yapay zekânın aynı görevleri farklı şekillerde gerçekleştirdiğimizde birbirinden farklı tepkiler vermesi de oyunun hanesine bir artı olarak yazılırken, arada bir saçmalaması ve siper almak yerine savunmasız bir şekilde ayakta dikilmesi de gözden kaçmıyor. Animasyonlardaki büyük iyileştirmeler, kullanıcı arayüzünün daha anlaşılır hale getirilmesi, başarılı grafikler ve sesler, oyunu Battlefield 3 havasına sokuyor ama buna rağmen, plansız her eylemimizde acımasız bir şekilde bize bir simülasyon oyunu olduğunu hatırlatmasını da biliyor oyun. ARMA II’nin oyuncu kitlesine daha sorunsuz bir oyun vaat ettiği, diğer oyunculara da simülasyon türüne ayak basmalarını sağlayacak kolaylığı sağladığı için ARMA III oynanmaya değer bir oyun olmuş. ■ **Ahmet Ridvan Potur**

“Tamam!”

Oyunu oynarken aralara serpilmiş Türkçe kelimeler duyarsanız şaşırmanın. Oyunun senaryosuna göre Doğu’nun desteğiyle güçlenen İran, Türkiye’yi işgal ediyor ve NATO ile büyük bir savaşa giriyor. Bu sebeple Türkçe kelimeler kullanan siviller ve tarafları farklı askerlerle karşılaşabilirsiniz.

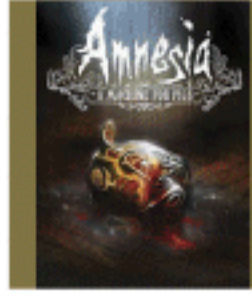


ARMA III

- ➕ Grafikler ve sesler
- ➕ Gece oynanışı
- ➕ Araç kullanımındaki PhysX desteği
- ➕ Steam Atölyesi
- ➖ Optimizasyon problemi
- ➖ Anlamsız frame-rate düşüşleri
- ➖ Neşeli bug’lar

7,9

Alternatif **Battlefield 3**



Yapım The Chinese Room
Dağıtım Frictional Games
Tür Korku, Macera
Platform PC, Mac, Linux
Web www.aamfp.com

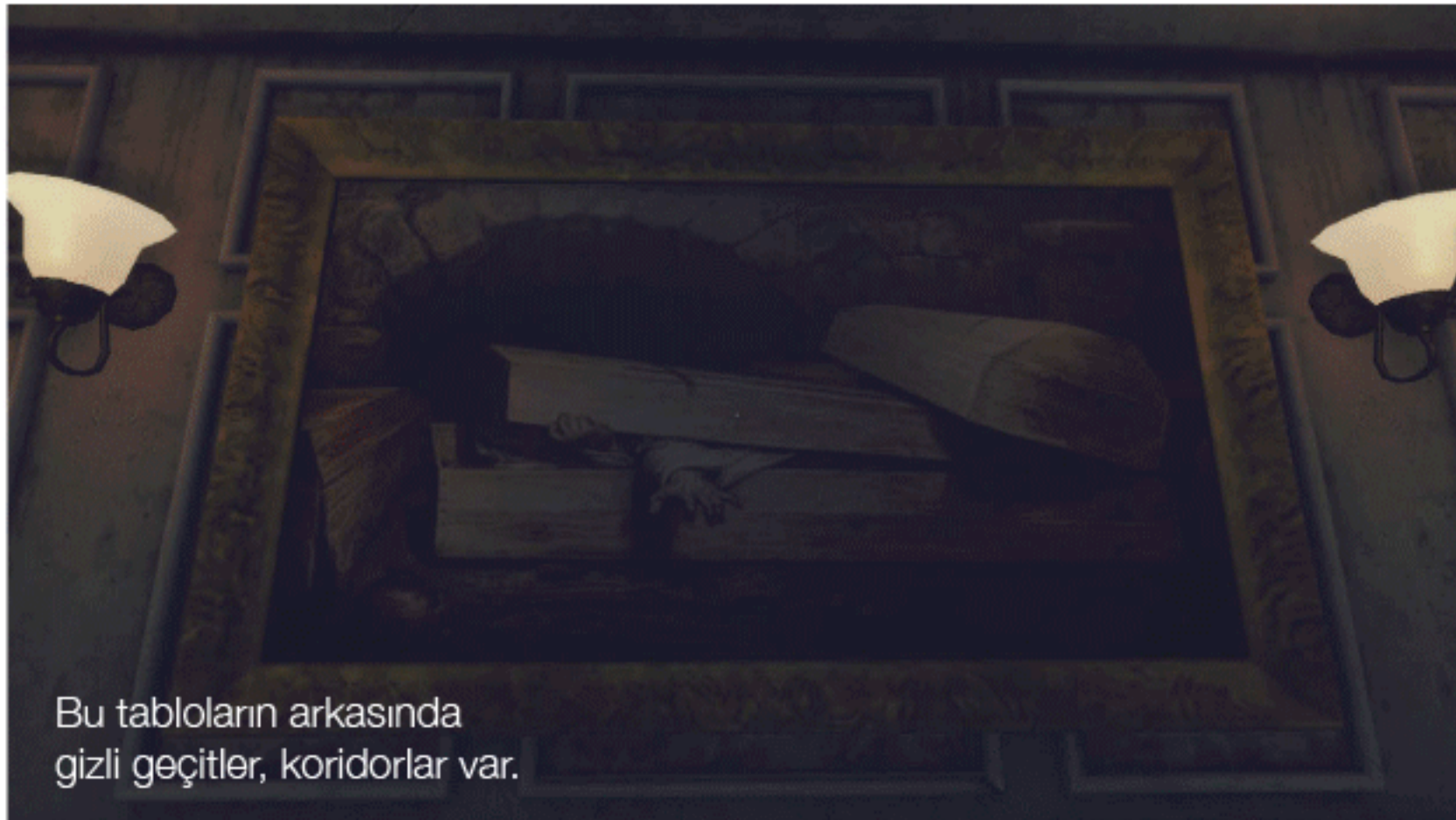


Amnesia: A Machine for Pigs

Evim evim güzel evim!

İnsan, düşünen bir hayvan olmakla beraber korku içinde doğan ve yine korku içinde ölen bir türdür. Kimimiz bu korkuları benimseyip yolumuza devam ederken, kimimiz de bu korkularla yüzleşmeyi tercih ederiz; hatta bazılarımız da başkalarının korkularını deneyimlemek ister. Amnesia: A Machine for Pigs de (AAMFP) başkalarının korkularını deneyimlemek isteyen oyuncular için oyun dünyasındaki yerini alıyor. Bağımsız bir ekip tarafından (Frictional Games) geliştirilen ilk oyunun (Amnesia: The Dark Descent) başarısından dolayı AAMFP, bu yılın merakla beklenen korku dolu yapımlarından birisiydi. Dear Esther'i oyun dünyasına armağan eden The Chinese Room etiketi ve Frictional Games güvencesi, AAMFP'yi bu ay içinde çıkan diğer korku oyunlarından ayıyordu ama ne yazık ki oynanış konusunda yapılan radikal değişiklikler, AAMFP için olumlu bir etki yaratmamış. Bu oyunda neler olmamış dersek ilk oyunun aksine el feneri için yağ toplamamız gerekmiyor mesela. Karakterimizin kullandığı el fenerinin, yani çoğunlukla tek ışık kaynağımızın sönmesi gibi bir derdimizin bulunmaması gerilimi azaltmış. Bununla birlikte amnezinin etkilerinin de, karakterimizin deliliğinin de en aza indirilmiş olması oyunun adına yakışmayan değişikliklerden olmuş. Oyunun ilk oyunun yarısı kadar sürmesi de son eksisi olarak göze çarpıyor. Bu üç büyük eksisine rağmen AAMFP için kötü bir oyun diyebilir miyiz? Hayır. Bu kadar kötü haberden sonra iyi haberi vermek gerekirse yanlış kararlara rağmen kötü olamayacak kadar iyi bir oyun olmuş. Hikâyeye adımımızı ilk attığımız andan itibaren

oyunun grafiklerindeki iyileşmeleri ve sanatsallığı fark etmemek mümkün değil. Bununla birlikte sesler ve müzikler konusunda yapımçı ekip gerçekten takdire şayan bir başarı yakalamış. Sesler o kadar başarılı ki henüz oyunun başlarında ensembledeki tüylerle zıt düşme olasılığımız bulunuyor. Özellikle boş bir odaya bakıp orada boğazı kesilerek öldürülen birinin sesini duyduğumuzda ilk ihtiyaç molasını vermek güzel bir tercih olacaktır. Hikâyenin işlenişinde ve metinlerde Dear Esther'in o edebi havasını hissediyoruz. Ayrıca oyun içerisinde bulabileceğimiz ses kayıtlarındaki bilinmezlik hissi de, kimliği belirsiz telefonlar da atmosferi pekiştiriyor. Etrafta bulunan domuz maskeleri ve tablolarındaki domuzlar da sürekli olarak heyecanımızı diri tutuyor. Buraya kadar atmosferin ne kadar güçlü olduğundan bahsettim ancak AAMFP'nin en büyük silahı ana senaryosu olarak karşımıza çıkıyor. İnsanın kontrolü altında tutamayacağı kadar büyük bir eve sahip olması ve bu evde daha önce hiç görmediği yerler bulunması ihtimali oyun esnasında elimizin "Esc" tuşuna gitmesine ve koridora bir bakış atmamıza neden olabiliyor. Rönesans'ın bütün etkilerini görebileceğimiz tabloların altında yatan gerçeği ve sanayi devriminin ne kadar korkutucu olabileceğini öğrenerek insan zekâsının karanlık tarafıyla baş başa kalıyoruz. Son söz olarak AAMFP'nin çok daha iyi olabileceken yanlış kararlara ilk oyunun gölgesinde kaldığını söyleyebiliriz. Korku içinde oyunu keşfetmemiz gerekirken oyunun bize kendini zorla keşfettirmesi, The Chinese Room'un bir oyundan daha çok interaktif bir roman ortaya koymak istemesinden kaynaklanıyor. Amnesia: The Dark Descent'i oynadıysanız, bu oyun beklentilerinizin altında kalacaktır. Eğer oynamadıysanız önce AAMFP'yi, sonra da Amnesia: The Dark Descent'i oynamanızı tavsiye ederim. ■ Ahmet Rıdvan Potur



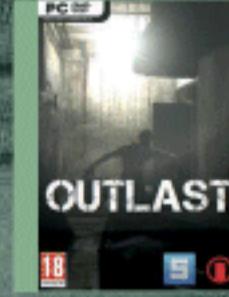
Bu tabloların arkasında gizli geçitler, koridorlar var.

Amnesia: A Machine for Pigs

- ⊕ Atmosfer
- ⊕ Sesler ve müzikler
- ⊕ Senaryo
- ⊖ Fenerin sonsuza kadar yanması
- ⊖ Amnezinin ve deliliğin hissedilememesi
- ⊖ Kısa oyun süresi

7,0

|| Alternatif Outlast



Yapım Red Barrels
Dağıtım Red Barrels
Tür Aksiyon, Macera
Platform PC, PS4
Web www.redbarrelsgames.com

Outlast ★

Colorado'da ıssız bir gece

Korkusuz bir insan değilim, herkes gibi benim de korkularım var ama filmlerden, oyunlardan korkmaz oldum artık. Belki yaş ilerledi, belki korku temalı her şeyi defalarca tatmanın bünyede yarattığı bir bağımsızlık var, bilmiyorum ama korkmak istiyorum, özlediğim o hissi yeniden yaşamak istiyorum. Outlast'i sabırsızlıkla bekleme sebebim de buydu, korkmak istiyordum ve bu oyunun beni korkutacağına olan inancım tamdı. İstediyimi aldım mı? Az biraz...

Oyunumuz Colorado'da yer alan, "Mount Massive Asylum" adlı bir akıl hastanesinde geçiyor. Rolüne büründüğümüz karakter, "Miles Upshur" adındaki bir araştırmacı gazeteci. Amacımızsa bu hastanede olup biten esrarengiz olayların perde arkasında neler olduğunu öğrenmek ama bir noktadan sonra bu amacı bir kenara bırakıyor ve sadece hayatta kalmaya çalışıyoruz.

Karanlık, yağmurlu, korkutucu bir gecede giriş yapıyoruz bahçeye, binaya. Bu süreçte oyunun mekaniğini de görme, test etme şansımız oluyor. Yürüeyebilen, koşabilen, çömelebilen, tırmanabilen, eli ayağı gözükken ve doğal hareketleriyle göz dolduran bir karakterimiz var. Açıkçası bu "el ayak gözükmesi" olayına bayılıyorum ben. Mirror's Edge, Battlefield 3 ve şimdi de Outlast, bu açıdan beni fazlasıyla tatmin etti. Yıllar önce dümdüz, en ufak bir sarsıntı olmadan, adeta kayarcasına ilerlediğimiz "first person" oyunlarında artık bu tip detaylar büyük keyif veriyor bana. Gerçekçiliği destekleyen bu detaya, karakterin doğal hareketleri ve çevreyle etkileşimi de eklenince atmosfer daha da güçlenmiş Outlast'te.

Teknik detayı kısa kesip oynanışa geçmek gerekirse oyun boyunca bizi birçok farklı tehlikenin karşıladığını söyleyebilirim. Tuhaf deneylerin yapıldığı hastanede en sessiz sakininden tutun da en saldırgan ve mutasyona uğramışına kadar farklı ruh hallerinde denekler mevcut. Ha, çok farklı tasarımlara mı sahipler? Hayır, ama

zaten etraf karanlık ve bu pek göze batmıyor. Peki, bu karanlığın içinde biz nasıl yol alıyoruz? Kameramızla! Araştırmacı gazeteci kimliğimizi elimizdeki kamerayla pekiştiriyor ve gördüğümüz her şeyi bu kamerayla kaydediyoruz. Üstelik gece görüş özelliği de bulunan kameramız, karanlık bölgeleri araştırma imkânı sunuyor bize. Korku temalı filmlerde ve oyunlarda kamera kullanımı pek bir popüler ve Outlast de bunu başarıyla uyguluyor. Kamerayı açık tutmanın bir diğer getirisi de notlar. Sağda solda gördüğümüz ilginç detaylar ve duvar yazıları, kameranın kadrajına girince not defterimize işleniyor, biz de ister istemez bilgi toplamış oluyoruz. Bir de köşe bucak gezince bulduğumuz dosyalar var ki bunlar da senaryo ve olup biten hakkında daha fazla bilgi sahibi olmamızı sağlıyor. (Ben bir noktadan sonra umursamamaya başladım, hayatta kalmak önceliğim oldu.)

Deneklerin dışında hastanenin eskimiş, çürümüş yapısı da bizim için tehlike oluştururken, kimi zaman bu çürümüşlük ve yıkılmışlık hayatımızı da kurtarabiliyor. Peşimize düşenlerden kurtulmak için yarıklardan ve küçük deliklerden geçebildiğimiz gibi, hastanelerin olmazsa olmazı yatakları ve dolapları da saklanmak için kullanabiliyoruz. Bu noktada devreye giren "bulunmazlık" süper gücüyle gerilimi bir nebze olsun baltalıyor. Odada bir sürü yatak mı var? Peşimizdeki asla bizim yatağa bakmıyor. Tuvalette üç kabin mi var? Peşimizdeki asla bizim kabine bakmıyor. Ya...

Outlast için yaratılan ortam oldukça başarılı tasarlanmış, atmosferi güçlendiren birçok öğe var. Görsellik bu seviyede bir oyun için gayet tatminkâr, sesler de oyuncuyu germek için fazlasıyla yeterli. Çevredeki, eğilip kalkarken kıyafetlerimizden çıkan sesler ve tabii ki Miles Upshur'un nefes nefese kalışı... (Oyunu kulaklıkla oynayınca adeta kendi nefesimmiş gibi hissetmeye, tıkanmaya başladım zaman zaman.) En nihayetinde korktum arkadaşlar, yalan yok. İzleyen izlemiştir zaten nasıl korktuğumu ama bir yere kadar korktum, sonra alıştım olan bitene, karşıma çıkması muhtemel tehlikelere. Ya siz, buna alışabilir misiniz? Deneyin. ■ Şefik Akkoç

Let's Play!

Bu kutu benim imzam olabilir. Geçen ay Brothers: A Tale of Two Sons için söylediklerim aynen geçerli, yani Outlast'i de baştan sona kaydedip YouTube üzerinden yayına aldım. Eğer Outlast'i oynamaya kalbiniz el vermiyorsa bir de bana bakın! tinyurl.com/RockoOutlast

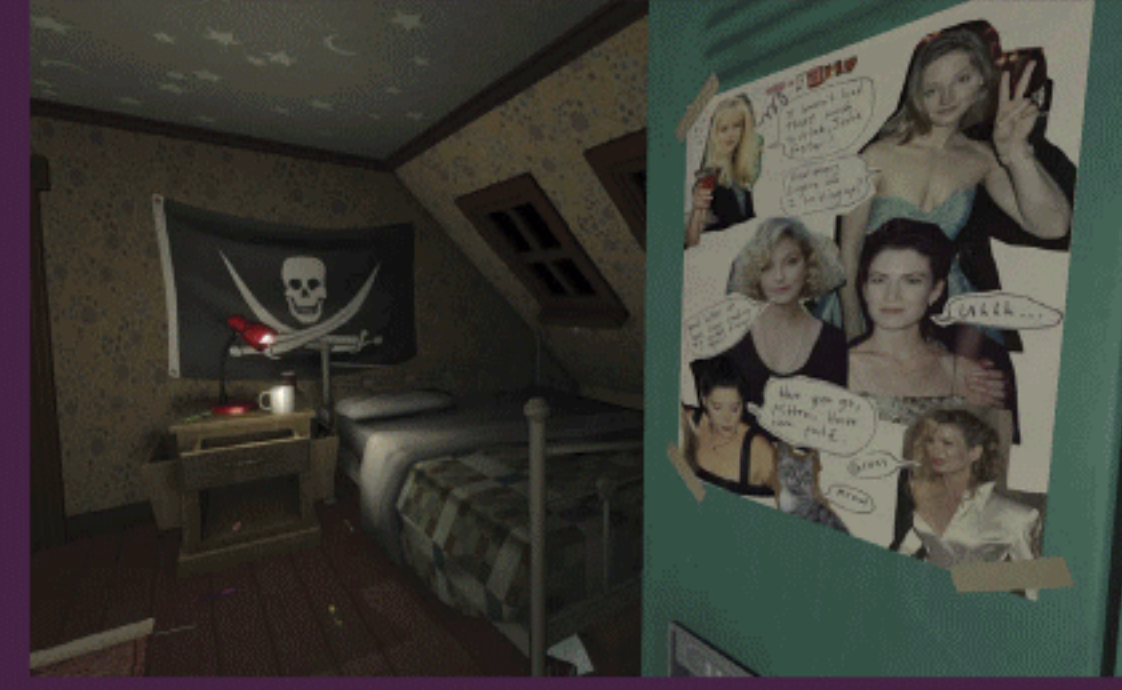
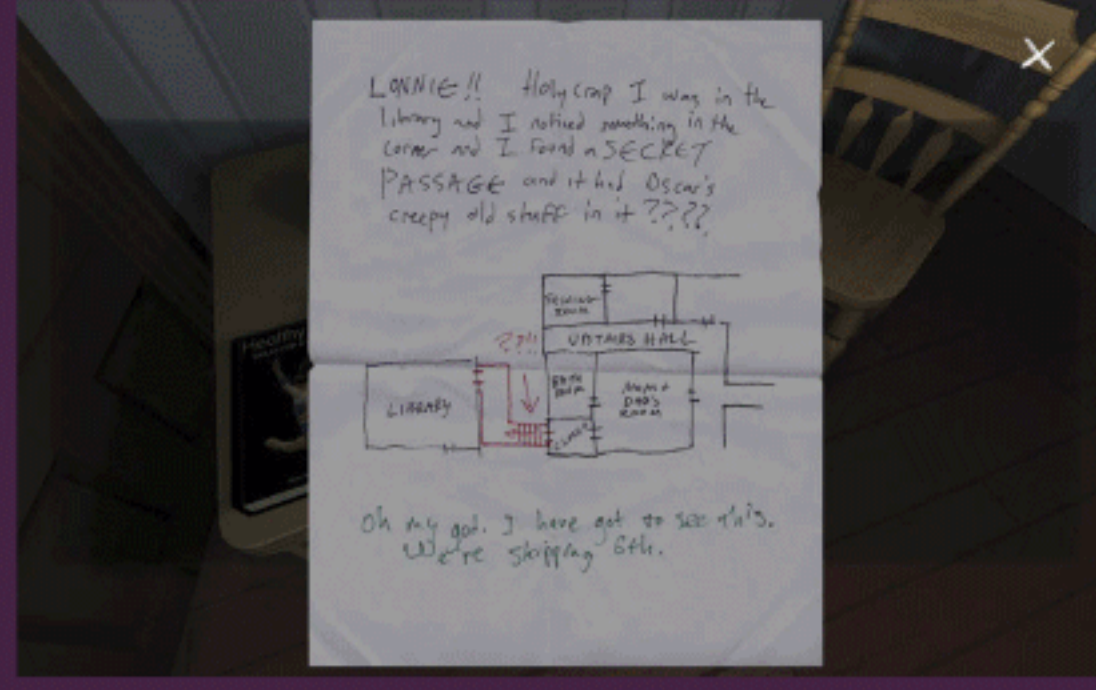
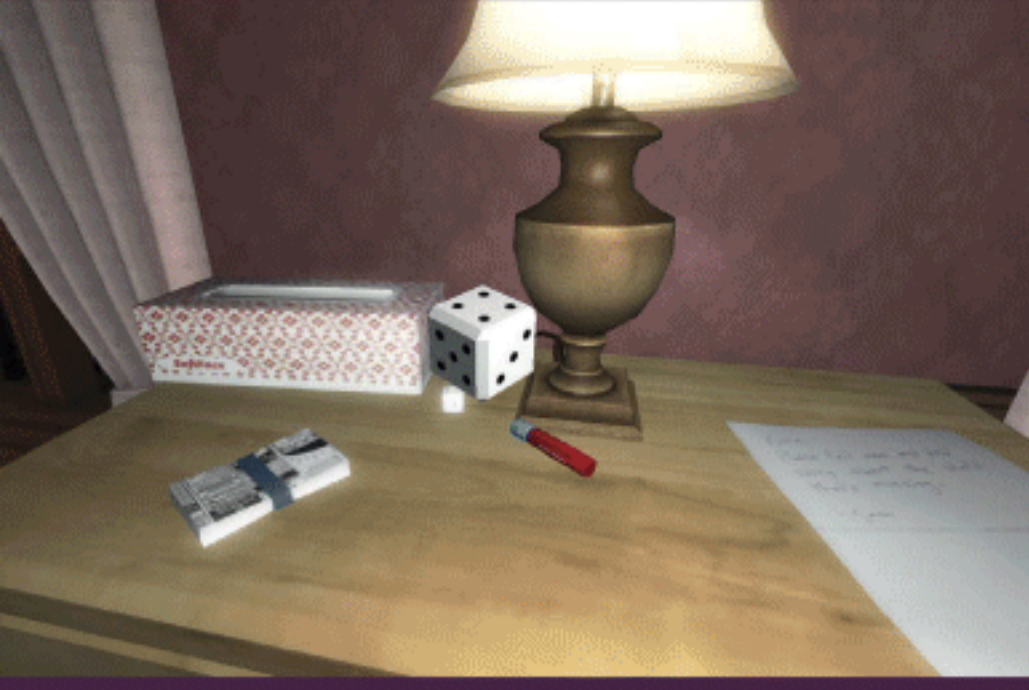


Outlast

- ⊕ Korkutucu ve başarılı atmosfer
- ⊕ Oyuncuya yaşatılan çaresizlik hissi
- ⊕ Kontrol edilen karakterin doğal hareketleri
- ⊖ Gerilimi baltalayan birkaç detay
- ⊖ Az sayıda karakter modellemesi

8,0

|| Alternatif **Amnesia: A Machine for Pigs**



Gone Home ★

En iyi bildiğiniz yeri, hiç bilmediğiniz gibi bulduğunuzda...

Ursula K. Le Guin, "Mülksüzler" adlı kitabında "Asıl yolculuk geri dönüştür." diyordu... Dönüşlerinde kendini ait olarak gördüğün yere asla aynı dönmezsin çünkü. Seni neyin beklediğini bilmezsin, bıraktıkların ne haldeler, kestiremezsin. Değişim esas ama bıraktığın gibi bulmak istersin işte. İşin acı tarafı, her şeyin değiştiğini idrak ettiğinde, en son aslında kendinin de değişmiş olduğunu fark etmen olmuyor mu zaten? Kaitlin Greenbriar da yağmurlu bir Haziran akşamında aile evine geri dönüyor. Yıl 1995, bir önceki yıl Avrupa'daymış. Merakla evine ulaştığında, sessiz sakin bir evin içinde buluyorum onu. Kapıda bir mektup var... Aile fertlerinden, gelececeğini söyleyen ama neden evde olmadığını anlayamadığımız birinin mektubu bu. Evdekiler neredeler sahiden? Bavulları öylece bırakıp etrafa bakınıyoruz. Giriş göze güzel görünüyor, ev modern bir ev zaten. Klavyenin yön tuşları veya "WASD" ile yürüyor Kaitlin, mouse ile de yönünü seçiyorum. Birinci şahıs kamera açısı var, grafikler çok pürüzsüz ve son dönem gördüğüm en iyi macera oyunu grafiği, yalan yok. Etrafıma bakıyorum, irili ufaklı notlar var, o aralarda günlük notları giriyor devreye. 17 yaşındaki kız kardeşi Sam olaylarını anlatıyor. Seslendirme müthiş, çok iyi iş kotarmışlar gerçekten. Sonra orada oyuncak ördeği görüyor, alıp inceliyoruz. 360 derece döndürebiliyoruz, altında fiyat etiketi bile duruyor. Etkileşimler çok fazla, neredeyse bütün çekmeceleri açıp içindeki her şeyi kurcalıyorum. Bulmaca çözümlerine baktığımızda, zorluk seviyesi tam kıvamında ayarlanmış,

ona da söyleyecek bir lafım yok. Başta biraz kafam karıştı Kaitlin ile olayı çözme-ye çalışırken, o kadar fazla not var ki evde! Aklimda tutmaya çalışıyorum, ikişer kez okuyorum. Onu evin içinde yönlendirirken, hayatını da çözüyorum ufak ufak. Oyunu çözmekten daha çok bu evin hikâyesini dinlemeyi sevmeye başladım bir yerden sonra. Bazı sahnelerde Kaitlin'i öyle iyi anladım ki, üniversite dönemlerimde anne evine gidip bütün eski eşyalarımı karıştırdığım o nostaljik zamanlar geldi aklıma. Kaitlin'in ailesinin evi devasa, belli canım, durumları gayet yerinde. Sayamadığım kadar yatak odası, içinde barın bulunan bir salonu, okuma ve çalışma odaları derken iyice belliyorum hepsini. Belledikçe de eve her gün gelen aile dostları kadar samimi hissetmeye başladım kendimi; ışıkların yerinden tutun, kullandıkları tuvalet kâğıdına ve her odada bulunan peçete kutusuna kadar her şeyin yerini biliyorum! Malum, 90'ların ortasında geçiyor oyun, o zamanları hatırlatan birçok şey buluyorum detaylarda. "Riot Grrr!" albümleri her yerde, dönemin dergileri bütün gazeteliklerde... Nasıl desem, sanki 90'lar dizisi seti gibi burası, bir oyun kurgusu değil ve böyle oldukça da daha çok tanımaya başlıyorum aileyi. Hikâye, Sam'in üzerinden anlatılıyor, kilit isim o. Günlüğündeki bilgiler, telesekreter kayıtları, notları ve odası çok fazla ipucu veriyor. Babasının geçmişi, yazarlık denemeleri, başarısızlıklarıyla ilgili bütün o gizemi zaman geçtikçe öğreniyorum. Annesi de enteresan bir kişilikmiş, oda oda gezerken ruhen yorulup duruyorum mesela, tam o arada babasının resmi yazışmasını okuyup

dinleniyorum... Chun Li'nin hareketlerini ezberleyebilsin diye not almış, kâğıdı görür görmez gülümsüyorum. Böyle sessiz, sakin, çok da dağınık görünmeyen bu evi iki saatte darmadağın ettik, Kaitlin de meraklı, neye elini atsa sağına soluna bakıp yerine koymak yerine fırlattı. Biraz pişman oldum sonra, kapı çalıp gelseler büyük terbiyesizlik... Bir yerden sonra ampul kafamda canlandı da işime yarayacak şeyleri aynı yerde biriktirmeye başladım. Aklınızda olsun, zaman anlamında getirisi büyük bu taktiğin. Korku duygusu bile yok, o kadar sakin ilerliyor oyun; Kaitlin niye kendi evinde korksun zaten... 90'larda yaşamış olanlar için oldukça nostaljik bir deneyim olacağı kesin, yine de tuhaf bir hissiyatı var bu oyunun. En son Journey'de böyle bir duygu yaşamıştım. Sam'in konuşmaları, evdeki tüm hatıralar, geçmişleri ve gelecekleri birleştiğinde ortaya çıkacak sonucun beni bu kadar etkilemesini beklemiyordum. Son dönem türevleri arasında gördüğüm en iyisiydi. Kaitlin'le beraber bu yola çıkmamak için hiçbir sebebiniz yok, üzgünüm. ■ Ayça Zaman

Gone Home

- ⊕ Senaryo detayları
- ⊕ Seslendirme ve müzik
- ⊕ Etkileşim fazlalığı
- ⊕ Keşfedilecek çok fazla şey olması

9,6

Alternatif To the Moon

Yapım **The Fullbright Company**
Dağıtım **The Fullbright Company**
Tür **Macera**
Platform **PC, Mac, Linux**
Web **www.gonehomegame.com**



LEVEL ONLINE

HABER İNCELEME
DOSYA REHBER **VIDEO**
İLK BAKIŞ **FORUM**
ve fazlası...

www.level.com.tr

Her gün güncelleniyor

20 Poster

2 Poster HUNGER GAMES

2 Poster ONE DIRECTION

Blue Jean

Ekim 2013 SAYI 10 112568
FIYATI 5,00

Justin Bieber

Bir fenomenin fotoğraflarla hayat hikâyesi "Zaman Tüneli"nde!



Miley Cyrus

Son zamanların en çok konuşulan pop yıldızı Pop Up sayfalarını süslüyor!



LADY GAGA

"Machete Kills" filminden büyük boy özel poster!



50 Cent

Yüz Yüze Özel Röportaj

Rap dünyasının en güçlü isimlerinden 50 Cent, yeni albümünü, patronluk ve aktörlük serüvenlerini daha iyi anlatıyor.



Metallica

Through the Never

Efsane şimdi de beyazperdede tarih yazıyor! Film hakkında merak edilenler ve daha fazlası Headbang'de...



Katy Perry

YENİ ALBÜMÜYLE



Stone Temple Pilots


PILOTS

Kült grup, dev transferi Chester Bennington ile neler yapacak?



WINEM

Slim Shady geri döndü! Yeni poster



Veni Sezon

Favori dizilerimiz bu ay ekrana dönüyor!



MUSIC BANK

Tek büyük K-Pop festivalinin analizi seni bekliyor.



Her ay 3 dergi

BLUE JEAN POP UP HEADBANG

f /bluejeanmagazine t /bluejeandergi

DB Dijital Dergi Aboneliği için: www.eMecmua.com





Yapım Screwfly
Dağıtım Screwfly
Tür RPG, Strateji
Platform PC
Web www.zafehouse.com

Zafehouse: Diaries

Birisi zombi mi dedi?

Bir sporcu, bir cerrah, bir teknisyen, bir temizlikçi ve bir polis memuru aynı evde ne yapar? Gerçekten ne yapar? Çok saçma bir kombinasyon ama eğer her yanı zombilerle dolu bir şehirdelerse aynı çatı altında yaşam mücadelesi vermeye çalışıyor olmaları hiç de abes kaçmaz. Hele bir de içeri girdikleri evde, bölgede hayatta kalanları kurtarmaya bir helikopterin gönderildiğini bilen bir ekiple bir anda çok da iyi takım arkadaşı oluverirler. Evet, bir zombi oyunu daha en sevdiğim okur ama bu sefer çok ama çok daha farklı bir yapımdan bahsedeceğim zira Zafehouse: Diaries içerisinde, neredeyse yok denecek kadar az grafik var ve buna rağmen ayın büyük bir kısmını Grand Theft Auto V başında harcayan bendeniz için mükemmel bir deneyim oldu. Lafı çok gevelemeden detaylara geçiyorum... Oyunda grafik yok, gerçekten de sadece karşımızda bir adet bina krokisi, karakterlerimizin portresi ve hemen sol ekranda bulunan günlüğümüz var. Sol ekranda, yani bir diğer sekmede bulunan günlük ve saat, oyunun temel mekaniklerini oluşturuyor. Saat, her seferinde bir saat ileriye atıyor ve günlük, bizim diğer sekmede verdiğimiz komutlar sonucunda neler olduğunu anında yazıyor. Tipik bir sıra tabanlı oyunun, grafik yerine o 80'ler başındaki metin tabanlı oyunlar gibi oynandığını düşünürseniz, sanıyorum durumu çok daha iyi anlayabilirsiniz. Sağ ekran ki baktığımızda oyunun geneline hâkim olduğumuz kısım burası, içerisinde bulunduğumuz şehrin krokisini barındırıyor. Her bölge zaten kendisini belli edecek şekilde simgeye sahip ve tutup da "Polis karakolu şu mu acaba?" demek zorunda kalmıyoruz. Malum, yapmamız gereken şey hayatta kalmak ve beş karakterimizle tüm haritayı araştırmaya, bir yandan da ölmemeye çalışıyoruz. Yapacaklarımız arasında birçok farklı seçenek söz konusu. Etrafı kolaçan etmek, tuzak kurmak, elimizdeki silahları güçlendirmek, varsa cesetleri toplamak, yaralıları iyileştirmek,

barikat kurmak ve daha niceleri. Fakat en önemli nokta, kesinlikle etrafı gezip erzak toplamak ve bunları yemeğe çevirmek... Her karakter zamanla yoruluyor pek tabii ki ve arada dinlenmeleri de gerekiyor ama açlık, kesin ölüm anlamına geliyor. Üzerimize yapılan saldırıların önceden kendini belli edebiliyor. Eğer bir bölgeyi araştırmışsak, orada kaç adet zombi olduğu öğrenebiliyor ve içerisinde bulunduğumuz binadaki birimlerimize, saldırılara karşı hazır olmaları komutunu verebiliyoruz. Saldırı anıysa günlüğümüzde kan kırmızısı animasyonla ve bolca "öğğğeee" sesiyle kendini belli ediyor. Eğer doğru düzgün tuzak kurmuşsanız ve bir de karakterlerinizi geliştirdiyse rahat olun, kimseye bir şey olmayacak. Karakterlerimizin iletişimi şüphesiz ki çok önemli... Oyunun başında herkesin bir artısı ve eksisi var ama yayabildiğimiz dedikodular sayesinde onları birbirlerine daha da yakınlaştırabiliyoruz. Aynı anda tek bir dedikodu yaymak biraz zorlayıcı gerçekten ama işlevlerini görmek muazzam! Yani nasıl desem, Zafehouse: Diaries çok ama çok farklı bir yapım. Uzun süredir deneyim etmediğim kadar yenilikçi ve oyuncuyu kendine bağlayan ender yapımlardan. Ben hastası oldum ve deliler gibi oynuyorum. Zombi gerilimi konusunda şu anki tavan noktam burası. ■ Ertuğrul Süngü

Karakterler

Oyundaki karakterlerimizin kendi aralarındaki diyaloglar söz konusu. Beş karakterin de birbirleriyle geçinmeleri; kırmızı, turuncu, sarı ve yeşil oklarla gösteriliyor. Arası daha iyi olan karakterlerse her zaman daha çok iş yapıyor.

Zafehouse: Diaries

- ⊕ Metin tabanlı olması
- ⊕ Güzel stratejik detaylar
- ⊕ Grafik olmadan yarattığı atmosfer
- ⊖ Herkese hitap etmemesi
- ⊖ Gereğinden fazla kontrol dışı

7,0

Alternatif Project Zomboid



Koridor Durumları

Oyun içerisinde herhangi bir eşya yaratma olayı olmadığından midir bilinmez, savaşlar o kadar uzun sürüyor ki insanın Alt + F4 yapası geliyor zaman zaman. Hele tek koridor bir oyuna girdiyse, sevdiğinize çok selam söyleyin; en az 45 dakika takım olarak bir ileri, bir geri yapacaksınız.

Guardians of Middle-earth

Koridorlarda düşman avlama!

Yüzüklerin Efendisi, filminin üretildiği günden bu yana oyun dünyasının en gözde isimlerinden bir tanesi oldu. Neredeyse her türde oyunu yapılmış olan seri, bu sefer de karşımıza MOBA olarak çıktı. Peki, şaşkırdık mı? Hayır! Guardians of Middle-earth (GoME) bundan bir yıl kadar önce, PlayStation 3 ve Xbox 360 için üretilmişti ve o zamana kadar PC platformunda gelişen MOBA temasını harika bir şekilde konsola yansıtmayı başarmıştı. Şimdiyse oyun PC platformunda ve Steam üzerinden rahatlıkla ulaşabildiğimiz yapım, bildiğiniz "koridor" oyunlarından çok da farklı değil aslında. Bir karakter seçip karşı taraftan gelen düşman birimleriyle yüzleşiyor, belirli aralıklarla spawn

ne yazık ki onlara ulaşmak için ya bolca oyuna kitlenmemiz ya da parayı basıp farklı DLC'leri satın almamız gerekiyor. DLC'ler The Warrior Bundle, Company of Dwarves Bundle, Striker Bundle gibi yedi farklı modele sahip. Her birisi de alakalı ırkların karakterlerini oynanabilir hale getiriyor. "Smaug's Treasure" isimli cismi satın alanlarsa bolca paraya ve en üst seviyede yetenek puanı kazanma bonusuna sahip oluyorlar. Pek tabii ki MOBA'larda oyun içerisinde üretilen eşyalar için de altın harcamamız gerekmekte. Karakterlerin üzerlerinde bulunan Belt, Potion ve Command kısımlarının her birisini bolca altın harcayarak doldurabiliyoruz. Satın aldığımız relic ve gem'ler de oyunun dinamiklerine

Tıpkı League of Legends'dakine benzeyen kule dağılımları bu oyunda da mevcut; sadece çok daha hızlı yok oluyorlar, o kadar

olan creep'lerle koşturuyor ve düşman üssünü yok etmeye çalışıyoruz. Karakterler 14 seviyeye sahip. Düşman öldürdükçe aldığımız seviyeler sayesinde kullanılabilir dört yeteneğimizi, üçer geliştirme yaparak geliştirebiliyoruz. Oyun içerisinde üç farklı mod bulunuyor. Klasikleşmiş MOBA yapısı, GoME ile korunmuş ve 5v5 maçlar yapmamız mümkün kılınmış. Bir diğer mod esnasında, bu maçları direkt olarak yapay zekâya karşı oynayabiliyor olmamız da cabası. Aştığımız üç ana koridor seçeneğini, dilersek tek koridora indirip çok daha farklı bir oyun deneyimi yaşayabiliyoruz ki ilk başta alışması çok ama çok zor bir mod. MOBA olur da kule olmaz mı? Tabii ki olur. Tıpkı League of Legends'dakine benzeyen kule dağılımları bu oyunda da mevcut; sadece çok daha hızlı yok oluyorlar, o kadar. Ama durun, onları farklı seviyelerde, farklı şekillerde geliştirebiliyoruz. Altı seviye olan bir karakter yanına geldiği kuleyi Healing Tower'a, dokuzuncu seviye bir karakter Quickfire Tower'a ve 12. seviye olan karakter Siege Stone Tower ya da Splitshot Tower'a yükseltebiliyor. Benim gördüğüm ve en sık kullanılan modelse Siege Stone. Nispeten hızlı değiştirilebilen kulelerden, oyunun gidişatına göre farklı şekillerde yararlanabiliyor olmak ilginç bir detay olmuş. GoME içerisinde bu zaman kadar çıkan filmlerden aşına olduğumuz birçok karakter bulunmakta ama

büyük oranda etki etmekte. Command'larsa 160 saniye gibi uzun sürede bir defa kullanılabilen, dört yeteneğimize bağımsız özellikler olarak belirlenmiş.

MOBA sevenlerdenseniz, bu oyunu deneyim edin derim ama işin içerisinde çok fazla altın söz konusu olduğu için ve oyun yapısı bir anda düşmanın üzerine çullanma temalı olduğundan alışmanız birazcık vakit alabilir. Yüzüklerin Efendisi hayranıysanız, e zaten oynuyorsunuzdur. ■ Ertuğrul Süngü

Guardians of Middle-earth

- ⊕ LotR karakterleriyle oynamak
- ⊕ Gold edindikçe zenginleşen oyun dinamikleri
- ⊕ Zengin animasyonlar
- ⊖ Ya saatlerini ya da parayı çalması
- ⊖ Savaşların sonsuza kadar sürebilmesi
- ⊖ Sürpriz hareket yapacak bir durum oluşmaması

7,0

Alternatif League of Legends



^ Oyunun temeli, bu görselde olduğu gibi, topluca dolaşıp bir anda seçilen kişiye dalmaktan oluşuyor.



Yapım **Zombie Studios**
Dağıtım **Warner Bros. Interactive**
Tür **MOBA, Strateji**
Platform **PC, PS3, Xbox 360**
Web **guardiansofmiddleearth.com**

Yapım **Might and Delight**
Dağıtım **Might and Delight**
Tür **Macera**
Platform **PC, Mac**
Web www.shelterthegame.com



Shelter ★

Av ya da avcı olmak!

Belli bir sayıda oyun oynadıktan sonra çoğu oyuncu bir şeylerden şikâyet etmeye başlar. Kimisi grafiklerin neslin gereğini yerine getiremediğinden şikâyet eder, kimisi oyun geliştirme maliyetleri düşerken fiyatların arttığından, kimisi de artık özgün oyunlarla karşılaşmadığından. Bu üç şikâyetin de belli başlı, haklı yanları olmakla beraber oyun dünyasının yaratıcılık konusunda yerinde saydığı gerçeğini kabul etmek gerek. Shelter, işte bu yerinde sayan oyun dünyasında var olmaya, ismini duyurmaya çalışan bağımsız ve özgün yapımlardan biri olarak oyun severlerin karşısına çıkıyor. Bir porsuk ailesinin annesi rolünü üstlendiğimiz oyunda amacımız, hayatta kalmak ve ne pahasına olursa olsun yavrularımızı da hayatta tutmak. "İnsan, evladını ayırt etmez" misali, beş yavrumuzu da beslemeli ve onları güvende tutmaya özen göstermeliyiz. Yavrularımızı yerdeki meyveleri topraktan çıkararak, ağaçlardaki meyveleri düşürerek ve elbette ki başka hayvanları avlayarak besleyebiliriz. Yavrularımızın karnını doyurabilmek adına başka ailelerin yıkımına sebebiyet vermemiz gerekmesi aslında hayatta kalmanın tek kuralı, değil mi? Su kenarındaki kurbağaları, deliklerinden çıkmasını beklediğimiz fareleri ve başıboş tilkileri avlarken içimizden bir ses bu kuralı hatırlatarak "Av olma sırası bize ne zaman gelecek?" sorusunun kelimelere dökülmesini sağlıyor. Beş yavrunun bakımı büyük sorumluluk ve bu büyük sorumluluk her an bir kartal pençesiyle hafifletilebiliyor. İlk acı kaybımızdan sonra oyunun ciddiyetini daha net hissediyor ve ortalıktan koşturmayı bir kenara bırakıyoruz. Artık gerekli olmadıkça koşturmayan, yavrularıyla arasındaki mesafeyi gözetken ve bir gözyle daima arkasındaki yavrularını izleyen bir anne porsuk olup çıkıyoruz. Böylelikle yavrularımızın acıktıkça renklerinin solduğunu fark edebiliyoruz. Renkleri beyaza yaklaştıkça kendileri

de ölüme yaklaşan yavrularımız için daima etrafı iyice araştırmamız gerekiyor. Bazen karınları tok olduğunda bile daldaki bir elma gözlerine çok hoş görünebiliyor. Yavrularımız gerçekleri henüz kavrayamadıklarından peşimizden gelmeyi bırakıp elma ağacının etrafında dolanabiliyorlar ama doğa böyle inatlaşmalar için çok tehlikeli bir yer. Bu yüzden istedikleri elmayı en kısa sürede onlara vermek iyi bir tercih. Bu inatlaşmalar bizi av konumuna düşürdüğündeyse saklanmak için kaçmaktan ve saklanmaktan başka şansımız kalmıyor. Çalılar altından hareket etmeli ve hayatta kalabilmek için bulabileceğimiz tünellere saklanmayı alışkanlık haline getirmeliyiz. Tabii ki bütün bunlar olurken de güneşin batmadığından emin olmalıyız. Karanlıkta hassaslaşan yavrularımız, duydukları sesler nedeniyle bir oraya, bir buraya delirmişçesine koşuşturmaya başlayabiliyorlar. Bu hem bizi vahşi hayvanlara karşı açık hedef haline getiriyor, hem de daha çabuk acıkmamıza neden oluyor. Haliyle geceleri sakın kalmaları için yanlarından ayrılmayıp sürü halinde hep beraber hareket etmek bir diğer iyi tercih. Sanatsal grafikler ve başarılı müzikler eşliğinde gelen bu oyunu fiyatının da düşük olmasından güç alarak oyunlarla ilgili herkese öneriyorum. Böyle oyunlara insanoğlu olarak ihtiyacımız var; belki bu oyundan sonra hayvanlara eziyet ederken, onları ailelerinden koparıırken ve yaşam alanlarının yok olmasına sebebiyet verirken bir daha düşünürüz. ■ **Ahmet Ridvan Potur**

The Circle

Shelter'ın o güzel ormanına bizleri geri götürecek, porsuk ailesiyle biraz daha vakit geçirmemizi sağlayacak bir adet resimli kitap da bulunuyor. bit.ly/17Ey2vS adresinden ulaşılabilen İngilizce kitaba bir göz atmak isteyebilirsiniz.

Shelter

- ➔ Anne porsuk olmak!
- ➔ Başarıyla verilen av / avcı hissiyatı
- ➔ Oyun süresi

7,5

Alternatif **Brothers: A Tale of Two Sons**



*Nerede sörf yapacağınızı
bilmiyor musunuz?*



Bilgisayar ve teknoloji konusunda en doğru adres

www.chip.com.tr



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



Tüm marketlerde

Brush it off and you'll find your lock.

Yapım Daedalic Entertainment
Dağıtım Daedalic Entertainment
Tür Macera
Platform PC, Mac
Web memoria.daedalic.de/en



Memoria ★

Rüyalar ve gerçekler

Bundan iki ay önce sizler için oynamıştım Memoria'yı. Elime geçirdiğim test sürümüyle bir hayli uğraşmış ve gördüklerimi sizler için kaleme almıştım. Artık oyun piyasada ve iki ay içerisinde olan biten ne varsa merccek altına aldım. Aslında çok da abartmamak lazım zira genelde olduğu gibi, Memoria da basın sürümü ardından başkalaşım geçirmiş falan değil. O yüzden sizlere oyunu daha detaylı anlatarak yazımı sürdüreceğim...

Yapımcı koltuğunda oturan Daedalic Entertainment ekibi, daha önce "point & click", yani "göster ve tıkla" yapısında birçok macera oyununa imza atmış durumda. Fakat burada, yazımın hemen başında, oyunun en büyük eksisini dile getirmek istiyorum: Seslendirme. Basın sürümünde oyun zaten Almancaydı; hoş, benim için sorun değildi ama yine de büyük bir açığı bu. Şu an piyasada olan tam sürümde pek tabii ki İngilizce ses paketi bulunmakta ama işte öyle kulağı tırmalayan bir seslendirme yapmışlar ki cidden karakterlerin konuşmasını bir an durdurmak istedim. Sesleri Almancaya çevirince muazzam bir seslendirmeye karşılaştım iyiden iyiye canımı sıktı ama yılmadım, devam ettim!

Memoria iki tane hikâyeyi ele alıyor. Aralarında 500 yıl gibi bir zaman farkı var ama zaten tüm senaryoyu şekillendiren de bu fark. Hikâyenin temelinde, bundan uzun zaman önce Gorian Desert olarak bilinen bölgede, tüm zamanların bilinen en büyük kahramanı olmak için savaşan Princess Sadja'nın yaşadıkları bulunuyor. Fasar dünyasının en tanınanı olmak isteyen prenses, bilinmeyen bir şekilde sırta kadem basıyor. Olaydan 500 yıl sonraysa biz devreye giriyoruz. Karakterimizin adı Geron. Fareye dönüştürülmüş olan kız arkadaşımıza yardım bulmak için geldiğimiz ormanda, bir çadıra rastlıyoruz ki oyun da zaten burada başlıyor. İçeride bizi bekleyenler, tam anlamıyla Geleceğe Dönüş kıvamında. Falımıza bakan şahıs aracılığıyla geçmişe gidiyor ve Prensess Sadja'nın kaderine müdahale etmekle görevlendiriliyoruz. Her şey tabii ki kız arkadaşımız için...

Oyun içerisindeki mekanikler, bildiğimiz, sevdiğimiz klasik macera oyunlarındakine benziyor. Etraftaki eşyaları bul, biraz kafanı kullan ve elindekilerle bir şeyler yap. Daha önceki yazımda da değindiğim gibi, Memoria'yı farklı yapan detayların başında, eşyaları bir arada tutmamıza yarayan başlangıç büyümüz ve diğer farklı büyüler geliyor. Bu sayede elimizde bulunan eşyalarla yapabileceklerimiz çok daha karmaşık bir hal alıyor. Ayrıca tek bir tuşla etraftaki tüm kullanılabilir eşyaları görebiliyor olmak da oyuna farklı bir hava katmış zira eşyaları bulmak, sadece onları bulmuş olmamıza yarıyor. Bulmacalarsa ziyadesiyle zorlayıcı... Oyunun ikiye bölündüğünden bahsetmiştim; hem Geron, hem de Sadja ile deneyim ediyoruz Memoria'yı. Aradaki en büyük farksa Geron'un görevlerinin çok daha küçük alanlarda ve nispeten daha kolay bulmacalarla karşımıza çıkması, Sadja'nın görevlerinin de çok daha büyük haritalara yayılmış olması ve bundan dolayı çok daha karmaşık olarak bizlere el sallaması.

Oyun içerisinde bulunan büyü mekaniği kesinlikle macera oyunu yapısını bir adım ileriye taşıyor ama diğer taraftan, seslendirme ve karakterin yeterince etkin kullanılamaması can sıkıcı. Özellikle Sadja'nın mükemmel seslendirmesini ve oyun içerisine yansıyan karakterini gördükten sonra sanki diğer NPC'ler için hiç uğraşmadığını düşünüyor insan. ■ Ertuğrul Süngü

Memoria

- ⊕ Farklı ve akıcı senaryo
- ⊕ İlginç NPC'ler
- ⊕ Güzel tasarlanmış bölümler
- ⊕ Kaliteli bulmacalar
- ⊖ Seslendirme kâbusu
- ⊖ Bazı bulmacaların çok uzun sürmesi

7,5

Alternatif Deponia

Bulmaca

Yıllarca macera oyunu oynadıktan sonra bulmaca çözme konusunda herkes kendisini geliştirir. Eh, hal böyle olunca bu tarzdaki insan grubu olarak bizlere bulmaca beğendiremezsiniz. Eğer Memoria'daki durumu soruyorsanız, yılda bir macera oyunu bitiren için çok kolay ama türe arada uğrayanlar için tadından yenmez bir zorluğu olduğunu söyleyebilirim.



Mr. Fantastic ile Luffy karpışsa kim yenerdi acaba... >



Yapım **Omega Force**
Dağıtım **Namco Bandai**
Tür **Aksiyon, Dövüş**
Platform **PS3, PS Vita**
Web **www.onepiece-game.com**
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**



Yardım Lazım mı?

Oyunun online modunu aktive ederseniz, bazı bölümlerde SOS ibaresinin yer aldığı göreceksiniz. Bu, başka oyuncuların o haritada yardıma ihtiyacı olduğunu sinyali veriyor ve dilerseniz siz de bu sinyali kendi oyununuzda kullanıp başka oyuncuların oyununuzu bulmasını sağlayabilirsiniz.

One Piece: Pirate Warriors 2 ★

Luffy'ye karşı bir milyon korsan

Japonya'ya gittiğimde sanıyordum ki her tarafta Naruto'lar, Bleach'ler veya o dönem hangi anime varsa vizyonda, onlarla ilgili bir şeyler göreceğim. Fakat bir baktım, her yerde tek bir anime lider: One Piece! Ben de One Piece'i hiç bilmiyorum mu? Bilmiyorum. Kalakalmıştım öyle... Sonradan azmettim, neymiş bu One Piece diye okudum, araştırdım ve anladım ki her şey için çok geç kalmışım. Bin tane anime bölümü izlemeye vaktim olmadığı için One Piece benim için ulaşılamayacak bir kavrama dönüştü lakin Namco Bandai sağ olsun, kendisini oyunlardan takip etmek mümkün olabiliyor.

Geçen yıl Tecmo Koei'nin hazırladığı ilk Pirate Warriors'ın izinden ilerliyor oyun ama rahatlıkla söyleyebilirim ki bir önceki yapımdan çok daha iyi bir noktada yeni oyun. Dynasty Warriors formülünü tekrar uyguluyor oyun ve amaçsızca yüzlerce düşmanı pataklamayı seven benim gibi bünyeleri mutlu ediyor; hele ki bir de One Piece fanatığıyseniz, tanıdık yüzleri görmek ve onları kontrol etmek çok büyük bir keyif verecektir. Oyunda elbette ki bir senaryo var ama bu senaryoyu ne kadar dikkate alırsınız, emin değilim. Grup grup korsanlar birbirleriyle sürekli bir mücadele içerisindedir, senaryo bu. Sürekli birilerinin etrafı sarılıyor, sürekli bir yerler kuşatılıyor, sürekli savaş, sürekli mücadele... Zaten olay da senaryoda değil, her bölümde binlerce düşmanı yok etmekte.

Luffy ile başladığımız oyun direkt olarak Dynasty Warriors'a One Piece kıyafeti giydirilmesiyle ortaya çıkmış. Bu da şu demek: Her bölümde kısıtlı bir alandayız (Ama içerisinde -nispeten- özgürce dolaşabiliyoruz.), ele geçirilebilecek noktalar var, dostlarımız yanımızda, düşmanlarımız karşımızda. Her bölümde artarda birkaç görev veriliyor bize ve bölümün ortasında görevin değişmesi de muhtemel. Oyun sadece Japonca seslendirmeye sahip olduğu için altyazıları takip etmek zor olabiliyor (Ben ne hikmetse anladım söylenenleri. Japoncam gelişmiş!) ve bu yüzden de birileri konuştuğunda savaşı bırakıp altyazıları okumaya

dalmanız gerekebiliyor. Yüzlerce düşmana karşı olan savaşımızda, çeşitli Base Commander'ları ve Leader'ları yok ederek, o bölümdeki bazı bölgeleri kendimize geçirebiliyoruz. Bu da her bölümde yer alan boss savaşlarında işlerin kolaylaşmasını sağlıyor.

Kare ve Üçgen tuşlarının kombinasyonu ile gerçekleştirdiğimiz saldırılar her karakterde farklı bir kombinun ekrana gelmesini sağlıyor. Karakter çeşitliliği de zaten maşallah; kimi ararsanız burada. Luffy'yi elbette ki çok seveceksiniz ama oyunu Franky, Nami, Smoker, Hancock gibi karakterlerle oynamak da başka bir tecrübe sunuyor. Zaten bir karakterle fazla oynadıktan sonra hareketlerinden yavaştan sıkılmaya başlıyorsunuz.

Önceki oyundan farklı olarak, bu defa R1 tuşuyla çalıştırdığımız süper güç modunda seçtiğimiz yan karakterle bir süreliğine savaşıma imkânına kavuşuyoruz. Karakterlerimizin sıradan saldırılarının yanında bu süper güç modu ve Daire tuşuyla gerçekleştirilen Style Change hareketi bulunuyor. Düşmanlarınızı Style hareketleriyle yenerseniz de ünlemler düşürüyorlar ve bunlar da bölüm sonunda seviye atlamamızda faydalı oluyor.

Bölümlerde düşmanların peşinden koşmanın ötesinde, hazine sandıklarını da araştırmanız gerekiyor zira bunlar değerli Coin'ler içerebiliyor. Coin'ler de karakterlerinizin Sağlık, Saldırı ve Defans alanlarında daha güçlü bir hale gelmelerini sağlıyor. Doğru Coin kombinasyonlarıyla farklı özellikler de kazanabiliyorsunuz hatta.

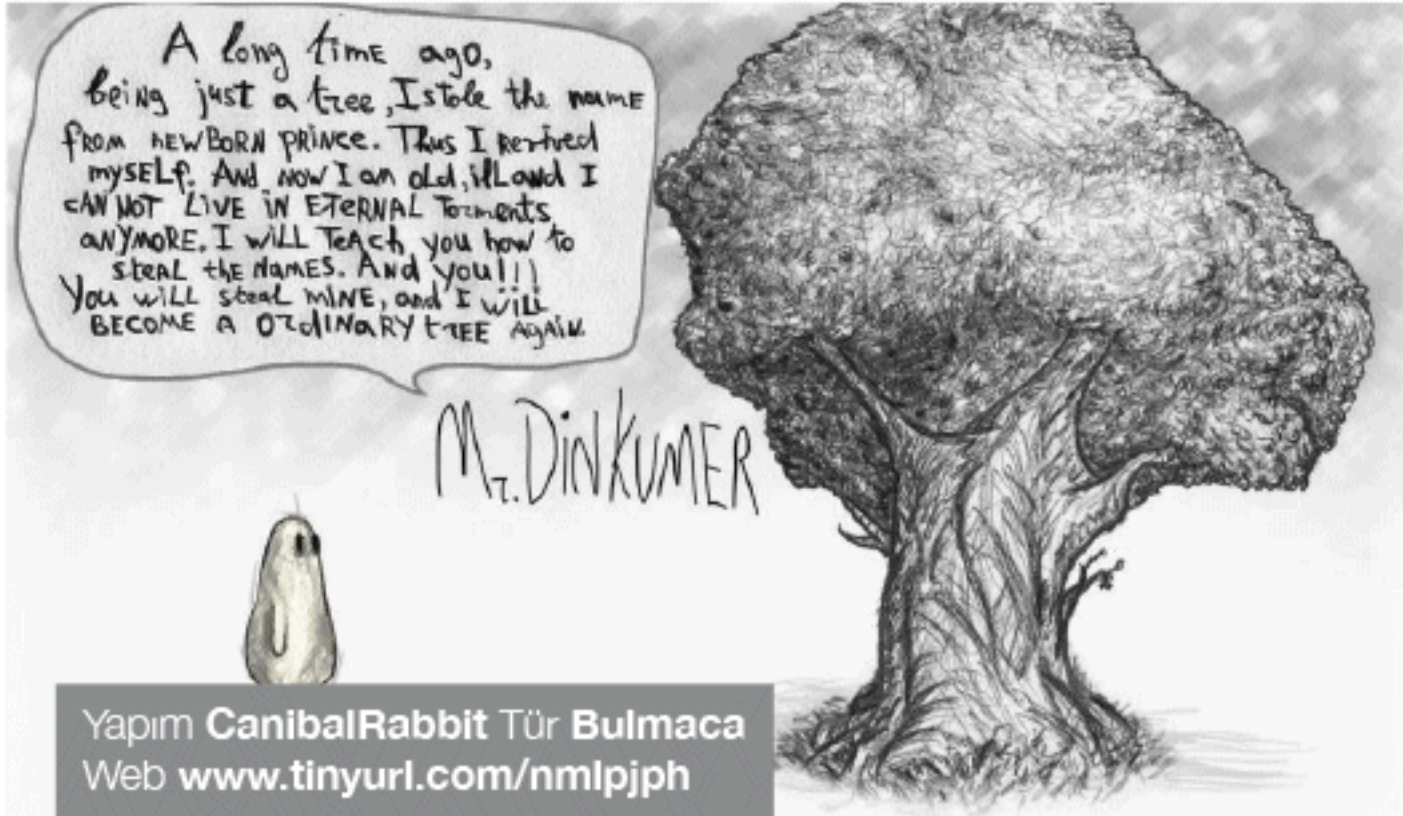
One Piece'le alakası olmayanlara çok çekici geleceğini düşünmüyorum ama One Piece'çiler kesinlikle almalı. ■ **Tuna Şentuna**

One Piece: Pirate Warriors 2

- ⊕ Bolca karakter
- ⊕ Online oyun modu
- ⊕ One Piece oyun olmuş sonuçta
- ⊖ Fazla tekrarlıyor
- ⊖ Grafiklerdeki yavaşlamalar

7,9

|| Alternatif **Dynasty Warriors 8**



Yapım CanibalRabbit Tür Bulmaca
Web www.tinyurl.com/nmlpjph

Labirion ★

Kral öldü...

Sanat sanat için midir, oyunlar için de kullanılabilir mi? Nerede el çizimi grafik görsem, beni orada bulabildiğiniz için sanatın oyunlara karışmasına çok seviniyorum, hep de sevineceğim. Tabii ki böyle oyunlar da ancak ve ancak "deneysel oyun" meraklılarının ilginç çekebiliyor ve Labirion da onlardan bir tanesi. Oyunda isimsiz bir "şeyi" kontrol ediyoruz. Kralın kayıp olduğu haberi geliyor bize ve onu aramaya koyuluyoruz. Karakterimiz bir ağaçla karşılaşır ve ondan, isimleri çalabilme gücünü alıyor ve bu noktadan sonra da karşılaştığı karakterlerin isimlerini ele geçirebiliyor. En fazla 10 dakikanızı alacak oyunda isimleri kullanmak şart ama bunlarla çok anlamlı işler yapacağınızı da düşünmeyin zira oyun fazlasıyla sürreal. İngilizcenizi de devreye sokmanızı isteyen Labirion, Werner Tauber'den Dream Catcher adlı şahane müziğe de ev sahipliği yapıyor. Enteresan oyunlara ilgi duyanlar, Labirion'u internet tarayıcısından deneyebilir. ■ 8,2



Yapım scriptwelder Tür Korku, Macera
Web www.tinyurl.com/p75kuzf

Deeper Sleep ★

El feneri de olmasaydı...

Deep Sleep'i yine bu sayfalarda tanıtmıştık aylar (Yıllar?) önce. Pikselleri sayılan grafiklerine bakmadan korku türünü en iyi şekilde canlandıran Deep Sleep'in sonunda ne olduğunu söylemeyeyim ama içinde bulunduğumuz korkunç rüya sonlanıyordu. (Belki de sonlanmıyordu?) Deeper Sleep bu oyuna devam niteliği taşıyor ve önceki oyunda yaşadığımız garip hadiseyi araştırmak üzere harekete geçtiğimiz anı ekranlara getiriyor. Bir kütüphaneye gidiyor ve birkaç tıklama sonunda, yine kâbusun tam ortasına gömülüyoruz. Amacımız eşyaları toplayıp kapalı kapıları açmak, ipuçlarını ve en nihayetinde 15 parça kâğıdı toplayarak hikâyeyi tamamlamak. Tabii ki sinir bozucu ses efektleri ve karanlıkta koşturan varlıklar bu sırada canımızı sıkmaya devam ediyor. Hele ki el fenerini alıp karanlık yerleri aydınlatmaya çalışırken ekrana gelenleri gördükten sonra, Outlast bile hafif kalacaktır. Korku macera türünün çok iyi bir örneği Deeper Sleep, mutlaka deneyin. ■ 9,0



Yapım Lustdante Tür Platform
Web www.tinyurl.com/m94aqt4

10 Seconds Before the End of the World ★

Zamanı durdurabiliyorsan, sorun yok

Bu oyunda amacımız çok net: Dünyanın yok olmasına 10 saniye kala yapabileceğimizin en iyisini yapmak! Bir bilim adamı olarak neyse ki bir cihaz icat ediyor ve zamanı durdurabiliyoruz. İki boyutlu bir platform oyunu olarak düşünülen oyunda, karakterimiz ancak zamanı durdurduğunda hareket edebiliyor. Zamanı akışına bıraktığındaysa önündeki engeller şekil değiştirebiliyor ama değerli saniyelerimiz de azalıyor. Tam anlamıyla bir platform oyunu olarak düşünülen oyunun birkaç tane de farklı sonu olduğu için zaten kısa süren oyunu birkaç kez daha denemek isteyebilirsiniz. Oyun genel anlamda elbette ki kolay fakat bazı yerleri birkaç denemeden sonra geçebilirsiniz ancak. ■ 8,8



Yapım Luke di Rago Tür Platform
Web www.tinyurl.com/olbr6la

Derez [infinite] ★

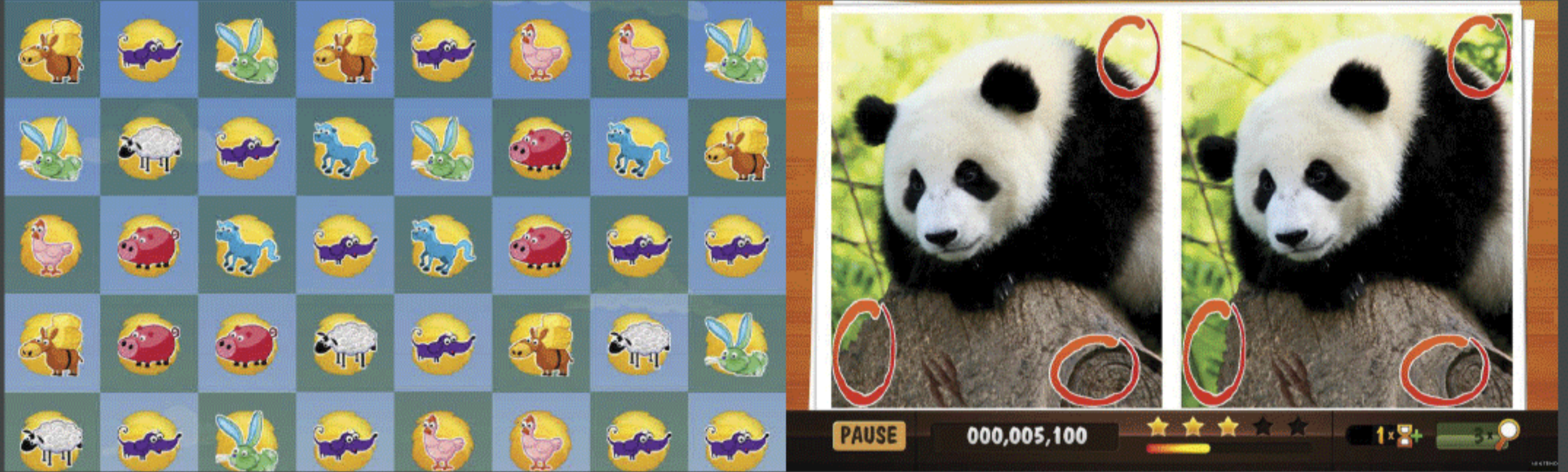
Koş, koş, daha hızlı koş!

"Endless Runner" diye bir tür türedi, duydunuz mu bilmiyorum. Bu oyun türünde amaç, koşabildiğiniz kadar uzağa koşmak ve puan toplamak. Otomatik olarak koştuğunuz için de size sadece zıplamak kalıyor. Bu oyunda da amacımız aynı fakat ilginç bir dokunuş var. Koşmaya başladığımız anda ekrandaki görüntü piksellenmeye başlıyor. Etrafı, zıplayacağımız yeri daha zor görmeye başlıyoruz ve bu durumu da ancak koşarken toplayabileceğimiz yukarı oku şeklindeki nesnelere düzeltiyor. Eğer bu cisimleri kaçırırsak veya önümüze çıkan garip yaratıklara dokunursak bu durum yeniden başlıyor ve en nihayetinde önümüzü göremeyip boşluğa yuvarlanıyoruz. Normalde mor - turuncu gibi renklere sahip oyunu dilersek siyah - beyaz, garip bir atmosferde de oynayabiliyoruz. Koşarken de dubstep esintili müzikler bize eşlik ediyor. Tamamıyla bir skor mücadelesi olan oyunun atmosferi çok sağlam; Chrome tarayıcısına sahipseniz hemen deneyin. ■ 8,2

LEVEL
DVD'de

ROCKO@PSİKİYATR

“Ölü oyunlar görüyorum.” - Şefik Akkoç



Jewel Adventures

Yapım **7 Raven Studios**
Dağıtım **Enjoy Gaming**
Tür **Bulmaca**
Web www.7ravenstudios.com

Parayla her şeyi satın alabilir misin doktor? Hayır, bence alamazsın çünkü para her şey demek değildir. Aslında birçok insan paraya tapar, paranın kulu, kölesi olur ama ben farklıyım, benim zevklerim farklı. Bana para değil, mücevher göster, mücevher ver, her dediğini yaparım, emrinden çıkmam, iyileşip giderim buradan ama parayla bu mümkün değil. Mücevherlerin o parlayışı, o göz alıcı görüntüsü, en ince detayına kadar işlenmiş yapısı beni benden alıyor doktor. O işçilik ve onca emek varken, kolayca basılan deste deste parayı ne yapayım ben! Bana mücevher ver doktor, çabuk! Yoksa bir daha gelmem, bir daha yüzümü göremezsin, sesimi duyamazsın, burada kendi kendine takılırsın! Hadi, kırma beni ya...

Spot the Differences! Party

Yapım **Sanuk Games**
Dağıtım **Sanuk Games**
Tür **Bulmaca**
Web www.sanukgames.com

Nedense yakın çevremdeki herkes seni bana, beni de sana benzetiyor. Hâlbuki o kadar farklıyız, o kadar nevi şahsına münhasır insanlar ki. Bu kelimeyi de yeni öğrendim, hemen kullandım, çaktırma doktor. Yani şöyle bir sana bakıyorum, bir de kendime ve farkları saymakla bitiremem. Bir kere ben daha iriyim, daha güçlüyüm, sense sıskanın, güçsüzün tekisin. Sonra benim saçlarım var, seninse yok, kelsin sen. Ayrıca üstüne başına bir bak, hep aynı şeyleri giyip duruyorsun, kokacaksın artık. Bense her güne yeni bir kıyafet uyduruyorum, giyiyorum, bir giydiğimi bir daha giymiyorum. Ondan sonra senin bıyığın var, hem de badem ama ben daha modern bir bıyık - sakal kombinasyonu tercih ediyorum. Ya...

"Hanımın birkaç parça mücevherini getirip vereyim de kurtulayım artık şundan!" - Doktor



Superfrog HD

Yapım **Team17**
Dağıtım **Team17**
Tür **Aksiyon, Platform**
Web www.team17.com

Ne yalan söyleyeyim, küçükken hayvanlara karşı her zaman iyi davranmadım doktor. Kimisini benim, kimisini çevremdekilerin hatırladığı, hatırlattığı çok garip olaylara karışmışım, pek bir yaramazmışım. Mahalledeki bazı kedilerin beni görür görmez üç - dört mahalle öteye kaçtığı, karınca deliklerini çeşitli objeler ve sıvılar ile kapattığım söylenir. Bense bu kadar canı biri olduğumu düşünmüyorum. Zaten olsam senin yanına gelmem, seninle muhabbet etmem, değil mi doktor? Ha, bir tek kurbağalarla ilgili anlatılanları doğrulayabilirim; onları tek tek yakaladığımı, üstlerinde deneyler yaptığımı ve neşteri aldığım gibi her birini ortadan ikiye ayırdığımı, iç organlarını tek tek... Tamam, sustum doktor.

Tiny Missiles

Yapım **Absurdly Logical**
Dağıtım **Absurdly Logical**
Tür **Aksiyon**
Web www.absurdlylogical.com

Sağlıklı olmak için meyve yemek şart, hep söylerler bunu. Bense yemek seçtiğim gibi, meyve de seçerim ve her meyveyi yemem. Bir de şımarığımdır, öyle kendi meyvemini kendim almam, kendi kendime servis etmem, illaki birileri kessin, hazır etsin isterim. Şöyle hamarat, eli yatkın bir arkadaşım meyveleri tek tek doğrasa, hatta bazılarının kabuğunu da soysa, sonra önüme koysa öyle bir yerim ki! Aslında bıçak kullanmayı, bir şeyleri kesip biçmeyi seviyorum doktor. Mesela önüme bir şeftali koysan, birkaç hamlede sana dilimlerle şeftali servis edebilirim ama bunu kimseye söyleme ki beni hala beceremiyor sansınlar, servise devam etsinler. Ha, söylersen de olabilecek tahmin edebiliyorsun, değil mi?



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 Ekim 2013 tarihine kadar geçerlidir.

Ödeme bilgileri

Türkiye İş Bankası
İstanbul Kurumsal şubesi
IBAN : TR13 000 64 00000 1111 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



MSI

Oyun dünyanızı, tecrübenizi dizüstüne taşıyın

Sayfa 100



AOC

Hem oyun, hem de film keyfini çok daha fazla hissedebileceğiniz, 29 inçlik bir monitör

Sayfa 99



Gigabyte

Genellikle anakart ve ekran kartlarıyla boy gösteren Gigabyte'tan oyunculara özel bir mouse

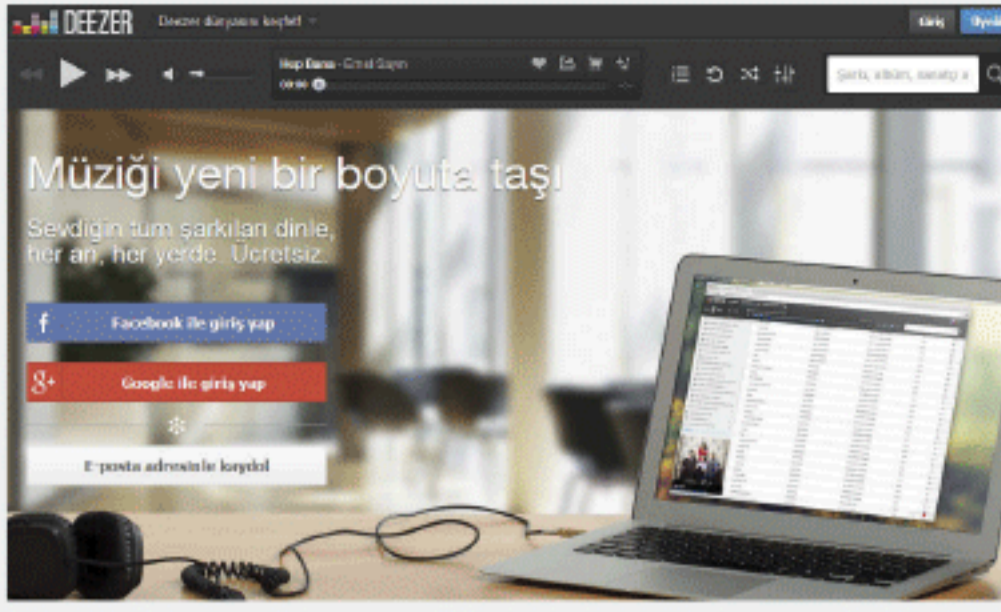
Sayfa 101



Teknik Servis

Oyuncunun dostu Recep Baltaş, dertlere derman oluyor...

Sayfa 132



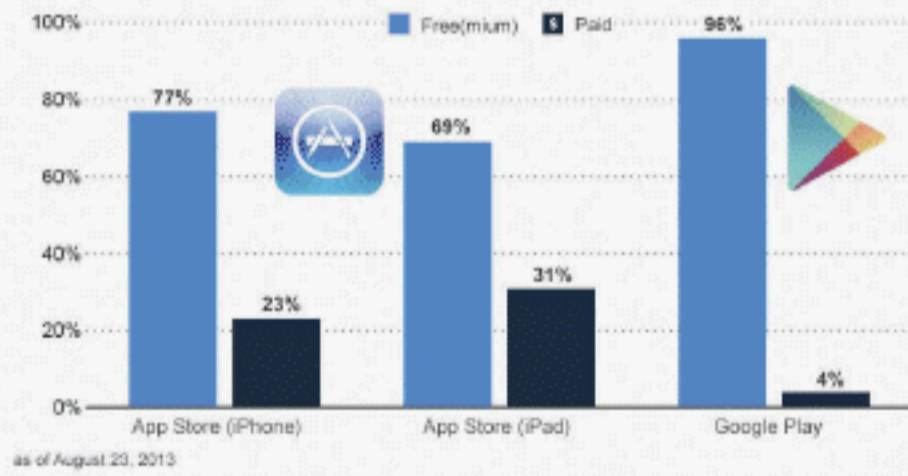
Deezer Türkiye'de

Popüler müzik servisi
ülkemize geldi

1 82 ülkede aylık 10.000.000 aktif kullanıcıya ulaşarak, dünyanın dört bir yanında müzik dinleme hizmeti sunan dijital müzik platformu Deezer, Türk kullanıcılarına yönelik hazırlanan içerik ve hızla genişleyen yerli kataloğu ile yayın hayatına başladı. Musiki Eseri Sahipleri Grubu Meslek Birliği (MSG) ve Türkiye Musiki Eseri Sahipleri Meslek Birliği (ME-SAM) ile geçtiğimiz günlerde ortak lisans sözleşmelerini karşılıklı olarak imzalayan Deezer Türkiye, bu imzaya paralel olarak 16 Eylül 2013 tarihinde yayına girdi. Siteye www.deezer.com/tr adresinden ulaşılabilir ve kesintisiz müziğin keyfini sürebilirsiniz. ■

Paid Apps Don't Stand a Chance on Google Play

Breakdown of the 100 highest-grossing apps in the United States, by monetization model



Bedava oyunlar kazandırıyor

Ücretsiz indirilen oyunlar, yapımcısını zengin ediyor

Birçoklarının düşündüğünün aksine, ücretsiz indirilebilen oyunlar, etiket fiyatı olanlardan çok daha fazla para kazandırıyor. En azından Android işletim sisteminin online pazarı olan Google Play'i baz alırsak karşımıza çıkan resim bu. Bu bedava uygulamalar, para kazanmak için ya reklam gösteriyor ya da oyun içi satışlarla gelir elde ediyor.

App Annie tarafından yapılan araştırmaya göre, Google Play üzerinden en çok kar sağlayan yapımlardan %96'sı, hiçbir ücret ödemedi cihazımıza indirdiğimiz uygulamalar. Apple cephesindeyse iPhone uygulamalarının %71'i, iPad uygulamalarının %69'u ücretsiz olmasına rağmen yeterli kâr sağlayabiliyor. ■



PS4 için pes dedirten fiyat

Arjantin'deki fiyat dudacağınızı uçuklatacak

Xbox One'ın A.B.D. satış fiyatı, 499 Dolar ile PS4'ün 399 Dolarlık fiyatının üzerine çıktı. Nasıl bakılırsa bakılsın, çoğu insan için bu büyük bir fark. İşte tam bu noktada, Arjantin'de yaşayan oyuncular acı bir haberle karşılaştılar. UberGizmo'nun haberine göre, PS4 için ne kadar para ödeyeceklerini bu hafta öğrenen Arjantinli oyuncular, 6.499 ARS gibi bir fiyatla karşılaştılar. Bu fiyat daha tanıdık para birimlerine çevrilirse

1.137 Dolar'a ve 858 Euro'ya denk geliyor. Peki, bu ürün neden bu kadar pahalı? Basit bir şekilde anlatmak gerekirse temel sebep, ülkenin ekonomisinin hızla artan enflasyonla mücadelesi... Artan enflasyon, Arjantin'in para değerini düşürerek ithal edilen ürünlerin fiyatlarında artışa sebep oluyor. WageIndicator.org sitesine göre, ülkedeki minimum maaş ayda 3.300 ARS ve PS4'ün fiyatı da asgari maaşın iki katına denk geliyor. ■



Bu "tuğla" şarj istemiyor!

Altı ay şarj gerektirmeyen telefon olur mu?

İngiltere'de piyasaya çıkmak üzere hazırlanan bir cep telefonu, doğrudan doğruya şarj sorununa çare olmak için tasarlanmış. 80'li yılların "tuğla" gibi cep telefonları şeklinde tasarlanmış olan Brick'te çok büyük bir pil kullanılmış ve modern telefonlarda yer alan enerji emici özelliklere yer verilmemiş. Dokunmatik ekrana veya geniş bir hafızaya sahip olmayan telefon, ayrıca klasik cep telefonu işletim sistemiyle çalışıyor ancak aynı zamanda Bluetooth üzerinden Android'li ceplere bağlanıp ahize olarak kullanılabilir veya kullanıcı SIM kart takarsa cep telefonu olarak işlev

görüyor. Ayrıca kullanıcı, MicroSD kart üzerinde depoladığı MP3 dosyalarını da dinleyebilir. Telefonun asıl özelliği ise altı ay boyunca şarj olmadan bekleyebilmesi. Sürekli konuşma halindeyse şarj süresi 28 saat dayanıyor. Bu özellik, elektriğin zor bulunduğu veya sık sık kesildiği dağlık bölgelerdeki köylerde çok önemli. Ayrıca telefonun üzerinde bulunan pili, mini USB üzerinden şarj etmek de mümkün. Telefon 10 Ekim'de ilk defa İngiltere'de satışa sunulacak. 1000 mAH ve 2000 mAH pil kapasitesiyle iki farklı sürümün fiyatları 79 Dolar ve 126 Dolar olacak. ■



AOC Q2963PM ★

Oyun ve film keyfi için ideal

AOC, farklı kategorilerde pek çok monitör modeliyle kullanıcılara farklı seçenekler sunuyor. Monitör ailesinde gerek profesyonel kullanım için modeller bulunduran AOC, günlük kullanımların yanı sıra tamamen eğlence odaklı anlayışı benimseyen monitör modellerine de ev sahipliği yapıyor. AOC'nin tarafımıza ulaşan yeni monitör modeli Q2963PM de tam olarak işin eğlence kısmıyla ilgileniyor. 29 inçlik geniş ekranı, şık gövdesi ve elbette ki yüksek çözünürlükteki görüntüsüyle farklı bir duruş sergileyen monitör, "dev ekranda" oyun ve sinema keyfi yaşamak isteyen kullanıcılara uygun yapıda olmasıyla dikkat çekiyor.

Geniş ekranı sayesinde panoramik görüntü kabiliyeti sunan monitör, fiziksel görseleğiyle de oldukça dikkat çekici. Özellikle ön panelden baktığınızda oldukça şık görünen monitör, sağlam bir stant üzerinde duruyor. Stant ayağı üzerine bir çift mandal vasıtasıyla oturan ekran, öne ve arkaya doğru -5 ila +20 derece arasında eğilebiliyor. Bu noktada monitörün bunun dışında başka bir ayarlanabilir seçeneği sunmadığını da söyleyelim. Öte

yandan standıyla duvara asılabilen monitör, böylece kullanım avantajı yaratıyor. AOC Q2963PM, myMulti-Play şeklinde de anılıyor. Bunun nedeni, yüksek çözünürlüklü ekrana sahip olması ve 21:9'luk görüntü formatı sunması. Böylece yüksek çözünürlük ve görüntü oranları sayesinde aynı anda birden fazla ortama uygun olmayı başaran monitör, hem oyun platformu, hem de ev sineması için uygun. Diğer yandan Screen+ yazılımıyla da ekranı bölmenize olanak tanıyan monitör, böylece çalışma ortamı olarak kullandığınızda da büyük destek sunuyor. 2560x1080 piksel değerinde bir çözünürlük sunan monitör, LED arka aydınlatmalı IPS panele sahip. Son dönemde sıkça karşımıza çıkan IPS panellerden aşına olduğumuz gibi 178 derecelik geniş görüş açısı sunan AOC'nin bu modeli, böylece yatay düzlemde farklı açılardan baktığınızda renklerin canlılığını kaybetmemesini sağlıyor. Diğer yandan tonlamalarıyla başarılı olan monitör, yüksek dinamik kontrast oranı ve hızlı tepkime süresi ile eğlenceli bir seyir keyfi sunuyor. Son olarak cihazın arka yüzeyinde yer verdiği

bağlantılarından bahsedelim. Bağlantılar arasında ilk dikkatimizi çeken HDMI ve MHL oluyor. HDMI zaten olmazsa olmaz bağlantı birimimiz ama bazı monitör modellerinde çift HDMI bağlantısı görmek mümkün. Diğer yandan monitörün MHL bağlantı desteği sunması bir artı zira MHL bağlantısı yoluyla akıllı telefonları ve tabletleri cihaza bağlayabiliyorsunuz. Bunun yanında bağlantıları arasında DisplayPort ve D-Sub arabirimlerine yer verilen monitörde bir kulaklık ve ses girişi de bulunuyor. Evet, bu da demek oluyor ki Q2963PM'nin hoparlör desteği mevcut. Ancak monitör üzerinde herhangi bir USB bağlantısı göremediğimizi de söylememiz gerekli. ■ Ercan Uğurlu

AOC Q2963PM

İthalat: AOC

Web: www.aoc-europe.com/tr

Art: Canlı renkler ve görüntü performansı, kaliteli görünüm, panoramik görüntü

Eksi: USB bağlantısı yok

8,9



MSI GX70 3BE ★

Oyun dünyanızı dizüstüne taşıyın

Tamamen oyunculara özel bir tasarıma sahip olan GX70, oyuncuların beğeneceğini düşündüğümüz gibi oldukça sert hatlara sahip bir dizüstü bilgisayar ve kalın bir gövdesi bulunuyor. 17,3 inç büyüklüğündeki ekranın çözünürlüğü elbette ki Full HD. Görsel kalitesiyle oldukça beğendiğimiz ekran, aynı zamanda mat malzemeye sahip yapısıyla da bizden geçer not alıyor. Geniş görüş açısıyla da kullanım açısından zorluk yaşatmayan ekran, LED arka aydınlatmalara sahip. Ekran çerçevesi üzerinde bir web kamerası da bulunuyor ve cihaz bu kamerayla HD çözünürlükte kayıt yapabiliyor.

Ekranın hemen altına baktığımızdaysa arka aydınlatmalarıyla dikkat çeken geniş klavye bölgesini görüyoruz. Tamamen özelleştirilebilir bir yapıya sahip olan klavye gerek kullanım, gerek tasarım açısından gayet başarılı. Aynı zamanda klavyede numerik tuş takımı arayanların ihtiyacını da karşılayan GX70'in klavyesiyle ilgili bir eleştirimiz olacaksa bu da ek boş alanların bırakılmamış olması olabilir.

Klavyesinin hemen üzerinde bir dokunmatik tuş takımı bulunduran dizüstü bilgisayarda, dokunmatik tuş takımının sağ ve sol tarafına baktığımızdaysa GX70'in hoparlörlerini

görüyoruz. Oyuncuların bekleyeceği türden ses sunabilen GX70, iyi bir ses kalitesi için Sound Blaster Cinema desteği gösteriyor. Bu sayede gerek oynayacağınız oyunlarda, gerek izleyeceğiniz filmlerde ses kalitesiyle en az bizim kadar memnun kalacağınızı söylememiz gerekli.

Sahip olduğu yapı ve yüksek değerlerde sistem öğeleri nedeniyle geniş bir fanın sahibi olan GX70, her ne kadar yüksek performans ihtiyacını bu şekilde karşılayabiliyor olsa da fan sesiyle rahatsız edici olabiliyor. Fan özelliğini aktif hale getirdiğinizde yüksek hızda çalışan fan, gayet gürültü çıkarabiliyor. Gerçi oyun severlerin bu duruma alışık olacağını sanıyoruz ama yine de söylememizde fayda var. Tasarımıyla oyuncuların beğenebileceği agresifliği yansıtan GX70, sahip olduğu sistem birimleriyle de oyuncuların beklediği yüksek performans ihtiyacına karşılık veriyor. İşlemci olarak AMD'den güç alan GX70, üzerinde dört çekirdekli bir işlemci bulunduruyor. AMD A10-5750M işlemciyle 2.50 GHz değerinde hız sunan bilgisayarın, yüksek performans gerektiği durumlarda hızını 3.50 GHz'e kadar çıkardığını söyleyebiliriz. Bellek açısından da bir hayli zengin olan GX70, toplamda 32 GB'a kadar bellek desteği gösteriyor. Üze-

rinde dâhili olarak 16 GB kapasiteli DDR3 bellek getiren GX70, bellekleriyle 1600 MHz'e kadar hız gösterebiliyor. AMD işlemcinin yanında AMD ekran kartına yer veren GX70, Radeon HD 8970M ile üst düzey bir performans sunuyor. 2 GB GDDR5 kapasiteli Radeon HD 8970M ekran kartıyla yeni nesil oyunlarda üst düzey performans elde ettiğimizi söyleyebiliriz. GX70, depolama birimi olarak da üzerinde hem SSD, hem SATA disk bulunduruyor. 750 GB kapasiteli ve 7200 RPM hızında çalışan SATA diski depolama alanı olarak kullanılabilir ve yüksek performans için sık kullandığınız yazılımları SSD üzerine kaydedebilirsiniz. GX70, SSD olarak da 128 GB'lık bir kapasite sunuyor.

■ **Ercan Uğurlu**

MSI GX70 3BE

İthalat: MSI

Web: tr.msi.com

Artı: Oyunculara uygun agresif tasarım, yüksek işlem ve görüntü performansı, özelleştirilebilir aydınlatmalı klavye

Eksi: Kaba tasarım, fan sesi

8,3

Western Digital Blue UltraSlim ★

Küçük boyutlarıyla şaşırtıyor

Dünyanın ilk 2,5 inçlik, 5 mm boyutlu sabit disk olarak lanse edilen WD Blue UltraSlim, böylece SSD'leri geride bırakmayı başarıyor ve bu inceliğini tek plakaya sahip olmasına borçlu. Tek plaka üzerinde 500 GB'lık kapasite sunan WD Blue UltraSlim, aslında daha çok geliştiricilere özel bir disk.

Cihazın dış görünüşüne göz atacak olursak inceliğinin dışında dikkatimizi ilk çeken noktanın, üzerinde herhangi bir SATA bağlantısı bulundurmaması olduğunu söyleyebiliriz. Bunun yerine yeni bir konektöre yer verilen disk üzerinde "SFF-8784" isiminde bir arabirim bulunuyor. Yanında bir dönüştürücü kablo getiren disk, böylece SATA'ya dönüşüyor. WD Blue UltraSlim'in incelediğimiz 500 GB'lık WD5000MPCK modelinin dışında şu an başka bir modeli bulunmuyor. Üzerinde Marvell 88i9446 kontrolcü bulunduran disk, SATA 6 GB/s arayüzünü kullanıyor ve 5400 RPM dönüş hızına sahip. 5400 RPM dönüş hızına göre iyi bir performans gösteren WD Blue UltraSlim, ayrıca sessiz çalışma temposunu da yine bu dönüş hızına ve diğer teknolojilerine borçlu. Güç tüketimini merak edenlere, diskin güç tüketiminin aktif durumlarda yalnızca 1,5 Watt

olduğunu söyleyebiliriz. Bu değerler disk boşta olduğunda 0,55 Watt, bekleme konumunda 0,15 Watt ve uyku modunda yine 0,15 Watt olduğunu söyleyelim.

Yaptığımız testlerde sıralı okuma ve yazma performansı ile diskten gayet memnun kaldık. Yazma ve okuma testlerinde ortalama 120 MB gördüğümüz WD Blue UltraSlim, farklı sistemlerde değerlerinde 1 - 2 MB'lık oynama gösterebilir ama genel olarak bu seviyeyi yakalayacağınızdan eminiz. WD Blue UltraSlim'in, WD'nin iki yıllık garanti kapsamında sunulduğunu da söyleyelim. Bu arada firma tarafından bize verilen bilgiye göre WD Blue UltraSlim'in perakende satış fiyatı 99 Dolar + KDV şeklinde olacak. ■ Ercan Uğurlu

Western Digital Blue UltraSlim

İthalat: Western Digital

Web: www.wdc.com/tr

Artı: İnce tasarımı, performans, sessiz çalışması

Eksi: Son kullanıcıya uygun olmayabilir

9,1



Gigabyte Aivia Krypton ★

Oyunculara özel mouse

Aiva Krypton, değiştirilebilir alt tabana sahip. Değiştirilebilir taban yapısıyla birlikte kullanıcılar tarafından özelleştirilebilecek olan Aiva Krypton, hız isteyen kullanıcılara uygun hız tabanı ve daha keskin kontrol isteyen kullanıcılara da kontrol tabanı sunuyor. Seramik temelli aşınmaz malzemeden oluşan hız tabanı, kullanıcıların çabuk hareketlerine, hızlı tepkilerine ve yüksek sürat isteklerine uygun yapıda olmasıyla dikkat çekici. Diğer yandan kontrolü elden bırakmayan oyunculara uygun olan kontrol tabanı da ekstra yumuşak teflon malzemesiyle daha kesin ve doğru hareketlere olanak tanıyor. Oyuncular için geliştirilen pek çok mouse'tan aşına olduğumuz gibi ağırlık ayarlama düzeni sunan Aiva Krypton, böylece oyuncuların kendilerini rahat hissedebileceği ağırlığı yakalamalarına olanak tanıyor. Ayrıca Aiva Krypton, tabanında birden çok sayıda ve farklı noktalara yayılmış ağırlık haneleri bulunduruyor. Kutu içeriğinde beraberinde getirdiği 1,8 gram ila 5,3 gram aralığında değişen ağırlıklarını bu hanelere dilediğiniz gibi yerleştirebiliyorsunuz. Yine Aiva Krypton'un üst yüzeyine dönecek

olursak üzerinde çok sayıda tuş bulundurduğunu söyleyebiliriz. Hem sağ, hem de sol yanında üçer adet tuş bulunduran Aiva Krypton, yine üst kısmında DPI seviyesini ayarlayabileceğiniz butona sahip. Lazer teknolojisinin sahibi olan Aiva Krypton, 8200 DPI seviyesi sunuyor. Oyuncuların kendilerine uygun DPI seviyesini üzerinde yer alan buton vasıtasıyla ayarlamasına imkân veren mouse, böylece iyi bir kullanım olanağı sağlıyor.

Aiva Krypton'un Ghost Makro motoruyla üzerindeki tuş takımlarını istediğiniz komutlar için programlayabilmeniz mümkün. Bu yazılım toplamda 70 makroya kadar tuş programlamana olanak tanıyor. ■ Ercan Uğurlu

Gigabyte Aivia Krypton

İthalat: Gigabyte

Web: www.gigabyte.com.tr

Artı: Ergonomik yapısı, ağırlık dağıtım düzeni, değiştirilebilir taban ve performans

Eksi: Yüksek fiyat

8,1



TEKNİKSERVİS

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

S: Bilgisayarımı LCD ile kullanıyorum fakat LCD'nin çözünürlüğünü aşınca ekranda titreme oluşuyor. Bundan dolayı ekran kartımın sağladığı maksimum çözünürlüğü elde edemiyorum. Bu titremeden kurtulmanın bir yolu var mıdır, yoksa kaderime razı mı olmalıyım? Furuko

C: Sorun, LCD'nin sadece desteklediği çözünürlükte 60 Hz tazeleme yapabilmesi. Yani LCD ekranın diyelim 1280 x 1024 çözünürlük destekliyor. Bu demektir ki sadece bu çözünürlükte ekrana saniyede 60 kare verebilir. Sen çözünürlüğü artırdığında yenileme hızı düşecektir. Bu da ekranda titremeye neden olur. Çözüm olarak ya önerilen çözünürlüğü kullanacaksın ya da yeni bir monitör olacaksın.

S: Radeon 7970 ekran kartı için hangi anakart uyumludur? Shakro

C: HD 7970, PCI Express arabirimini kullanan bir ekran kartı. Bu bağlamda kart aslında piyasadaki bütün anakartlarla uyumlu. Eğer HD 7970 gibi bir ekran kartı alıp artık mükkemmel oyun oynayacağını düşünüyorsan yanılıyorsun. Bu ekran kartını takacağın kasanın geniş olması gerekir. Sistemde iyi bir PSU ve iyi bir işlemci de olması şarttır bu kartı destekleyecek. Kısacası bu kartı her sisteme takıp istediğin performansı alamazsın.

S: 1.600 - 1700 TL arasına Battlefield 4'ü High'da ya da Ultra'da oynatabilecek bir

dizüstü bilgisayar var mı? Çoğu kişi bana "ne alırsan al, Samsung alma" dedi sence öyle mi? Yiğit Hamza Yıldız

C: Battlefield 3 değil, Battlefield 4, hem de Ultra ayarlarda ama 1.700 TL'ye... Hmmm. Bi' düşünelim. Bu, "Pen-guenler üşümesin istiyorum." gibi bir istek olmuş. Neden Samsung alma dediler, bilmiyorum ama eğer oyun dizüstü bilgisayar alacaksan Samsung'un oyun dizüstü bilgisayar yok. Bu fiyata alabileceğin en iyi PC'de GT 740M ekran kartı olacaktır ki bu kartla Battlefield 4'ü orta ayarlarda belki oynayabilirsin.

S: Merhabalar. Ben oyun oynamak için bir dizüstü bilgisayar almak istiyorum. Bütçem 2.200 TL. Bana önerebileceğiniz bir dizüstü bilgisayar var mı? Beni birkaç yıl götürmeli. Oyunları Ultra olmasa da High ayarlarda oynatsa iyi olur. Bir de şu soldan ikinci rakam kuralı biraz kafamı karıştırdı. Şimdi AMD Radeon HD 8670M ekran kartı, 7730M bir ekran kartından daha mı kötü oluyor? Beni aydınlatırsanız çok sevinirim. Hüseyin Özgür Uzun

C: Bu fiyata alabileceğin en iyi oyun dizüstü bilgisayar MSI GE60 0ND olacaktır. Bu cihaz seni üç yıl idare edecektir. Soldan ikinci rakamda bir sonraki neslin bir alt modeli, bir önceki neslin üst modeli ile eşit performans verir genelde. Yani soldan ikinci rakamı "8" olan GTX 580 ile ondan bir nesil sonra gelen GTX 670, birbirine yakın performans sunar. Yine her zaman dediğim gibi, AMD ve NVIDIA kartların soldan ikinci rakamla kıyaslanamayacağını da belirteyim.

S: Yaz bitmeden bilgisayar alacağım ve daha çok toplama bilgisayar tercih ediyorum. Battlefield 3 hastasıyım ve Battlefield 3'ü Ultra ayarlarda 64 kişiyle oynamak istiyorum. Battlefield 4'ü de Ultra olmasa da iyi grafiklerde oynamak istiyorum. Bu sistem nasıl olmuş? Intel Core i7 3770K, ASUS P8Z77, HD 7870, 8 GB (2x4) 1600 MHz, CoolerMaster RC-K380 600W, 120 GB SSD, 500 GB HDD. Şahin Teker

C: İşlemciye gereksiz derecede fazla yüklenip ekran kartını zayıf bırakmışsın açıkçası. Core i5 bir işlemcinin yanında HD 7950 veya GTX 760 alman daha mantıklı bir seçim olacaktır.

S: Masaüstü bilgisayarım da Volar NVIDIA GeForce 9600 GT ekran kartım var. Şimdiye kadar oynayamadığım oyun olmadı. Grand Theft Auto IV'te problem yaşadım, güncellemeyle o da düzeldi. Şu anda 1440x900 çözünürlükte akıcı bir şekilde oynuyorum. Ekran kartım yeni nesil oyunları kaldırabilecek kadar iyi mi? Mesela Grand Theft Auto V'i bekliyorum. Bu ekran kartıyla hayal kırıklığı yaşar mıyım? Değiştirmem gerekir mi? Benim ana kartım Gigabyte H55M-S2, GDDR5 değil. GDDR5 ekran kartı alıp kullanabilir miyim, sorun yaşar mıyım? Sefa Yalçın

C: Neden? Ekran kartını RAM slot'una mı takıyorsun ki GDDR5 ekran kartı DDR3 anakarta uyar mı diye şüphen var. Hayır, her şeyi geçtim, uymuyor desem ne yapacaksın? GDDR5 destekli anakart mı alacaksın? Ekran kartının üstündeki RAM ile anakartın üstündeki RAM tamamen farklı şeylerdir. Birbirine uymalarına gerek yok. 9600 GT ile

SATIN ALMA TABLOSU

LEVEL'dan herkese göre PC önerileri...



DONANIM TÜRÜ	GİRİŞ SEVİYESİ	ORTA SEVİYE	ÜST SEVİYE
KASA	Corsair Carbide 200R 550 watt	Corsair Carbide 200R 550 watt	Corsair Carbide 400R 700 watt
ANAKART	GIGABYTE GA-970A-D3	GIGABYTE Z87X-OC	ASUS Z87-Pro
İŞLEMCİ	AMD FX-6300	Intel Core i5 4670K	Intel Core i7 4770K
İŞLEMCİ FANI	AMD (Stok Fan)	CoolerMaster Hyper 212 EVO	Noctua NH-U14S
BELLEK	G.SKILL DDR 1333 MHz 4 GB (2x2 GB)	G.SKILL Ripjaws F3-12800CL9D 8 GB DDR3	G.SKILL Ripjaws F3-12800CL9D 8 GB DDR3
EKRAN KARTI	NVIDIA GeForce GTX 650 Ti Boost	NVIDIA GeForce GTX 760	NVIDIA GeForce GTX 770
SABİT DİSK	Samsung 840 Series 120 GB SSD	Samsung 840 Series 250 GB SSD	Samsung 840 Pro 256 GB SSD
OPTİK SÜRÜCÜ	24x SATA DVD yazıcı	24x SATA DVD yazıcı	24x SATA DVD yazıcı
FİYAT	620\$ + KDV	1235\$ + KDV	1725\$ + KDV

oyunları ancak Cin Ali modunda, en düşük ayarlarda oynayabilirsin. 9600 GT müzelik bir karttır. Bugüne kadar oyun oynadığın konusunda şüphelerim var. Grand Theft Auto V'i 9600 GT ile oynayınca Trevor yerine oyuncu Cin Ali karakteri geliyormuş. Ancak GTX 760 ya da HD 7950 gibi bir ekran kartı kullanırsan üç karakterin tamamı da açılıyormuş. Ben demedim. Rock Yıldızı Oyunculuk Dış Ticaret ve Turizm A.Ş. dedi.

S: En küçük bir online oyunda bile 10 - 15 dakika içerisinde ekran kararıyor ve kilitleniyor. Bütün sürücüleri, her şey güncel hâlbuki ve DirectX vesaire, her şeyi yükledim. Yapmadığım şey kalmadı ama yine sorun devam etti. Garantiye gönderdim, işlemcisi değişti, geri geldi, yine aynı şey. Kart sadece yüksek çözünürlükte bu hatayı vermekte, diğer çözünürlüklerde herhangi bir sorun olmuyor. Kart PowerColor HD6870. Serbay Dübüş

C: Kart üç kez garantiye gittiğinde yenisiyle değiştirilmek zorunda. Kartta donanımsal bir sorun varsa değişimden başka çare yok. Sen yine ısıları kontrol et ve garantiden gelen kartın termal macunu yenilenmiş mi, bak. Yenilenmemişse kartın termal macununu yenile.

S: Monitörümdeki görüntü dalgalandığı için bana kaliteli bir VGA bağlantı kablosu almalısın demiştiniz. Aldım. İki ucu da mıknaşlı ve altın kaplama bir kablo aldım ama hala dalgalanıyor. Bir de ben adaptörle ekran kartına bağlıyorum, yoksa uymuyor. Sizce adaptörde mi bir sorun var, yoksa monitör yüzünden mi? Ayrıca bir sorum daha var. Siz-

ce ekran kartımı SLI yapmalı mıyım? Çünkü GTX 660 Ti 192 bit. 192 bit ile her oyunu en yüksek ayarlarda çalıştıracak mı, bilmiyorum. Ve AMD mi daha iyi performans sunuyor, yoksa Intel mi? AMD'nin en iyi işlemcisi FX 9590, sekiz çekirdek ve 5 GHz, Intel'in en iyi işlemcisi 3960X, en fazla 3.9 GHz'e çıkıyor ve altı çekirdek ama 3960X'in daha iyi olduğunu söylüyorlar. Neden? Sizi uğraştırdığım için özür dilerim. Uğur Kuşçul.

C: Sevgili Uğur, iyi bir VGA kablosu olmazsa olmaz ama sorunu çözeceğinin garantisi yok. VGA her halükarda analog bir arabirim. Sayısal veri aktarımı yapan DVI ya da HDMI'a geçmelisin. Ekran kartında "bit" diye bir şey öğrenmişsin. Daha bir sonraki sorunda AMD'yi ve Intel'i

Kart üç kez garantiye gittiğinde yenisiyle değiştirilmek zorunda. Kartta donanımsal bir sorun varsa değişimden başka çare yok

çekirdek sayısı ve frekans değerlerine göre karşılaştırıp bunların performansına gelince hiçbir anlam ifade etmediğini gördüğün halde "192 bit her oyunu açar mı" diyorsun. HD 2900 XT vardı 512 bit, bundan beş sene önce çıkmış bir kart. Bit değerine çok merakın varsa onu al. Super Mario HD oynarsın şimdi onunla. Neden? Çünkü önemli olan mimaridir. GCN, Kepler, Fermi, Haswell, Sandy Bridge, Ivy Bridge, Piledriver... Bunlar senin için bir anlam ifade etmiyorsa vereceğim cevapların bir anlamı yok. Sadece şunu diyeceğim: VGA monitörle SLI'a kalkışma.

S: Biz dizüstü bilgisayar almaya karar verdik, iki ayrı marka ve model arasında kaldık. İkisi de biliyoruz ki iyi marka ve model ama kararsız kaldık. Bir tanesi ASUS'un K55VD-SX862H modeli ve diğeri Toshiba Satellite C855-26U kırmızı modeli. Bu iki tanesi özel indirimdeler ve ikisinin de indirimli fiyatı 1.600 TL civarında. İhtiyacım olan şey iyi bir sistem, sonrasında sağlam olması. Isınma sorunu ve kalite açısından bizi uzun süre idare etsin istiyorum. Kısacası aldığım modelin birçok yönden iyi olmasını istiyorum. Detayıyla bize bu iki model hakkında tavsiyede bulunabilirseniz çok seviniriz. Emre Demirkıran

C: Sanırım oyun oynatsın istiyorsunuz. K55VD'de GeForce 610M ekran kartı var ki bu kart Intel HD 4000'e eşdeğer bir kart. Toshiba'da ise 7610M var ki bu da "al birini,

vur ötekine" modunda bir kart. Tavsiyem iki modelden de uzaklaşıp ASUS K56CB almanızdır. Kesinlikle bir oyun dizüstü bilgisayarı değil ama GT 740M ile en azından çoğu oyunu orta ve üst ayarda oynatacaktır, 1366 x 768 çözünürlükte.

S: Yakın zamanda AMD FX 8 8350 alacağım. Buna uygun bir anakart söyleyebilir misiniz? Bütçe 400 TL.

C: ASUS M5A99X Evo R2.0 bu fiyata alabileceğin en iyi kartlardan biri olacaktır. ■

MARKET

Son yılların atlanmaması gereken oyunları



Battlefield 3

Serinin önceki oyunlarına göre senaryo modunu güçlendiren Battlefield 3, multiplayer içeriği sayesinde oyunculara gerçek savaş deneyimi sunmaya devam etti.

Yapım EA DICE

Dağıtım Electronic Arts

Çıkış Tarihi 2011



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



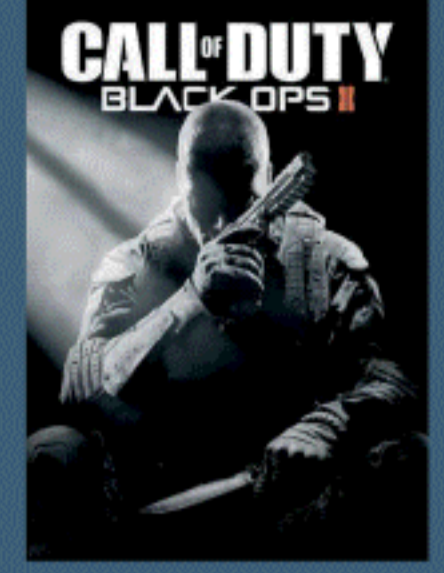
Borderlands 2

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



CoD: Black Ops II

Her yıl satış rekorları kırmasına alıştığımız Call of Duty serisi, Black Ops 2 ile de geleneği devam ettirdi ve multiplayer FPS tutkularını sunuculara hapsetti.

Yapım Treyarch

Dağıtım Activision

Çıkış Tarihi 2012



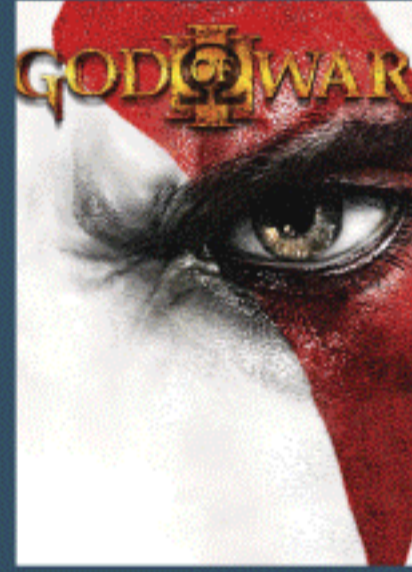
Gears of War 3

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

Yapım Epic Games

Dağıtım Microsoft

Çıkış Tarihi 2011



God of War III

Her PlayStation tutkununun mutlaka tanışması gereken Kratos'un PlayStation 3'teki ilk macerası, ortalığı kan gölüne çevirmek isteyenleri fazlasıyla tatmin etti.

Yapım Sony

Dağıtım Sony

Çıkış Tarihi 2010



YENİ

Grand Theft Auto V

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

Yapım Rockstar North

Dağıtım Rockstar Games

Çıkış Tarihi 2013



Ni No Kuni

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

Yapım Level-5

Dağıtım Namco Bandai

Çıkış Tarihi 2013

Puan Arşivi

EYLÜL 2013

Brothers: A Tale of Two Sons	88	Magrunner: Dark Pulse	75	Space Hulk	45
Die!Die!Die!	52	Open Me!	82	Spelunky	89
DuckTales Remastered	67	Papers, Please	90	Stealth Inc: A Clone in the Dark	90
Europa Universalis IV	90	Payday 2	80	The Bureau: XCOM Declassified	77
Flashback	54	Rayman Legends	90	Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist	86
Freedom Fall	80	Rescue 2013 - Everyday Heroes	55	TrackMania Valley	70
Guncraft	68	Rise of the Triad	42		
Immortal Empire	65	Saints Row IV	76	AĞUSTOS 2013	
Kingdom Rush Frontiers	90	Shadowrun Returns	75	1941 Frozen Front	60
Lost Planet 3	80	Skullgirls	85	Bleed	85



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



Forza Horizon

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

Yapım Playground, Turn 10

Dağıtım Microsoft

Çıkış Tarihi 2012



Skyrim

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

Yapım Bethesda

Dağıtım Bethesda

Çıkış Tarihi 2011



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



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



Uncharted 3

Günümüz itibarıyla sona ermiş gözükten Uncharted serisinin son üyesi, Türkçe seslendirme desteği sayesinde bizi iyice kendine bağladı ve kendine hayran bıraktı.

Yapım Naughty Dog

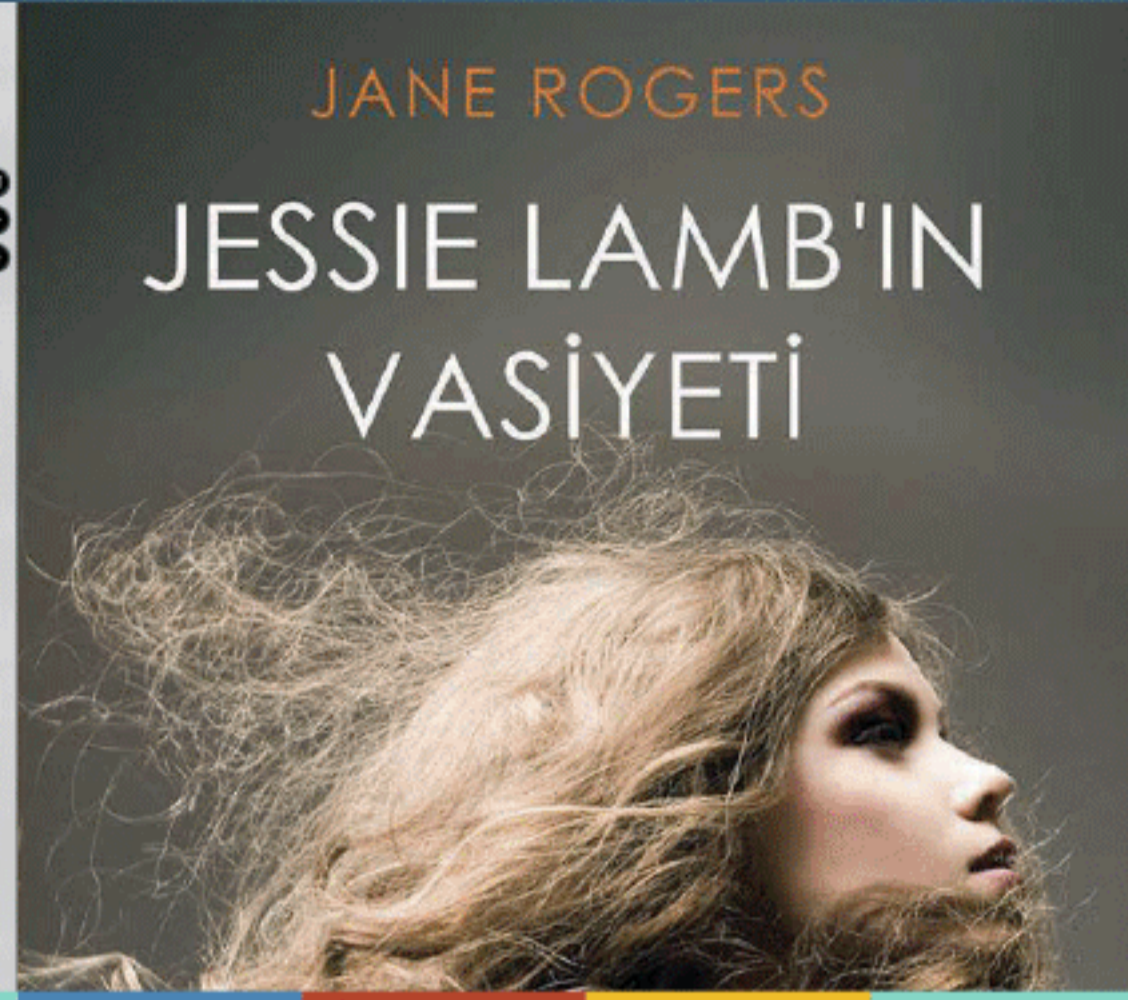
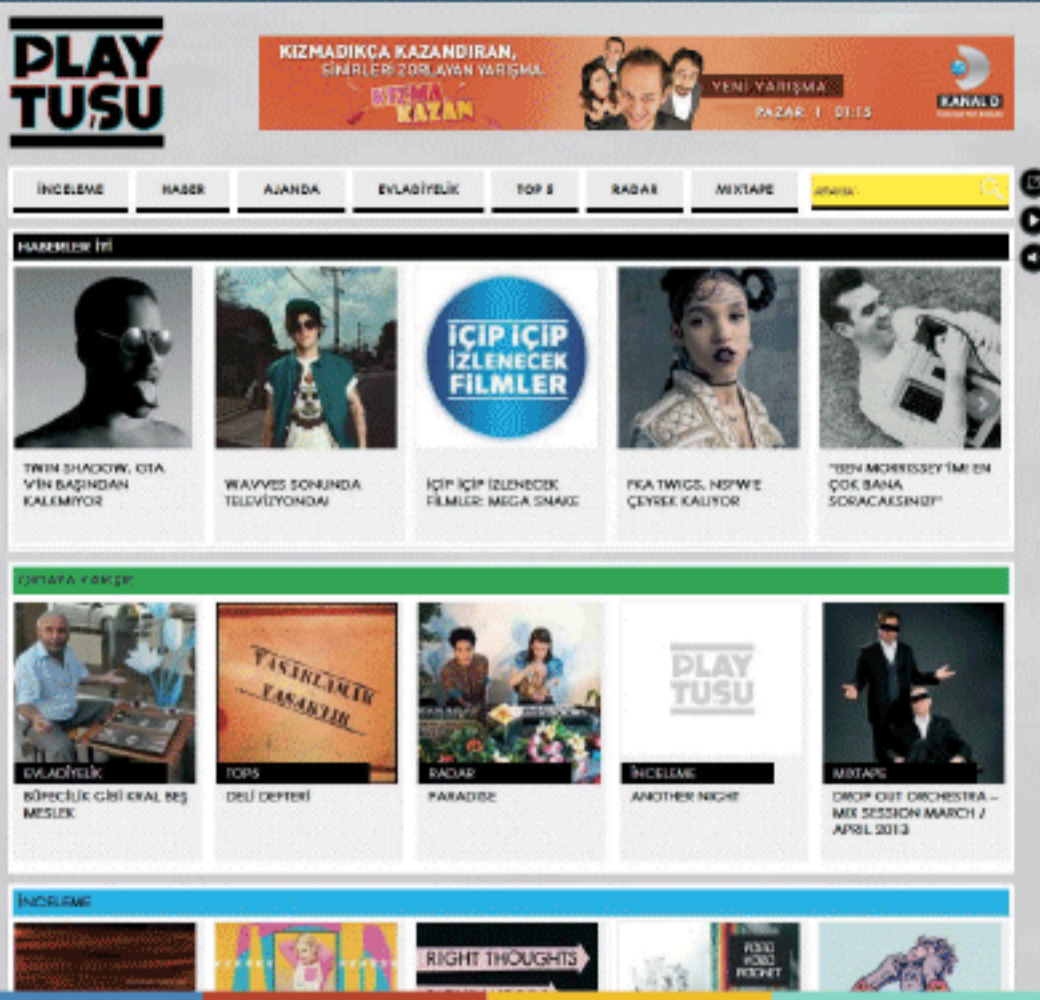
Dağıtım Sony

Çıkış Tarihi 2011

CastleStorm	65	Epic Mickey 2: The Power of Two	60	Ride to Hell: Retribution	19
Civilization V: Brave New World	91	Leisure Suit Larry: Reloaded	80	Rogue Legacy	85
DARK	66	Limbo	90	State of Decay	82
Deadpool	79	Magic 2014	87	The Last Door	80
Despicable Me: Minion Rush	65	Mortal Kombat Complete Edition	90	The Raven - Legacy of a Master Thief	75
Dota 2	89	MotoGP 13	75	The Sims 3: Island Paradise	75
Dusty Revenge	61	Nancy Drew: Ghost of Thornton Hall	70	The Walking Dead: 400 Days	88
Eador: Masters of the Broken World	74	Pac-Man Dash!	80	TrackMania 2 Stadium	84
Edge of Space	78	Plants vs. Zombies 2: It's About Time!	90	Where's My Mickey?	60
Element4l	82	Prime World: Defenders	70	Wyv and Keep	80

KÜLTÜR & SANAT

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



www.playtusu.com

Kültür & Sanat ataşemiz Ayça'dan gelen bir tavsiyeyle incelediğim Play Tuşu, beni ziyadesiyle memnun etti. Tamamıyla Türkçe olan site kendini "algısı kayak müzik ve pop kültür sitesi" olarak tanımlıyor. Sitede yer alan her türlü içerik eğlenceli bir anlatımla karşımıza çıkıyor ve hiç alakamız olmayan bir konuyu bile keyifle okuyabiliyoruz.

İnceleme, Haber, Ajanda, Evladiyelik, Top 5, Radar ve Mixtape, sitede gezebileceğiniz bölümleri oluşturuyor. İnceleme altında albüm tanıtımları yer alıyor, Ajanda'da yakında ne konser var, hepsini takibe alabiliyorsunuz. Evladiyelik bir nevi çeşitli ilginç konular hakkındaki makalelerin derlendiği bir bölüm olarak karşımıza çıkıyor, Top 5'te de ünlü isimlerin çeşitli konulardaki beş maddelik görüşlerini okuyabiliyorsunuz. Radar yeni şarkıcıların, şarkıların takibinin yapıldığı bir bölüm ve Mixtape de site yazarlarının seçtiği parçaların remix'lerini, essential mix'lerini bulabildiğiniz, müzik dolu bir bölüm. Siteyi incelerken ekranın sağ kenarında yer alan "Play" tuşuna basarak da siteyi müzik eşliğinde gezebilirsiniz. ■ Tuna Şentuna



9



Jessie Lamb'in Vasiyeti Jane Rogers

Yine bir bilimkurgu eseri, yine ilginç bir konu... Jane Rogers'ın kaleme aldığı Jessie Lamb'in Vasiyeti, "Jessie" adındaki kızcağzın, umutsuzlukla dolu bir dünyadaki mücadelesini konu alıyor. Bir dünya düşünün ki kadınlar, karnındaki bebekleriyle birlikte bir bir ölüyorlar. Hamile kalan yandı. İnsanların bir bölümü bunun bir çeşit virüs olduğundan şüphelenip bilim adamlarını suçluyor, bir kısmı da daha dini bir düşünceyle, olayın ilahi adalet olduğunu söylüyorlar. Jessie ise bunların hiçbirini dinlemiyor, daha gerçekçi ve mantık dolu bir tavırla olayın peşine düşüyor. Tek isteğiyse bu felaketin sonlanması... Jessie bu hikâyede yalnız da değil. Babası da olayların içinde ve bazı büyük kararlar da vermesi gerekiyor. Jane Rogers'a Arthur C. Clarke Ödülü'nü kazandıran kitap aynı zamanda Man Booker Ödülü adayı olarak da 2011 yılında isminden bahsettirmişti. Bu sıralar sürükleyici ve ilginç bir bilimkurgu kitabı peşindeyseniz, bu kitabı tercih edebilirsiniz. Kitabın 300 küsur sayfa olması da sizi korkutmasın, kitabı mutlaka okuyun. ■ Tuna Şentuna



8



Lingua Mortis Orchestra LMO

“Rage” adındaki grubu duydunuz mu?

1984'ten beri müzik piyasasındalar ve ne yalan söyleyeyim, benim de kendilerinden pek haberim yoktu. (Çok ayıp.) Meğer 1996 yılında piyasaya çıkan "Lingua Mortis" adında bir albümleri varmış ve bu albümde bir orkestrayla birlikte çalışarak şahane bir iş çıkarmışlar. Geçtiğimiz yıla Rage bir karar vermiş ve bu albümün devamını, apayrı bir müzik ziyafeti olarak hazırlamak üzere harekete geçmiş, ortaya da LMO çıkmış. İspanya ve Rusya'dan iki farklı orkestrayla birlikte çalışan grup, senfonik metal ziyafetine yaklaşmış ama durumu o kadar da zorlamamış. Yani her parçada tam tekmil orkestra eşliği yok ve bence bu çok da iyi bir karar olmuş.

Cleansed by Fire ile açılan albümdeki favori parçam herhalde bu oldu. Hemen ardından Scapegoat geliyor ve o da hızlı ritimle albüme dört kolla sarılmanızı sağlıyor. The Devil's Bride da çok iyi bir parça; kadın vokalleri bu şarkıyı çok daha farklı kılmış. Lament ile yavaşlayan albüm, bir sonraki parçayla birlikte tekrar hızlanıyor ve 10 parçayı bir çırpıda dinleyip hemen başa sarıyorsunuz. ■ Tuna Şentuna



9



SuidAkrA Eternal Defiance

Yine ismini ilk defa duyduğum bir grup, SuidAkrA beni bayağı bir şaşırttı. Hiç zevk alacağımı sanmıyordum ki albümü sonuna kadar dinledim ve bir daha dinledim. İnternette araştırma yapmadan, albümün türüne Death Metal diyorum, bakayım tutacak mı... Melodik Death Metal demiş; tuturdum sayılır! Yalnız adamlar 1994'ten beri piyasadalarmış, benim hiç duymamış olmam da büyük ayıp. Neyse, geç olsun, güç olmasın. Albüme gelecek olursak brutal vokalin dibine vurulduğunu görüyoruz ama bunu folk melodileri ve orkestra aranjmanları süsleyince, kulağınızın biri iflas etmeden de albümün tadını çıkarabiliyorsunuz. Sizi savaşa hazırlayacak türden bir giriş parçasının ardından Inner Sanctum mükemmel bir tat veriyor ve hemen ardından Beneath the Red Eagle ile clean vokalleri de duyuyoruz, kadın vokallerine de şahit oluyoruz, folk melodilerinin eğlenceli ritmine de... Bu parçanın ardından da March of Conquest başlıyor, diyorsunuz ki "Konserde çalsa nasıl gaza gelirim..." 10 parçalık albümde boş parça yok, her anlamda çok iyi bir albüm Eternal Defiance. LMO'nun yanına bunu da ekleyin. ■ Tuna Şentuna



9



R.I.P.D.

Robert Schwentke'nin yönetmenliğini yaptığı ve fragmanından Men in Black havası alınan R.I.P.D. geçtiğimiz ay sinemalara geldi ve halk ikiye bölündü: Film sevenler ve film den nefret edenler. Ben ne yalan söyleyeyim, arada bir yerde kaldım. Hayatımın filmi olmadı elbette ki ama izlerken bir dakika bile sıkılmadım. Jeff Bridges ve Ryan Reynolds'ın başrollerini paylaştığı film, "Nick" adındaki polisin ölüp R.I.P.D.de (Rest in Peace Department) ölümleri yakalamak üzere göreve başlamasını konu alıyor. Meğer bazı ölümler dünyayı terk etmek yerine dünyada yaşamaya devam ederek insanlara tehlike saçıyor ve dengeyi sağlamak için olağanüstü bir polis teşkilatı kurulmuş. Nick doğal bir şekilde ölmediği için bir yandan da intikamını almaya çalışıyor ve bu sırada ölümlerin çok daha büyük bir planı olduğunu öğreniyor, olaylar gelişiyor. Filmde efektler güzel, konu enteresan ama oyunculuklarda, daha doğrusu diyaloglarda bir çiğlik hakim. Zaten filmi izleyenler de Jeff Bridges'ın bu yüzden harcadığını düşünüyor. Bence yine de izlenir... ■ Tuna Şentuna

6



Oblivion

46 inç veya daha büyük bir televizyon-da, görsel kısmı sağlam olan filmleri Blu-ray'de izlemenin tadı da bir başka oluyor. Geçtiğimiz ay piyasaya çıkan Oblivion Blu-ray'i de beni bu anlamda ziyadesiyle mutlu etti ama filmin genel kurgusuyla ilgili bazı sıkıntılarım da olmadı değil. Tom Cruise'un başrolünde olduğu Oblivion, sağlam bir bilimkurgu aslında ama Moon'u ve The Island'ı izlemeydim, eminim ki çok daha fazla keyif alırdım.

Dünya yine bir uzaylı saldırısı sonucu yıkılmış ve Ay'ın yok olmasıyla birçok doğal felaket, insanların artık dünyada barınmamasına yol açmış. İnsanlar da öncelikle geçici bir uzay istasyonu olan Tet'e ve oradan da Jüpiter'in uydusu Titan'a ulaşmaya çalışıyorlar. (Titan'da yeni bir dünya kurulmuş.) Ne var ki Tom Cruise'un canlandırdığı Jack bir süre sonra bazı şeyleri sorgulamaya başlıyor ve... Bahsettiğim filmleri izlemediyseniz, Oblivion'un puanına bir puan daha ekleyin ve her koşulda filmi izleyin. ■ Tuna Şentuna

7

FESTİVAL



Rock'n Coke 2013

Festival ruhu Hezarfen'deydi...

Bu sene "malum" olaylardan dolayı konserler ve festivaller büyük sekteye uğradı. Bütün yaz tek bir konser bile yoktu, kimsenin de konsere gitmeye dermanı olmayınca hepsi teker teker iptal edildi hatırlarsanız. Rock'n Coke'ta sahne alacak isimler tek tek açıklandığında yazda dair hatırlayacak bir festivalin bile olması hepimizi sevindirdi. Bünye müziğe aç, yapacak bir şey yok. O günlerde bütün LEVEL ekibi GameX'te bu arada, 200. sayıyı imzalıyor ama ben gelemedim arkadaşlar! Hadımköy, Bulgaristan sınırı mübarek ama aklım hep oradaydı.

Bana gelince, ilk büyük festival hatıram yine RnC'la ilgili. Yıl 2003, tam 10 önce! Çadırımı kurmuşum, üniversiteye yeni girmişim... 10 yıl içindeki bütün RnC'lara uğradım fakat bu kez kararlıyım, o çadır oraya tekrar kurulacaktı! Bu arada, bana basın ve kamp alanı girişini veren, bir gün sonra da geri alan organizasyona selamlar buradan. Festivale iki gün kala "Eşyalar

götürsem mi, kamp alanını da geri aldılar zaten, gece oradan çıkarsam bir daha geri dönmem..." gibi düşüncelerimi kendilerine söylediğimde, "Gece bizi arayın, yer kalırsa haberleşelim." gibi bir cevap aldım. Ya tripod, kamera, mıır zıvır taşısaydım? Üstelik derdim basın kampına girmek de değildi, normal kamp alanına bileklik verin yahu, girip iki saat uyuyacağım, 99 tane çadır var orada... İşin özü; çadırı almadan, battaniesziz, uyku tulumuz ve oldukça keyifsiz başladı festival benim için.

Hezarfen Havalimanı, Solar Beach'ten sonra gördüğüm en güzel festival alanı. Kurtköy'de yer alan Formula 1 pistindeki ilk ve son denemelerinden sonra, son iki RnC burada gerçekleşti. Alan çok büyük, tam beş tane kocaman sahne var. Şehir Sahnesi ve Keşif Sahnesi'nde geçen konserler beklediğimden çok daha iyiydi. Zero Sahnesi için tepeleri tırmadık fakat ana sahnenin sesi buradaki konserlerin canına okudu. Erken bitiren sanatçılar da oldu konseri, kötü oldu yani. Festivalin gidişatına baktığımda Primal Scream'in ve Editors'in çıkış saati saçmalığı konusunda alandaki herkes hemfikirdi. Cumartesi günü Duman'dan önce Editors sahne aldı; böyle giderse seneye Glastonbury gibi festivallerde headliner olacak grup, bizde 17:30'da sahnede idi. Ertesi gün aynı sorun Primal Scream'de de yaşandı ve Teoman öncesi aynı saatlerde Primal Scream sahnede idi. Yine Pazar günü Prodigy ve Ellie Goulding çaktı. Programın sarkması yüzünden önce Ellie'ye gittim, ilk iki şarkı tam bitmişken, "basın problemleri" kendini gösterdi yine ve alandan çıkarıldık. Buna ilerleyen kutucuklarda

değineceğim.

Festivallerin klasik problemleri olan yemek alanlarından ve tuvaletlerden bahsedelim biraz. Yemek alanlarında "RnC Kartı" uygulaması bu sene de vardı; önce para yükledik, sonra istediğimizi aldık. Yemekler çok çeşitliydi, fiyatlar biraz tuzlu olsa da en az 15 dakika bekleyerek yemeğe kavuştuk. Kısacası evet, deli gibi sıra vardı. Bu sene enteresandır ki tuvaletlerin önünde öyle muhteşem kuyruklar yoktu, en fazla beş dakika bekliyorduk ama içi aynı, bildiğimiz gibi. Yine de sürekli temizleniyordu, hakkını yemeyelim.

10. yılında RnC'un en büyük şansı, yazının en başında dediğim gibi, müziğe aç olduğumuz bir dönemde gerçekleşmesiydi. Yoksa sahne alan çoğu isim daha önce Türkiye semalarında bulunmuştu zaten. Yine de festival ortamı güzel arkadaşlar, 10 yıl sonra bunu hala söyleyebiliyorum. Seneye bol bol festivale gidin. Şimdilik sadece olaysız, mutlu ve sıcak kış geceleri diliyorum hepinize. Müziksiz kalmayın, olur mu?

The Editors

Brit müziğe tapanım, yalan yok. Son bir yıla kadar da Editors sadece kulak kabarttığım isimlerden biriydi; ta ki son albümü The Weight of Your Love'a kadar... Albüm piyasaya düştüğü gün elimdeydi, beklentim olmadan dinledim ve âşık oldum. RnC'a gelene kadar tüm festival kayıtlarını izledim, deli gibi beklemeye başladım. Çok şanslıydım ki performans, favorim olan Sugar ile başladı. Vokal Tom Smith, sahne performansı konusunda efsane bir adam. Şarkıları bilmenize gerek yok, izleseniz sahneye nasıl yakıştığını za-



Arctic Monkeys



The Editors

ten görüyorsunuz. An End Has a Start ve Munich gibi bilinen şarkıların yanı sıra son albümden çoğu şarkıyı da çaldılar. Fazla söze ne hacet; Editors müthişti.

Arctic Monkeys

Yine bir Brit ve yine benim dinlemeye tenez-zül etmediklerimden... AM albümünü iki kez döndürdüm, yalan yok. Türü Brit olsa da vokal yüzünden sevemedim ama Alex Turner hayranı 10 kişilik gürükle izlemeye başladım ve diyeceğim şu ki Alex Turner uçurdu arkadaşlar! Deli gibi sevenleri mutlu ayırdı alandan, bilinen her şeyi çaldılar, sahneleri çok başarılıydı. Sanırım önümüzdeki aylarda önyargımı kırıp ufaktan dinlemeye başlasam iyi olacak.

kafabindünya

Şehir Sahnesi'nde sahne alan kafabindünya, merakla beklediğim isimlerden biriydi. Bu adamlar yıllardır varlar, Radar Live'da ve birçok post rock grubu öncesi sahne aldılar. Yıllar sonra onları tekrardan dinleyecek olmanın heyecanı sahne önüne gittim. Yıllar geçer, sevdiğimiz gruplar durulur ya, bu adamlar bıraktığım gibi. Hala gençler, hala ülkemiz post rock'ının çok çok önündeler. İstanbul içinde denk gelerseniz, kaçırmayın. Diyebileceğim son şey bu.

Oi Va Voi

Pazar gününün Primal Scream'le çakışan grubu Oi Va Voi, Türk kitlesi tarafından öyle çok sevilir ki Zero Sahnesi'nin önünü en kalabalık gördüğüm konserdi zaten. Sakin başlayan konser, Yesterday's Mistakes ile bilindik şarkılarına başlayınca ortamdaki kalabalık resmen kendini ikiye katladı ve performansları çok başarılıydı. Türkiye'deki kitlesini çok iyi tanıyorlar, buna şüphe yok. Kesin bir yıla kalmaz tekrar görürüz buralarda kendilerini.

Within Temptation

Sharon sahneye ilk çıktığında "jetset" bir yemekten sahneye gothic metal yapmak için gelmiş birinden farksızdı. Ben bu gothic ablalarn kıyafet

konusunda bu kadar enteresan olmalarını hiç anlamadım zaten. Sahneye 15 dakika geç çıkıp üzerine bir de sinematik koydular ve Mother Madien altyazılarıyla şarkılarına başladılar. Lana Del Rey'in Summertime Sadness'ını da bir güzel cover'ladıktan sonra Ice Queen'i, Stand My Ground'u, Faster'ı da duyduk. En son, "BAKLA-VAAA!" diyerek sahneden ayrıldılar.

Radio Moscow

Daha önce ülkemizi ziyaret ettiklerine gidemediğim grup bana çok fazla The Black Keys'i hatırlatıyor, bu yüzden de sahnelerini çok merak ediyordum. Zero Sahnesi'nde bile olmayan bir kitleyi iki - üç şarkı sonra Keşif Sahnesi'ne toplamayı başardılar ve eminim ki bu konser sonrası çok fazla sevenleri oldu. Performansları süperdi, konser sonrası insanlar zıplamaktan bitmiş haldelerdi; öyle diyeyim, anlayın. Yine de Radio Moscow'un hakkı Zero Sahnesi'ydi, organizasyona selamlar tekrardan.

Teoman

Konser öncesi "Ya ne gerek var, hem bu adam müziği bırakmadı mı yeaaa!" diye ortalıkta gezinen binlerce festivalci, Teoman'ın başlamasıyla kendini sahne önüne attı ve Teoman da neredeyse herkesin ezberlediği tüm şarkılarını seslendirdi. Kemancı abla sahneyi çok güzel çaldı, bunu da belirtmek istiyorum; resmen şov yaptı. Teoman, kitlenin onu bu kadar özlediğini fark edince "Çok güzelsiniz, bütün şarkı listesini şu an değiştirdik sizin için." dedi ve slow şarkılarına pek de bulaşmadan, en son revü şovuyla çok iyi bir performans sergiledi. Detone mi? Evet ama yine de güzel bir nostaljiydi.

Jamiroquai

Basını sahne önüne almama gibi bir olay oldu konserin başında, yani basının sahne önüne geçememesi bu konserle başladı aslında. Daha önce bütün basın sahne önünde, çekim yapacaksa basın için ayrılmış yerlerde çekim yapıyordu. Konserin ilk 15 dakikası bununla uğraşmakla geçti ve sonrasında "Jamiryo!" diye inleyen bir konser düşünün ve herkes deli gibi dans ediyor... Etrafıma arada dönüp baktığımda dans etmeyen kimseyi göremedim ki Jason Kay bile su isterken dans ederek yürüyordu sahnede. Çalınan şarkıların da önemi büyük; Cosmic Girl'den, Space Cowboy'a, Canned Heat'ten, Deeper Underground'a kadar tüm klasikleri çaldılar. Akıllarda o rengârenk hali ve sürekli gülen suratı kaldı.

Ellie Goulding

Ufak bir itiraf: Bu kadının Now Is Good filminin soundtrack'inde olan I Know You Care şarkısı dışında hiçbir şeyini bilmiyorum! Prodigy öncesi

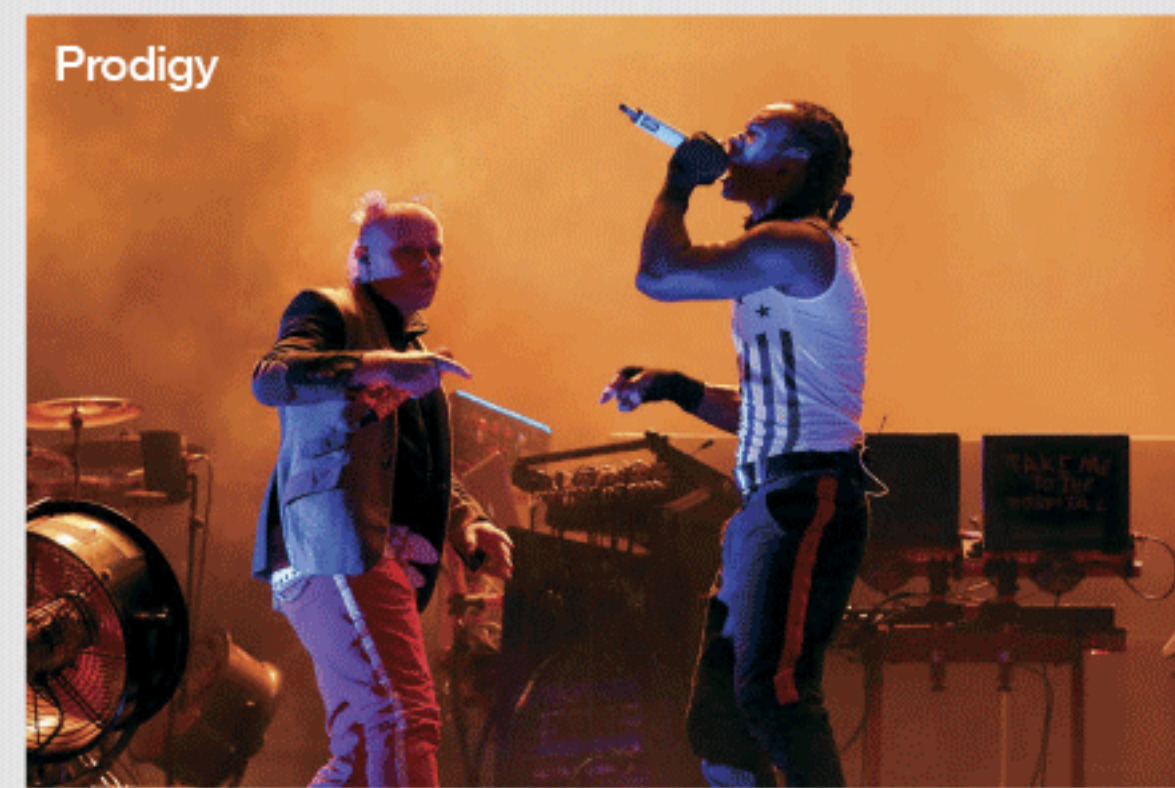


Ellie Goulding

hem kitlesini görmek, hem de kadının enerjisini gözlemlemek amacıyla Zero Sahnesi'ne doğru giderken, kitlesinin mini mini olduğu fark ettim. Sanırım RnC'un en miniş kitlesi oradaydı ve Ellie hayranı yaklaşık 10 tane genç arkadaş "Saçını nasıl böyle yaptın, aynı Ellie gibiii!" dedikçe "Ellie nasıl ki?" diye kendime sorarak sahne önüne gittim. Ellie başladı, ses çok kötüydü. Zero Sahnesi neredeyse yarısını bile dolduramamıştı ve isabet oldu da yine basını ikinci şarkıda sahne önünden çıkardılar sağ olsunlar. O arada Prodigy başladı ve jet hızıyla alandan uzaklaşırken, Prodigy sahnelerinin tüm gürültüsünün Zero Sahnesi'ni yediğini belirtmek istiyorum. Ellie de erken ayrılmış sahneden zaten, yazık olmuş.

Prodigy

Daha önce RnC'da izleme şerefine nail olduğumuz muhteşem isim tekrardan sahneye çıkacaktı ve festivalin %70'ini oluşturan çalışan kesim bütün gün birbirine "Gece 1'e konser mi konulur, yarın iş var, kalsak mı, kalmamak mı?" sorularını sorup duruyordu. Ben kalan kesimdenim çünkü Prodigy hala taş gibi! O saate kadar beklediğimize gerçekten değdi ve neredeyse 2:30'a kadar bütün festivalciler çılgınca dans ediyordu. Take Me to the Hospital hala kulaklarımda, adamlar yıllar geçse de enerjilerinden bir şey kaybetmemişler. Gece 1'e konser konulsun arkadaşlar, festival sonunda bitmesini istemediğim tek konser Prodigy'ydi. ■



Prodigy

Cem Şancı

cem@level.com.tr



Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü

Zombi öldürmek de yasaklanmalı

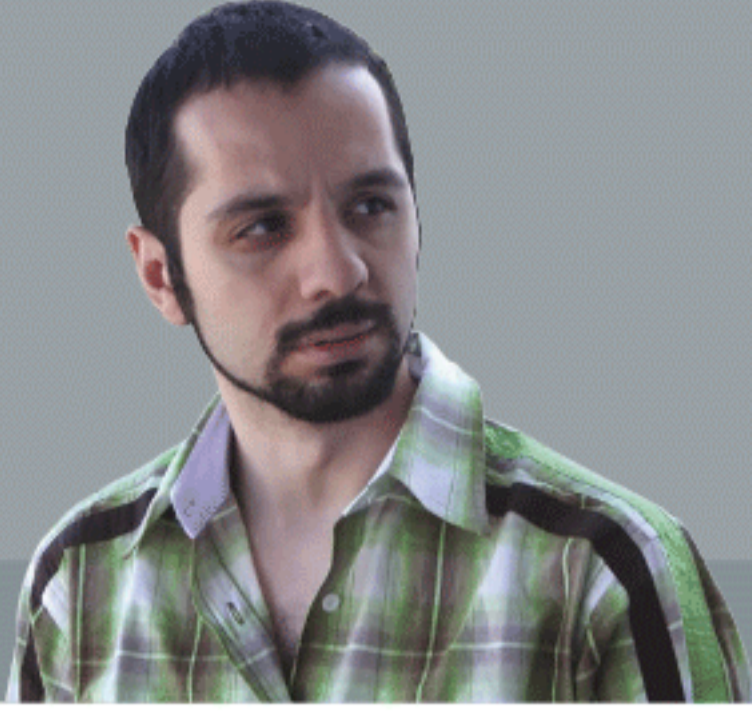
Biliyorsunuz, oyunlarda şiddet meselesi çok uzun yıllardır tartışılan bir mesele. Kendimi bildim bileli video oyunlarındaki şiddet konusunda sürekli bir tartışma yaşanır. Grand Theft Auto V'in piyasaya çıkmasıyla da bu tartışmaların alevlendiğini tahmin edebilirsiniz. Konusu zaten bir suç imparatorluğu kurmak olan bir oyunda masum insanları marizlemenin, rakip çete üyelerini leblebi çekirdek gibi harcamanın, yoluna çıkanın kafasına sıkmanın gayet doğal bir iş olduğunu inkâr edemeyiz. Suç örgütü kurarken rakip çete üyelerini ziyarete gidip, "hepiiii kardeşiiii, bu kavgaaa ne diyeee" diye içli içli Mahsun Kırmızıgül şarkıları söyleyecek değiliz. Haliyle ebeveynlerin, çocuklarının televizyon karşısında seyrettiği filmleri kontrol etmesi gibi, oynadığı oyunları da kontrol edip yaşına uygun oyunlara izin vermesi önemli... Yoksa "oyunların içinde şiddet olmasın" diyerek yasaklama getirmeye kalkarsak, sonumuz filmlerin içinde

de, edebiyatın içinde de şiddet olmasına kadar gider ki dünyada hiçbir savaş filmi, polisiye film / dizi, macera romanı vesaire kalmaz, sadece ucubik internet fenomeni kızların sevgililerini nasıl ayarttıklarını ve terk ettiklerini anlattıkları moronistik öykülere mahkûm kalırsınız. Fakat bu "oyunlarda şiddet" meselesi hakkında benim aklıma takılan bir diğer detay var ki onu da çok ilginç bulacağınızı düşünüyorum. Şimdi bu "oyunlarda şiddet olmasın" diye kendilerini yırtan güruh, eğer oyun bir "zombi öldürme" oyunuysa hiç ses etmiyor, "Olabilir, zombi öldürmek insanların hakkıdır." deyip meseleyi kapatıyor.

Oysa zombi dediğimiz yaratıklar bizim komşularımız, dostlarımız, arkadaşlarımız, ailemizin bireyleri değil mi arkadaşım? Yani şimdi ofiste zombi salgını olsa ve Şefik ile Ayça zombi olsa ben bu iki güzel insana nasıl kıyarım? Hadi bizi ısırma kalktığı için Şefik'e beton çivisini

soktuk diyelim. Ayça hanım kızımız gibi minyatür boyutlu bir zombinin kime ne zararı olabilir? The Walking Dead'deki gibi, kızı boynundan tut, bir yere sabitle, sonra zombi aşısı bulunana kadar kızcağızı zapt et, sonra da aşısını yap, yeniden hayata döndür. Çok zorlasak Şefik'i bile kurtarırdık ama her öyküye bir kurban lazım, o da bu öykünün kurbanı olsun. İnsanları sırf zombi oldular diye bir anda vahşice öldürmeye başlamanın çok saçma olduğunu daha önce söylemiştim. Oyunlardaki şiddete karşı çıkanların bu hususa hiç ses çıkarmamaları, onların aslında samimi olmadıklarının en güzel ispatı değil mi? Mantiğe dikkat edin: Eğer insanlar sağlıklıysa yaşayabilirler ama hastalanırlarsa hemen kafalarına beton çivisi çakın. Oyunlarda şiddet olmayacaksa her türlü silah, her türlü yok etme, kesme, biçme, çivileme de yasaklansın. Benim oyum bu yönde. ■





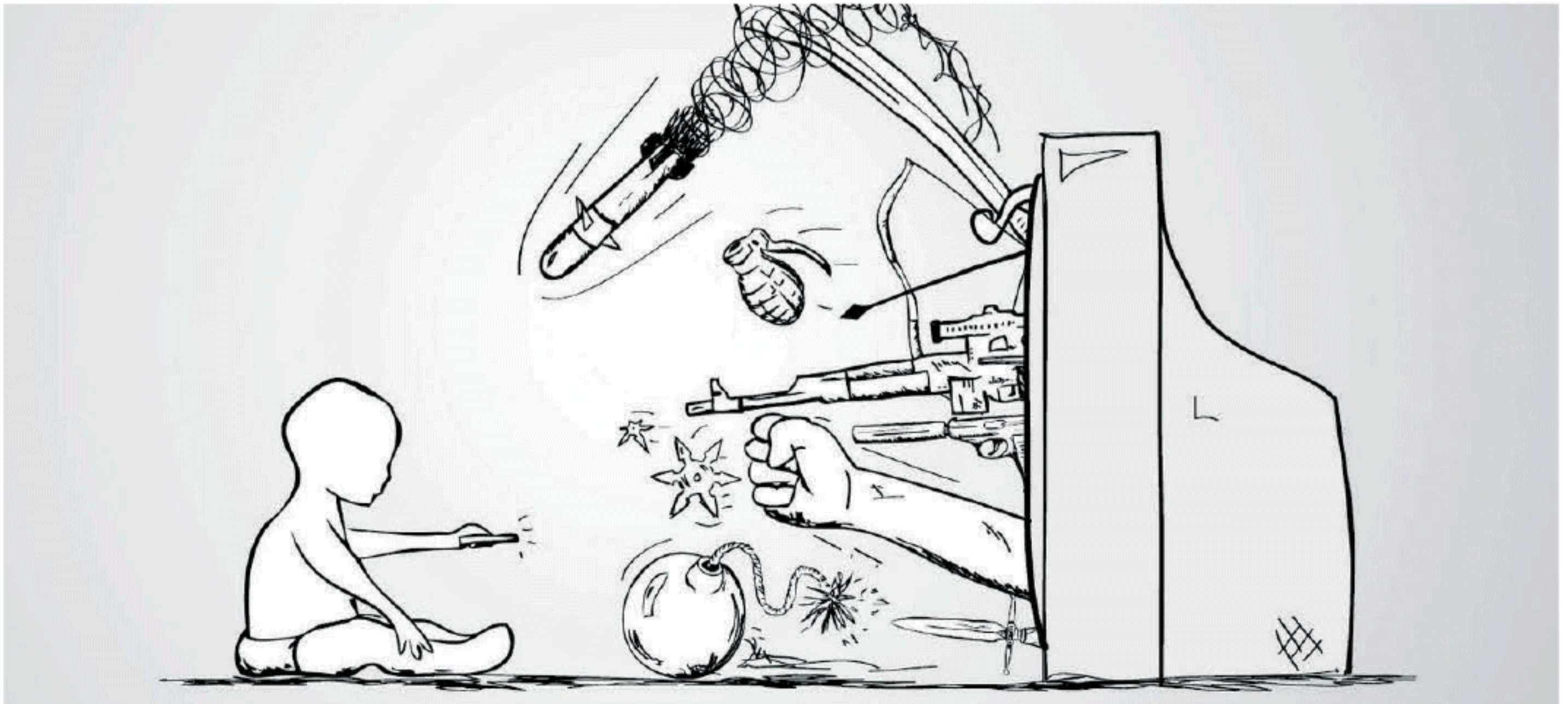
Şiddet?

Küçükken çok şiddet gördüm... Hayır. Şiddete eğilimim var! Yok... Nişanım bana aile içi şiddet uyguluyor! Bu da değil. Şiddetle benim bir ilgim yok ama herkesin bir fikri var gibi duruyor. GTA V çıktı malumunuz ve hemen "Çok şiddet var!" damgasını yedi. "Çocuklarımız kötü etkileniyor, hepsi ileride manyak olacak!" diye bağırان birtakım insanlar, günah keçisi olarak GTA'yı seçtiler bir kez daha.

Burada bildiğiniz üzere kendi anılarımı, kendi görüşlerimi anlatıyorum ve yine kendimden örnek vereceğim. Şimdi bakacak olursanız, 8 yaşından beri bilgisayar oyunlarıyla iç içeyim. Toplasanız tüm oyunlarda milyon tane sanal adam öldürmüşümdür. Üstelik ailem bilgisayar oyunlarından ve bu oyunlarda neler olduğundan hiç anlamadığından, beni herhangi bir şekilde kısıtlamamışlardı. (Sınav zamanları dışında...) Mortal Kombat'ında bin çeşit Fatality mi yapmadım, FPS'lerinde düşmanlarımı hunharca kafalarından vurarak mı katletmedim, GTA'da yere düşen bir sivile bir tekme de

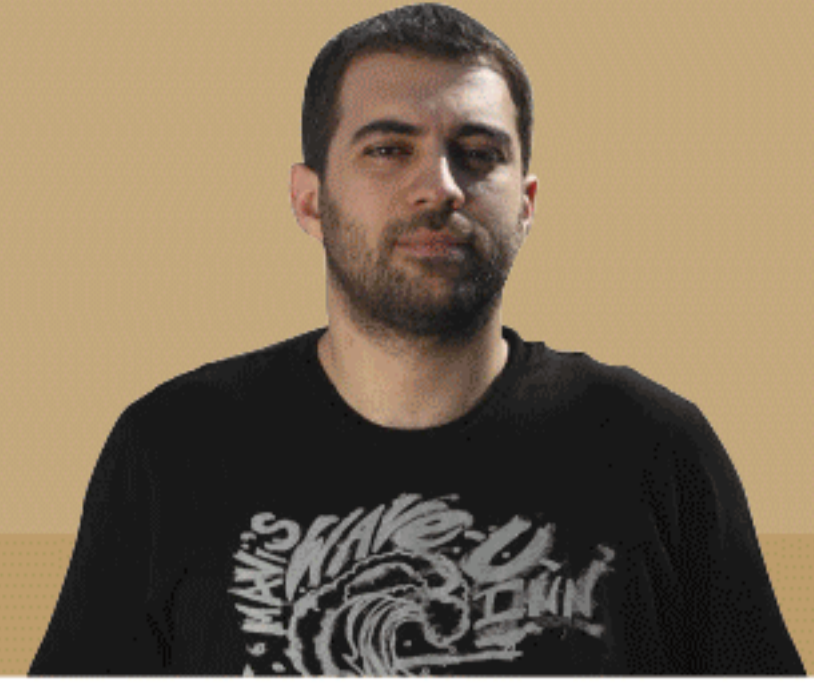
ben mi atmadım... Normal şartlar altında seri katilin önde koşanı, Joe Carroll'ın ta kendisi olmalıydım ama ne oldu, askerlik vakti geldi çattı. Ben sanıyorum ki ilk atış talimine bile kalmadan bir yerlerde silah kullanmayı başarırım; zamanından önce bir atış talimine girerim. Böyle bir şey olmadığı gibi tüfeklerle yapılan ilk atış taliminde, sırada beklerken tüfeklerin o kulağı delen sesi, benim olduğum yerde kalmama neden oldu. Okuldaki aşı gününde, aşı olup sınıftan çıkan çocuklara, "Çok acıdı mı?" diye soran, sırada bekleyen biri gibi, atış yapanlara "Nasıldı, nasıldı?" diye sorduğumu hatırlıyorum. Silahın kulağımın dibinde patlayınca çıkaracağı sestense öte, silahın geri tepmesiyle suratıma çarpıp canımı acıtacağı gerçeğine kendimi öyle kaptırmıştım ki "erkeklik" kavramını hızla terk ettiğimi görüp kendimi toparladım, atışı yaptım. Normalde ne olmalıydı? Türlü türlü FPS'de, bin bir çeşit silah kullanmış olan ben, silahı büyük bir ustalıklarla, hiçbir komutu dinlemeden tutmalı, hedefi de tam ortasından üç kez

vurmalıydım; silah ayarını göz etmeden! Ya da GTA'da insan, hayvan, önüme ne çıkarsa ezip geçiyorum, değil mi? O zaman Eskişehir yolunun tam ortasında, kırmızı ışık yeşile dönmüşken tekerimin hemen yanına koşarak saklanan kedi yavrusunu umursamayıp basıp gaza gitmeliydim. (Kurtardım kediyi tabii ki.) Bir dolmuşta, kendisinden kaç yaş büyük bir kadına çıkışan ergen bir veledin yanında olmalıydım belki de... Ne de olsa oyunlar beni şiddete yöneltmiş olmalıydı; bende ahlak, görgü olmamalıydı. (Onun yerine çocuğu susturdum, kadının rahat bir nefes almasını sağladım.) Şiddet oyunlarda değil. Şiddet zaten her yerde... Şiddet çocuğuna kötü davranan ebeveynlerde, şiddet televizyonda yayımlanan cinayetlerde, gazetede üçüncü sayfa haberlerinde, internette, yolun kenarında. Şiddet, gerçek hayatın tam içinde... Her garip davranışı, her garip olayı sadece oyunlara bağlamak sadece basit bir yanılgıdan ibaret... Hiçbir şeyin tek nedeni yoktur; sadece "okumayı" bilmek lazım... ■



Şefik Akkoç

rocko@level.com.tr



Rocko'nun Modern Yaşamı

“Ne yicez?”

Son aylarda fark ettim ki günlük yaşamımda kendime ve çevremdekilere en çok sorduğum soru bu. Bir insan sürekli olarak ne yiyeceğini sorup durur mu? Durur. Üstelik günde iki defa! İlki ne zaman? Öğlen. Bildiğiniz gibi bundan bir yılı aşkın süre önce Trump Towers'a taşındık, şehre döndük diye bayram ettik, her gün farklı farklı yemekler yeriz diye düşündük ama öyle olmadı. Bilenleriniz vardır, Trump Towers'ın altında bir alışveriş merkezi var ve burada yemek yenecek alternatif yerler mevcut ama bir noktadan sonra, henüz buradaki birinci ayımızda ne yiyeceğimizi dert etmeye başladık

çünkü sürekli olarak aynı yerlerden yemek yemekten bıktık! Birkaç kez öğle arasını uzatalım, şöyle binadan çıkıp çevredeki yerleri keşfedelim dedik ama hem üşendik, hem de bunu zaman kaybı olarak görüp çıkmaktan vazgeçtik. Sonuç: Bir yıldır her gün, her öğle yemeği saatinde “Ne yicez?” diye soruyoruz birbirimize... İkinci perde, akşam yemeği. Dergi sonu yine ofisteyiz, hikaye aynı ama ayın büyük kısmında akşam yemeğini evde yiyoruz tabii ki. Bütün gün çalış, yorul, eve dön, kendini koltuğa at ve yemek hazırlamaya üşen. Hele ki benim gibi üşengeç bir insan, yemek hazırlamaya çok

daha fazla üşeniyor ama sürekli de dışardan yemek olmaz ki! Bu hem sağlıksız, hem de bütçe sarsan bir tercih olur. Haliyle dert büyüyor, büyüyor, büyüyor, insan ne yiyeceğini bilemiyor, evde de hazırlasa, dışardan da söylese yine aynı noktaya geliyor: “Ne yicez?” Bu anlattıklarım bazıları komik gelecek, “İnsanların ne dertleri var, senin dert ettiğin şeye bak.” diyeceksiniz ama eminim ki aynı dertten muzdarip başkaları da vardır. Yemek saatlerinde ne yiyeceğini düşünen ve bunu dert eden sadece ben miyim? Cevap verin!

■ www.sefikakkoc.com





Bir varmışız, bir yokmuşuz

“Nereden geldin, nereye gidiyorsun ey yolcu...” demiş adam vakti zamanında. Boşuna da dememiş. Bir soru cümlesi olduğu kadar, bir uyarıyı da barındırmış içerisinde. Nereden geldin, nereye gidiyorsun? Gereğinden fazla anlam yüklerim kelimelere, cümlelere. Gramatik yapı olmamıştır hiçbir zaman derdim ama neyin ne şekilde ifade edildiğini hep takip etmişimdir. Seslerdeki inişler, çıkışlar, konuşma esnasında yapılan vurgular çok önemlidir. Bazen bir kelimenin söyleniş biçimi bile tüm konuşmayı değiştirir bir anda. Aslında çok olumlu gibi söylenen bir sözcük, karşı taraftan çok daha farklı bir şekilde anlaşılabilir. Burada iki farklı teori devreye girer; birisi söyleyenin vurguyu yanlış yaptığı yönündedir, diğeri anlayanın sözcüğü kendi istediği gibi anlamaya yeltenmesi. Pek tabii ki bu durum, art niyet başlığı altında bakıldığında sonu gelmez bir döngüye dönüşebilir ama ortalama şartlarda benim anladığım, daima anlatanın dili, yani bizler için Türkçeyi yanlış kullanmasıdır. Sözü söyleyen kişi, her daim karşı tarafa saldırır “Sen istediğin gibi anlıyorsun!” diyerek ki bu, yaşam standartlarımızı göz önüne aldığımız zaman çoğu zaman doğrudur. Yine de kesin bir bilgi değildir zira önce iğneyi kendimize batırmak gerekir. “İğneyi kendine batır, çuvaldızı başkasına” ne kadar da güzel bir diğer deyiş, değil mi? Aslında ÖSS sınavında sorulsa eminim bu dergiyi okuyanların hepsi, anlamını doğru şekilde işaretleyecektir. Peki, en anlıyorum diyen âdemoğlu bile bu deyişi ne kadar kullanabiliyor günlük yaşamında? “Ah, ne doğru demiş...” dedikten sonra ne derece bu eylemi gerçekleştiriyor? Bana kalırsa hiç kimse. Bu ve benzeri sözler, sadece söylendikleri anda anlam ifade ediyor ne yazık ki ve hiçbir şekilde gündelik hayatın bir parçası olmuyor; onlar en fazla güzel konuşma adaylarının cümle içerisinde kullandıkları hazır kalıplardan başka bir şey değiller... Gelmek istediğim noktaysa çok daha farklı aslen. Günümüzde birçok konuşma ne

yazık ki Facebook ve benzeri, uzun metin yazılabilen programlar aracılığıyla yapılıyor ve ben bu duruma şiddetle karşıyım. Ben de birçokları gibi mlrc ile daldım “çet” ortamlarına, ICQ ile devam ettim ve MSN’de bu macerayı noktalamdım. Başımдан çok güzel olaylar da geçti, çok kötü olaylar da fakat nihayetinde şunu anladım ki internet üzerinden birisiyle konuşmak tamamen sahte. İlgili kişiyi gündelik hayatında tanıyor olmaninsa hiçbir önemi yok bence. Pek tabii ki oyunlar içerisinde yazılmalı zira oyun oynuyoruz ya da bir etkinlik için iki satır karalanmalı ama kişisel konuşmalar yüz yüze olmalı. O kadar çok insan tanıyorum ki kavgasını da, aşkını da Facebook üzerinden gerçekleştiren, çok garibime gidiyor. Hayır, yaşlı falan da değilim ve sistemin nasıl çalıştı-

ğını çok iyi biliyorum, rahat olun. Fakat bana kimse gelip de net üzerinden başkasıyla laf dalaşına girdiğini ve akabinde görüşmediklerini söyleyemez. Ya da bir diğer şekilde, beğenmediği bir olayı tüm dünyaya yazmak suretiyle herhangi bir kişiyi göstere göstere aşağılamasını kabul ettiremez. Varsa arkadaşım bir derdin, alırsın karşına, konuşursun; seni takip eden 1.000 kişiden gelecek, seni destekleyecek yorumlara güvenerek yazı yazmazsın. Varsa söyleyeceğin bir şey, telefon açarsın, iki kelam edersin, “arkadaşım” dediğin kişinin sesini duyarsın ve sesteki tınıyı yakalarsın. İllaki laf sokmak zorunda değildir insan, ses tonuyla her şeyi açıklayabilir vesselam.

■ twitter.com/ErtugrulSungu





#202

Beyond: Two Souls

Heavy Rain'in yapımcularından yeni bir başyapıt geliyor...

1 Kasım'da piyasada!

Not: İçerik koşullara göre değişiklik gösterebilir.

PCNET'İN EKİM SAYISI BAYİLERDE!

Sosyal medyaya
Windows'tan katılın
Windows 8'de sosyal ağlardan
daha iyi yararlanmanın yolları

PCNET'TEN HEDİYE
WEB SİTESİ NASIL HAZIRLANIR?
VİDEOLU EĞİTİM DVD'NİZDE



PCnet



NEREDE BU GELECEĞİN DÜNYASI?

Hâlâ Ay'da yaşamıyor, uçan arabalarla işe gitmiyoruz. Bilimkurgunun hangi hayalleri, neden gerçek olamadı?



Teknolojiyi seviyoruz Ekim 2013 Sayı 193 Fiyat 7,00 TL

DVD'DE
GÖRSEL
EĞİTİM
HEDİYE

APPLE



GOOGLE



MICROSOFT



YOLUNUZU SEÇİN

Aynı üreticinin cihazlarını birlikte kullanarak daha iyi sonuçlar elde edebilir miyiz, yoksa bu sadece bir pazarlama taktiği mi?

+ HER EVİN İHTİYACI 40 ONLINE SERVİS
HAYATINIZI KOLAYLAŞTIRACAK, İŞ VE EĞLENCE
ODAKLI İNTERNET SERVİSLERİNİ SEÇTİK

DOSYA
İZLERİNİZİ SİLİN
Üst düzey
şifreleme ve veri
imha etme

TEST 5.64

İşlemciler

Son model CPU'lar
terfiyi hak ediyor mu?



NASIL YAPILIR? 5.65

Kolay kurulum

Popüler yazılımları kolayca
bulun ve tek tıklamayla kurun

ANALİZ 5.6

Sosyal hacker'lar

Kişisel verilerinizi çalmak için
sosyal ağlardan saldırıyorlar



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

www.pcnet.com.tr



20 Poster

2 Poster ONE DIRECTION

2 Poster HUNGER GAMES

Blue Jean

Ekim 2013 SAYI 10 112568
FIYATI 5,00

Justin Bieber

Bir fenomenin fotoğraflarla hayat hikâyesi "Zaman Tüneli"nde!



Miley Cyrus

Son zamanların en çok konuşulan pop yıldızı Pop Up sayfalarını süslüyor!



LADY GAGA

"Machete Kills" filminden büyük boy özel poster!



50 Cent

Yüz Yüze Özel Röportaj

Rap dünyasının en güçlü isimlerinden 50 Cent, yeni albümünü, patronluk ve aktörlük serüvenlerini daha iyi anlatıyor.



Metallica

Through the Never

Efsane şimdi de beyazperdede tarih yazıyor! Film hakkında merak edilenler ve daha fazlası Headbang'de...



Katy Perry

YENİ ALBÜMÜYLE



Stone Temple Pilots


PİLOTS

Kült grup, dev transferi Chester Bennington ile neler yapacak?



WINEM

Slim Shady geri döndü! Yeni poster



Veni Sezon

Favori dizilerimiz bu ay ekrana dönüyor!



MUSIC BANK

Tek büyük K-Pop festivalinin analizi seni bekliyor.



Her ay 3 dergi

BLUE JEAN POP UP HEADBANG

f /bluejeanmagazine t /bluejeandergi

DB Dijital Dergi Aboneliği için: www.eMecmua.com



TÜRKİYE'NİN İLK VE EN ÇOK OKUNAN

ONLİN

AY

EKİM 2013 SAYI: 52

DRAGON'S PROPHET





COUNTER STRIKE™
ONLINE
SÜPER KUPA
2013

<http://event.nexoneu.com/csotournament>



BİR MMO'YA ADIM ATMAK...

İyiden iyiye belli olduğu üzere, yakın bir süre içerisinde çok farklı, WoW gibi yeri yerinden oynatacak bir MMO'nun gelmesi pek muhtemel değil. Bu durum, uzun süredir MMO oyunları ile meşgul kişiler için pek iç açıcı bir görüntü ortaya çıkartmasa da aslında yeni, daha önce hiç denemedikleri bir MMO'ya başlamaları için de bir fırsat. Örneğin ben, zamanında Aion ücretli diye bu oyunla ilgilenmemiştim. Oysa ki tanıtım videolarından, görsellerinden ve açıklanan bilgilerden bayağı bir iştah kabartıcı bir oyundu. Hazır beklediğiniz bir oyun da yoksa, siz de bence zamanında aklınıza giren ama oynamaya bir türlü fırsat bulamadığınız bir oyuna balıklama dalabilirsiniz. Kısa sürede yepyeni bir dünyada kaybolacağınızdan eminim...

Tuna Şentuna

tsentuna@level.com.tr

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhun Sungurtekin

YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)

Fırat Akyıldız firat@level.com.tr

EDİTÖR

Şefik Akkoç rocko@level.com.tr

YAYIN KURULU

Cem Şancı cem@level.com.tr

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

GRAFİK TASARIM

Emre Öztınaz emre@level.com.tr

KATKIDA BULUNANLAR

Abdullah Yalçın

Ayça Zaman ayca@level.com.tr

Burçin Yılmaz

Enes Özdemir

Ertuğrul Süngü ertugrul@level.com.tr



24 Dragon's Prophet ▲

3 Editörden

6 Haberler

İLK BAKIŞ

10 UFO Online

12 Seven Seas Saga

14 Siege of Stars

DOSYA KONUSU

14 MMO Oyunlarının
Geleceği



◀ 22 Tactical Intervention



İNCELEME

22 Tactical Intervention

24 Dragon's Prophet

28 Forge

REHBER

32 Dragon's Prophet

28 Forge



10 UFO Online



PUANLAMA SİSTEMİ*

*OOD'de ara puanlar yer almamaktadır.



BRONZ
8 Puan



GÜMÜŞ
9 Puan



ALTIN
10 Puan



DIABLO 3

Açık arttırma sistemi kapanıyor!

Diablo 3 piyasaya çıktığından beri, oyuncuların en çok vakit geçirdikleri yer, şüphesiz açık arttırma sekmesi olmuştur. Geçtiğimiz yıl oyuna eklenen ve gerçek para ile alım satımı sağlayan mekanikse, başta Çinliler olmak üzere, milyonlarca oyuncunun dikkatini çekmeyi başarmıştı. Nitekim Battle.Net'in kendi sitesi üzerinden gelen habere göre, oyuna eklenecek yeni Loot 2.0 mekaniği ile bildiğimiz her şey değişecek. Açıklamanın geneline

hâkim olan yapıysa, oyun geliştiricilerinin, açık arttırma sistemi yüzünden tüm Diablo 3 mantığının yok olduğunu ele alıyor. Oyunun daha çok, oynadıkça daha güzel eşyalara ulaşabilme sistemi altında üretildiğinden ama an itibariyle parası olanın istediği eşyayı alabildiğinden dem vuran yapımcı ekip, bu aralar açık arttırma sistemini ne şekilde kapatacaklarını planlıyor. Şimdilik verilen kapanış tarihi 18 Mart 2014.



GUILD WARS 2

Tequatl Rising

İlginç bir yama ismiyle karşımıza çıkan Guild Wars 2, 17 Eylül tarihi ile tüm oyunu derinden etkileyecek yeniliklere imza atmayı, bir defa daha başardı! Tequatl the Sunless isimli bir Ejderhanın konuk olduğu yeni yama, kendisinin koruduğu Splintered Coast'ı gözler önüne seriyor. Eklenti ile birlikte karşımıza çıkan yeniliklerin başındaysa "Looking for Group" mekanikleri göze çarpıyor. Adından da anlaşılabilir

leceği gibi gönül rahatlığıyla parti aramamıza olanak sunan sistem sayesinde, istediğimiz göreve, dilediğimiz şekilde girebiliyoruz. Tüm WvW haritaların yeniden tasarlandığı ve beş adet yeni Ruins of Power eklendiği savaşlar, hiç olmadığı kadar detaylanmış durumdadır. Megadestroyer'den Golem Mark II'ye kadar birçok Boss üzerinde de değişiklik yapıldığını belirtmek lazım.



PLANETSIDE 2

Yarışma başladı!

World Domination serilerinin bir ayağı olan "Pre-Season" müsabakaları ile oyun severlerin büyük ilgisini çeken PlanetSide 2, bu sefer uzun soluklu bir turnuvaya ev sahipliği yapıyor. Kurduğumuz imparatorluklar ile oyun haritası üzerinde ele geçirdiğimiz her topraktan puan kazanacağımız bu güzide turnuva, 16 Eylül'de başladı ama merak etmeyin 20 Ekime kadar sürecek. Ayrıca imparatorluğum yok diye de üzülmeyin zira oyunun kendi

sitesi üzerinde cevaplayacağınız ufak bir test sonucunda, sizin de bir imparatorluğunuz olabilir. Turnuva sistemiye bir hayli basit: Olabildiğince fazla toprağı elinde tutmak... Her saat başı, elde tutulan toprak kadar puan kazanacak olan oyuncular, beş haftalık etkinliğin sonunda ödüllendirilecekler. İlla şampiyon olmanıza gerek yok, bu etkinlik biraz bile kendisini zorlayana mükemmel hediyeler verecek.



DEFIANCE

Yapımcıdan mektup var

Ülkemizde ne kadar ilgi çekiyor orası meçhul ama Defiance, 2013 yılının başında piyasaya çıktığından beri hatırı sayılır miktarda oyuncuya ev sahipliği yapıyor. Düzenli olarak kendisini güncelleyen yapımlardan birisi olan Defiance, ne yazık ki ilk gününden bu yana, ciddi oyun için sorunlarla karşı karşıya kaldı ve birçok sorun halen devam etmekte. Oyunun yaratıcı koltuğunda oturan Trick Dempsey ise öyle görünüyor ki daha fazla sabredemedi ve oyunun topluluk sayfasında ciddi açıklamalarda bulundu. Genel olarak Defiance'nin

çok fazla şey vaat ettiğine değinen Dempsey, yakın zamanda gelecek olan bir güncelleme ya da DLC ile oyuncularına çok yönlü bir değişim yaşatacaklarını uzun uzun açıkladı. Kendisinin yaptığı açıklamada, değişimin silahlarla başlayacağı belirtildi. Sadece silah özelliklerini değiştirmekle kalmayacaklarını iddia eden Dempsey, yeni silahlar ve yeni silah özelliklerini oyuna ekleyeceklerinin de altını çizdi. Kalkanlar, eşya menüsü ve hem yazılı, hem de sesli konuşma mekanikleri de elden geçecek başlıklar arasında bulunuyor.



EXTRACTION

Belki de hiç duymadınız!

Gerçekten bu oyunun adını kaç kişi duydu merak ediyorum. Fakat öyle görünüyor ki ona kulak asmayanlar büyük bir yapıyı gözden kaçırıyorlar... Bir türlü ne zaman beta teste gireceği belli olmayan oyun, sonunda kendisini gösterdi ve 1 Ekim tarihinde, kapalı beta süreci ile yolculuğuna başlayacağını garanti etti. Başlangıçta sadece oyunu başında beri takip eden, kurucu üyeler adı altındakiler için özel olacağı dile getirilen beta süreci, artık herkese

açık! Dileyenler, oyunun kendi sitesi üzerinden kayıt yaptırmakta özgür. Wolfenstein: Enemy Territory ve Brink'in yapımcı ekibi olan Splash Damage tarafından üretilen oyun, aynı zamanda Batman: Arkham Origins'in multiplayer ekibini de arkasına almış durumda. Londra'ya yapılan radyolojik bir saldırı sonrasında hayatta kalma mücadelesini yaşayacağımız yapım, bolca taktiksel oyun mekaniğine ve seri FPS kamerasıyla karşımıza çıkacak.



GLORIA VICTIS

Bomba yakında patlayacak

Adı sanı duyulmamış oyunlardan gidiyoruz bu ay. Farklı bir haber bülteni oldu ama biraz da bunlara değinmek lazım değil mi okumayı seven insana? Gloria Victis, an itibari ile pre-Alpha aşamasında olan muazzam bir MMO. Tamamen orta çağ temelleri üzerinde yükselen görsel yapısı, fantastik kurgu severler için muazzam bir ortam sunacak. Birçok açıdan farklılık gösteren Gloria Victis, herhangi bir hedefleme sistemine sahip değil. Daha çok, hangi silahla ne şekilde vurulduğunun önemi var bu oyunda. Spesifik bir sınıf ayrımcılığıysa, yok

olmuş, gitmiş. İsteyen, istediği sınıfa dönüşebiliyor. Yani savaş ortasında ekipman değiştirip, elimizdeki kılıcı bırakarak ok atmaya geçebiliyoruz. Sınıflar ve dünya olabildiğince sandbox sistemi üzerine kurulmuş. MMO oyuncularının fazlasıyla sıkıldığı kısıtlamalardan eser bile kalmayacağı bir oyundan bahsediyoruz. Etrafımızdaki dünyanın tamamen yaşadığı, NPC'lerin bile gündelik hayatlarının olduğu, bir gün olmayan eşyanın, ertesi güne satın alınabilir olduğu bir dünya. Indie oyunlara güveniniz oksa, GV'ya şimdiden bir göz atın.

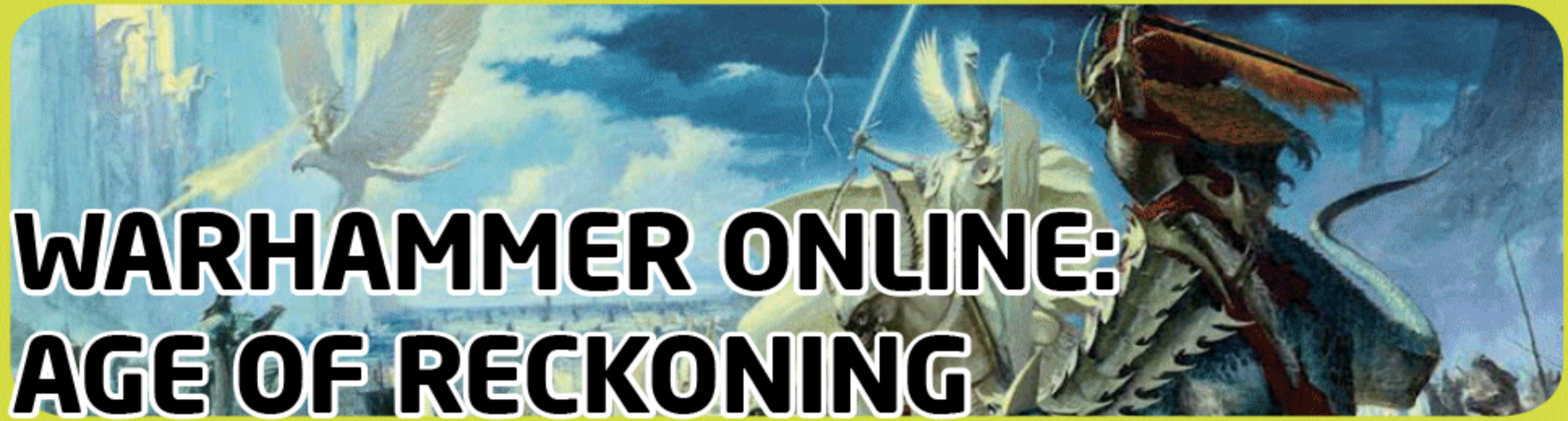


TOM CLANCY'S ENDWAR ONLINE

İsmi uzun, her zaman olduğu gibi!

Her oyunuyla kendisinden söz ettiren Tom Clancy yapımları, Rainbow Six ve Splinter Cell serileri ile başımızın üzerinde yer etmiştir. 2008 yılında kendisini gösteren Tom Clancy's EndWar ise, bizlere bambaşka bir dünyanın kapılarını aralamıştı ki Ubisoft'tan gelen bir açıklamaya göre bu kapılar hiçbir şekilde kapanmayacak! Evet, Ubisoft resmen Tom Clancy's EndWar Online'nın duyurusunu yapmış bulunmakta. Firmanın Free to Play oyun üretim departmanı müdürü Thomas Painço

tarafından yapılan açıklamada, EndWar'ın browser oyun olacağı ve günümüzde mevcut olan her türlü internet tarayıcı üzerinde rahatlıkla çalışacağı beyan edildi. Aynı zamanda EndWar'ın tamamen flash destekli bir oyun olacağı de Painço'nun yaptığı açıklamalarda dikkat çekti. Strateji severleri de online ortamlara köle yapmaya hazırlanan EndWar online, Üçüncü Dünya Savaşı'nın hemen sonrasında gelişen olayları konu alacak. Merak edenler için beta test kayıtları halen sürmekte.



WARHAMMER ONLINE: AGE OF RECKONING

Bir efsaneye daha veda

Birçok oyunun MMO'su olsun istenmişti bir zamanlar; özellikle 2000'lerin başında hemen herkesten, "Şunun online'ı olsa ne oynardık ha!" şeklinde bir söylem duymak mümkündü. Geçen zaman içerisinde, döneminde nitelenen envai çeşit oyunun MMO'su üretildi ama neredeyse hiçbirisi sektörde tutunamadı. İşte bu yapımlardan birisi de Warhammer Online. Beş yıldır başta Warhammer Fantasy severler olmak üzere, yüzbinlerce MMO oyuncusu için ter döken yapım,

sonunda kepenklerini kapatıyor. Firma tarafından yapılan açıklamadaysa, lisans haklarının esas sahibi olan Games-Workshop ile olan anlaşmanın bittiğine, bu sebepten dolayı da Warhammer Online: Age of Reckoning'in 18 Aralık itibari ile kapanacağı bilgisi yer aldı. 18 Eylül sonrasında hiçbir şekilde üç aylık "time code" satmayacaklarını da beyan eden firma, kendilerine destek veren tüm kullanıcılarına teşekkür etmeyi de unutmadı. Şimdilik elveda eski dost, yakında görüşeceğiz.



UFO ONLINE FIGHT FOR EARTH

Uzaylıların gözü yine dünyada...

UFO Online, 3D browser tabanlı taktiksel bir bilimkurgu MMO oyunu. Oyun yakın gelecekte geçiyor. Dünya üzerinde üç gruba ayrılan insanlık kıt kaynakları elde edebilmek için birbirleriyle yarış içinde. Dünya dışı varlıklar ile temas kuran insanlar ise onların iyi niyetli olup olmadıklarına karar vermek zorundalar. Bu sözde barışçıl uzaylılarımızın daha sonradan dünyanın kaynaklarını sömürmek isteyen kötü birer işgalci olduklarını görüyoruz. Nüfusun çoğunluğu halen onların yalanlarına inansa da, bu üç direnişçi grup uzaylılara karşı bir ordu oluşturuyorlar.

Peki, UFO Online'ı bu nitelikteki diğer oyunlardan farklı yapan neler var? Öncelikle oyuncuların zamanlarını rahatça kullanmalarına olanak sağlıyor. Karargâhınızdayken, ordu üyelerini iyileştirebiliyor, onlara yeni yetenekler, silahlar ya da zırhlar verebiliyorsunuz. Ya da ordunuzun zayıf ve güçlü yanlarını görüp, ona göre bir savaş planı oluşturabiliyorsunuz. Kahramanlarınız piramit şeklindeki yetenek tablosuna yerleştirilen yetenek puanları kazanıyor.

Oyun içerisinde malzeme avantajlarınızın yanı sıra savaş bilgisi ve stratejik planlar

DAĞITIM Gamigo
YAPIM Funatics
WEB ufoonline.gamigo.com
ÇIKIŞ TARİHİ 2014 başı

BİR BAKIŞTA
- MMO özellikleri
- XCOM benzeri öğeler



kurmak size ekstra avantaj sağlıyor. Eğer ayrıntılı planlar ve derinlemesine taktikler oluşturursanız, sonunda galip gelen siz olursunuz.

Üç ayrı grup: American Stability Pact, Central Economic Federation ve Ruling Confederation East. Her birinin kendine göre avantajları ve dezavantajları bulunuyor.

Beş çeşit asker şu şekilde sıralanıyor:

Sniper: Menzilli saldırı yapıyor ve büyük hasarlar verebiliyor. Sadece hafif zırhlar giyebiliyorlar.

Tank: Ağır zırhlar kullanarak en önde savaşıyorlar.

Scout: Çok yönlü bir keşif birimi. Görünmezlik özellikleriyle düşmana pusu kurabiliyorlar.

Medic: Şifa yetenekleriyle orduyu iyileştiriyor.

Grenadier: Büyük patlayıcı silahlarıyla alan etkili hasar verip birçok düşmanı birden yok edebiliyor.

Oyunda PvE ve PvP modu bulunuyor. PvE modunda uzaylıları yok etmeye çalışırken PvP modunda diğer oyuncularla savaşıyorsunuz. Burada ise işe taktiksel yetenekler giriyor.

Oyun arayüzü oldukça basit ve anlaşılır. Yine 3D grafikler sayesinde diğer sıkıcı sıra tabanlı browser oyunları gibi çirkin görünümlü metin tabanlı savaşlar yapmak zorunda kalmıyorsunuz. Savaş alanları, dünya haritası ve birden fazla grubun oluşu oyuna MMO özelliğinin yanı sıra derinlik de katıyor. Oyunun aslında X-Com'dan oldukça etkilenilmiş olduğunu söyleyebiliriz. Oyun içerisinde kamera kontrollerinin sınırlı olduğunu da söylemekte yarar var.

- **BURÇİN**



SEVEN SEAS SAGA

BETA
TESTİ

Denizlerin hakimi olmaya var mısınız?

Hepimiz mutlaka küçüklüğümüzde korsancılık oynamışızdır. Hala da korsanları sevenimiz çoktur. İşte size tüm korsancılık rüyalarınızı gerçekleştirebileceğiniz bir oyun. Yedi denizlerde dolanan bir korsan olmak istemez miydiniz? Seçtiğiniz yol basit, siz sadece nasıl bir korsan olmak istediğinize karar verin; korkulan mı yoksa saygı duyulan mı?

Seven Seas Saga, browser tabanlı bir gemi simülasyonu ve korsanların dünyasında geçen bir 3D MMORPG. Ortaçağ Avrupa'sında yer alan bu ucu açık oyunda Akdeniz'in tehlikeli sularında uzun yolcu-

luklara çıkarak, efsanevi hazineleri avlayıp ticaret yapabilir ve korsan gemileriyle ölümcül savaflara girebilirsiniz.

Oyunun karakter yaratma ekranı oldukça basit. Sizden dört deniz ulusu listesinden birini seçmeniz bekleniyor. Ülkenizi, cinsiyetinizi ve isminizi seçtikten sonra (oyunda rastgele isim seçme özelliği de var) eğitici mod başlıyor. Eğitici modda, mürettebat alımı, gemi inşası ve yönetimi, yetenek sistemi, ticaret ve deniz savaşı gibi oyunun ana özellikleri size anlatılıyor. Yeni başlayanlar için bu adım adım anlatılan açıklamalar oldukça işe yarıyor.

DAĞITIM Joyhubs Entertainment
YAPIM Joyhubs Entertainment
WEB sss.joyhubs.com
ÇIKIŞ TARİHİ 2013 sonu

BİR BAKIŞTA

- Korsan teması
- Detaylı gemi geliştirme sistemi
- Kaliteli grafikler



Oyun oynanışı denizleri keşfetme, ticaret ve savaş üzerine kurulu. Bir kurtarma görevi ile başlayan görevler zamanla Ortaçağ Avrupa tarihini ve kültürünü anlatan sürükleyici görevlere dönüşüyor. Tüm görevlerde limanlara ulaşmak, ticaret yapıp korsan gemileriyle tehlikeli sularda savaşmak için 3D geminizi hareket ettirmeniz gerekiyor. Ayrıca oyun içi karakterlerle değişik konuşmalar içine de gireceksiniz. Bu diyaloglar hikayenin akış yönünü anlamanız için de önemli.

Kolay arayüzü sayesinde fareye tıklayarak gemiyi hareket ettirip savaşa girebiliyorsunuz. Ayrıca "oto yolculuk" seçeneği de var. Denizde kaybolmamak için kullanılabilir bir seçenek. Seven Seas Saga oyununun en önemli yönlerinden biri deniz savaşı. Savaş seçeneği ile bir korsanın inine giderek ya da deniz keşfi sırasında bir deniz arbedesine dahil olarak başlayabiliyorsunuz. Oyunda arkadaş ekleyip, klana katılabiliyor ve PvP arenasında arkadaşlarınızla savaşabiliyorsunuz.

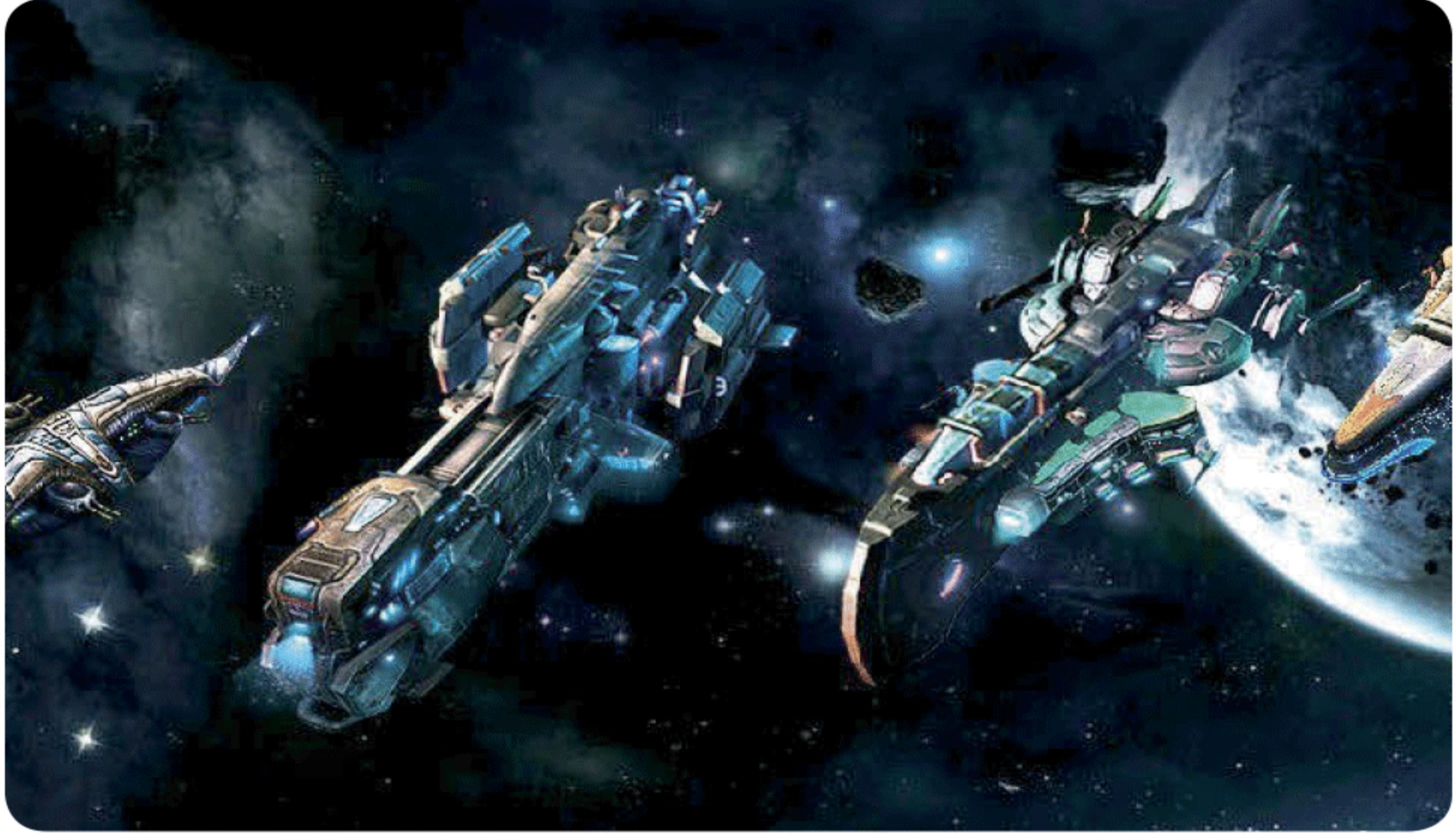
Yapımcılar oyun içi mürettebat ve gemi

geliştirmesine de oldukça önem vermiş. Düzenli aralıklarla yeni üyeler edinmeniz, geminizin hızını, saldırı ve savunma özelliklerini arttırmanız için çeşitli eşyalar almanız ve gemi toplarınızı geliştirmeniz gerekiyor. Ayrıca uzun yolculuklar için yeterince yiyeceğiniz de olmalı. Mürettebatın da özellikleri geliştirilebiliyor. Tüm bunlar deniz savaşında ve keşiflerde çok önemli bir rol oynuyor.

Yeni mürettebat almak, eşya alıp satmak, geminizi geliştirmek, erzak toplamak ya da Kral ve Kraliçe ile deniz sorunları hakkında konuşmak için tavernalar, tersaneler, kraliyet saraylarını ziyaret etmeniz gerekecek. Tüm bunları ekranın üst kısmındaki seçeneklerden yapabiliyorsunuz.

3D gemi grafikleri güzel. Ayrıca her aldığınız gemi diğerlerinden farklı görünüyor. Deniz savaşı animasyonları kötü değil ve geminizi denizde kolay hareket ettirebiliyorsunuz. Hem korsancılık oynayıp hem gemi simülasyonunu öğrenebildiğiniz farklı bir oyun sizi bekliyor.

- **BURÇİN**



SIEGE ON STARS

Yeni bir uzay macerası sizlerle...

Joyhubs bu kez oyuncuyu galaksiler arası bir savaşın ortasında bırakan browser tabanlı bir bilimkurgu RPG oyunuyla karşımıza çıkıyor. Oyun içerisinde, galaksiler arası savaşlardan savaş gemisi geliştirme sistemine, birden fazla savaş modundan buna uygun gelişmiş bir sosyal ağ platformuna kadar birçok şey bulabiliyorsunuz. Dünya artık insanlara uygun bir yaşam alanı değil diyor öyküde. Neyse ki, üstün havacılık teknolojileri ile insanlar kaynakları oldukça zengin yeni bir yaşam alanı buluyorlar kendilerine. Ancak doğuştan gelen aç gözlülükleri ve farklı inançları onları dört gruba bölüyor ve o günden beridir

çekişme ve rekabetin olmadığı bir gün bile geçmiyor...

Oyuna başlarken karakterinizin adını ve yüzünü seçmeniz yeterli. Açıkçası bu tarz bir oyunda avatarınızın çok ayrıntılı olması da gerekmiyor çünkü sizi etrafta uçan uzay geminiz temsil ediyor. Başlangıçta yetenekli bir asker olarak başlıyor ve görev bombardımanına tutuluyorsunuz. Düşmanlarınız zeki ve kurnaz ve hepsi iyi donanımlara sahip. Had, iyisiniz, siz de savaşa silahsız başlamıyorsunuz. Frigate, Destroyer, Cruiser, Battleship ve Dreadnought adında 5 tür savaş gemisi oyuna dahil olduğunuzda yardımınıza geliyor. Bu savaş

DAĞITIM Joyhubs Entertainment
YAPIM Joyhubs Entertainment
WEB sss.joyhubs.com
ÇIKIŞ TARİHİ 2013 sonu

BİR BAKIŞTA

- Farklı savaş gemileri.
- Yıldızlar arasında seyahat imkanı.
- Stratejik öğelerle zenginleşen oyun yapısı



gemilerinin kalkan, zırh, güç doldurma, hız vb. gibi birbirinden farklı özellikleri var. Bu büyük savaş gemileri dışında üç kategoriye ayrılan, daha küçük ancak kullanımı daha kolay savaş gemileri de satın alabiliyorsunuz. Kategoriler ise Assault Battleship, Raid Battleship ve Remote Battleship olarak ayrılıyor.

Oyun içerisinde savaş makinelerinin tek dostunuz olduğunu düşünmeyin. Her gezegendeki harp okulunu ziyaret ederek farklı güçlerde askerler alabiliyorsunuz. İlk seferde çok güçlü olmasalar da zamanla filonuzu genişletip güçlendirebiliyorsunuz.

Bir savaş gemisi ve küçük savaş gemileri ile savaşa girdiğinizde, biraz stratejik düşünüp sabrederek birçok görevin aslında çok da zor olmadığını göreceksiniz. Savaşmanın yanı sıra sizden bir savaş gemisini birleştirmek, bir aleti geliştirmek ya da bir zırhı üretmek gibi görevler de istenecek. Savaşın ortasında ise yapmanız gereken

savaş geminizi hareket ettirmek için ileri doğru istediğiniz yöne tıklamak, hedefinizi seçmek ve sayı tuşları ile yeteneklerinizi kullanmak.

Savaş dışında ise sizden bir işlem yapmak için belirli bir gezegene gitmeniz istenebiliyor. Birçok gezegen arasında savaş geminizi kullanırken parlayan binlerce yıldız arasında gezinmek eğlenceli olabiliyor.

Her görevi tamamladığınızda, tecrübe puanı, para, kristal, nadir eşyalar ve özelliklerinizi ve savaş geminizi geliştirebileceğiniz daha birçok şey kazanıyorsunuz. Böylece bir görev sonrası saldırınızı, savunmanızı veya liderliğinizi geliştiriyorsunuz. Daha çok para kazandıkça daha iyi savaş gemileri alabiliyorsunuz.

Siege on Stars sadece savaş oyunu değil. Kaynak toplayıp fabrikalar inşa ettiğiniz, fabrikanızda eşya üretip dükkanda sattığınız ve daha bir çok şey yapabildiğiniz eğlenceli bir oyun. - **BURÇİN**



MMO OYUNLARININ GELECEĞİ

Online oyun dünyası oldukça büyük bir kitleye sahip. Peki Online oyun sektörü nereye gidiyor. Bunu anlayabilmek için geçmişe ve bugünde bakmamak büyük bir hata olur. MMO piyasası 2000'li yıllarda hiç olmadığı kadar gelişti ve büyüdü. Ultima ve Everquest'in hakını yiyemeyiz tabii ki; ama Özellikle Warcraft'ın MMO piyasasına kattığı kitle başka hiçbir oyunla kıyaslanamaz. Warcraft bu sektöre sadece World of Warcraft'ı katmakla kalmadı, bunun yanında DOTA ile beraber MOBA sektörünün çok önemli bir kitleye sahip olmasını sağlayarak oyun dünya-

sına yeni bir oyun türünü de katmış oldu.

2000'li yılların ortalarını geçtiğimizdeyse bir anda tüm dünyayı bir ücretsiz oyun furysı sarmaya başladı. Birbiri ardına ücretsiz oyunlar çıktı oyuncular bu kadar çok oyun karşısında ne yapacaklarını bilemediler. Mevcut olan pek çok oyun oyuncu kaybı yaşadı. Eskiden yoğunluktan sıra beklediğimiz sunucular boşalmaya başladı. Oyuncular ardı arkası kesilmeden bedava olarak piyasaya çıkan bu oyunlara dağıldı. Netice de hiçbir oyun tamamen dolan sunuculara ulaşamadı. Birçok oyun yeterli oyuncu sayısına ulaşamadığı için



kapandı. Pek çok paralı oyun F2P sektörü karşısında teslim bayrağını çekerek ücretsiz hale geldiler. WoW ise paralı oyunların önderi olmaya devam etti. F2P sektörü bu oyunu yenemedi. WoW'un oyuncu kaybı yaşamaması ücretsiz oyunların etkisinden değil, oyunun artık eskimiş olmasıydı.

Çabuk sonlanan maceralar...

Bugün itibariyle piyasaya çıkan pek çok oyun bile F2P sektörünün etkisine maruz kalırken günümüz MMO piyasasında bundan büyük sorunların da yer aldığı bir gerçek. Bahsedeceğim ilk sorun oyunlardaki monoton yapı. Özellikle MMORPG oyunlarında yer alan bu sorun kendini tekrar eden görevler, zindanlar, raidler ve oyun yapısını oluşturan diğer öğelerden oluşuyor.

Bir oyuna başladığınızda sürekli aynı tip görevleri görüyoruz. Üç kurt, beş örümcek öldür. Öldürdüğün örümceklerin ağlarını getir, benim için şu teslimatı yap gibi sürekli birbirini tekrar eden görevler olması artık büyük ölçüde sıkı. Kısacası gelecek nesil MMO oyunlarının görev çeşitliliğine odaklanarak bu sorunu çözmesi lazım. Diğer bir sorunsal da oyun süreleri. Bir online oyunun tek kişilik oyunlardan en büyük farklarından biri şüphesiz oyunun sizi aylarca oyalayabilecek olmasıydı. Eskiden online oyunlarda aylarımızı harcayarak en yüksek seviyeye ulaşmaya çalışırdık. Şimdi ise hızlı tüketim toplumu olduğumuzdan online oyunlarda bile oyun süreleri büyük ölçüde kısaldı. Bir haftada en yüksek seviyeye ulaşmak artık çok kolay. Aklıma gelen son sorun ise bazı MMO oyun-



larının piyasaya çıkmadan evvel oyuncuları fazla umutlandırması, beklentiyi yükseltmesi ve oyun çıktığında bu beklentilere cevap verememesi. Online oyun yapımcılarının bu sorunlara artık bir çözüm bulması şart. WildStar, Everquest Next ve ArcheAge gibi piyasaya çıkmayı bekleyen oyunlar ne kadar başarılı olacaklar bilmiyorum ama tüm bu sorunları aşmayı isteyen yapımcılar için bir yol gösterici olabilirler.

MOBA'nın yükselişi ve e-spor faaliyetleri

E-spor faaliyetleri hiç şüphesiz dünyada oldukça büyük ilgi görüyor. Her yıl düzenlenen onlarca turnuva E-spor oyuncularına hiç küçümsenmeyecek miktarda ödüller dağıtıyor. E-spor faaliyetleri özellikle son beş yıldır hem Türkiye'de hem de dünyada oldukça yaygınlaştı. Online oyunlar e-spor ile beraber çok daha gelişti. Özellikle League of Legends ve DOTA gibi MOBA şaheserleri, e-spor kavramının gelişmesinde

büyük bir rol oynadı. Pek çok ülkede online oyunların ve e-sporun ne derece önemli olduğunu anlatmak gerekirse, Güney Kore'nin Starcraft 2'yi milli spor ilan etmesini ve bazı ülkelerde e-spor oyuncularına normal sporcu vizesi verilmesinin tartışma konusu olduğunu söyleyebilirim. Eğer gelişim bu hızlı sürerse online oyunlar çok daha yaygınlaşacak ve çok daha ciddiye alınan bir sektör olacak. Pek çok teknoloji firması zaten e-spor takımlarına sponsor olarak destek veriyor. İlerleyen yıllarda daha fazla büyük





firmanın da e-spor faaliyetlerine destek verirken görebiliriz. Ülkemizde de özellikle League of Legends sayesinde e-spor organizasyonları hiç olmadığı kadar gelişmeye devam ediyor. Dünyada olduğu gibi ülkemizde de her yıl pek çok e-spor turnuvası düzenleniyor. Bu turnuvalar sayesinde Dark Passage, Team Turquality Blue, HWA Gaming ve daha birçok başarılı e-spor kulübü ülkemizde faaliyet göstermeye başladı. Hatta Dark Passage Gamescom'da League of Legends turnuvasında ülkemizi temsil etti. Gördüğümüz gibi MOBA elektronik sporların büyük oranda gelişimine yol açtı. League of Legends ve DOTA 2'den sonra piyasa yeni MOBA oyunları kazandı. Online oyun yapımcıları MOBA türüne odaklanmaya çalıştı. Önümüzdeki yıllarda da devam edecek olan bu girişimler, iyi bir firmanın elinden çıkacak olursa





MOBA sektörüne yenilik getirecek bir takım değişimler görebiliriz. En nihayetinde her bir oyun türünün eskimeye açık olduğu bir gerçek.

Konsolda MMO keyfi...

Oyun yapımcıları yeni nesil konsollar duyurulana kadar, konsollara bir MMO oyunu çıkarmaktan çekiniyorlardı. Hiçbir zaman gerektiği kadar gündeme gelemeyen bu durum yeni nesil konsolların açıklanmasıyla birlikte bir anda değişti. DC Universe Online, Dust 514 gibi hâlihazırda var olan konsol oyunlarının yanında birçok yeni oyunun da konsollara geleceği açıklandı. World of Tanks, Final Fantasy XIV: A Realm Reborn, War Thunder ve Free Realms gibi PC'de var olan oyunların konsollara da geleceği duyuruldu. Bunların yanı sıra The Division, The Crew ve Destiniy gibi oyunlar ise sadece

konsollara özel olarak bizlerle buluşacak. Gelecek nesil MMO oyuncularının bir kısmı gittikçe gelişen konsol oyunları nedeniyle, PC tarafından bu platformlara kayacak gibi gözüküyor.

Sonuç olarak online oyun sektörü her platformda gelişmeye ve büyümeye tüm hızıyla devam ediyor. Bunun yanında City of Steam, The Lost Titans gibi yapımlar tarayıcı tabanlı oyunların günümüzdeki ne kadar geliştiğini ve ilerleyen zamanlarda nasıl gelişeceğini özler önüne seriyor. Piyasaya göz attığımızda özgürlük ve hayatta kalma gibi temaların gelecek yıllarda bu piyasayı şekillendireceği aşikar. Günümüzde bu temaları benimseyen Survarium, Nether, ArcheAge ve Everquest Next gibi beklenen oyunları takibe almanızı öneriyorum. Zira birkaç yıl sonra bu oyunları örnek olarak piyasaya çıkan çok daha iyi oyunlar görebiliriz. - **ENES**



LEVEL ONLINE

HABER **İNCELEME**
DOSYA **REHBER** **VIDEO**
İLK BAKIŞ **FORUM**
ve fazlası...

www.level.com.tr

Her gün güncelleniyor



DAĞITIM RNTS MEDIA YAPIM RNTS MEDIA WEB www.tactical-intervention.com

TACTICAL INTERVENTION

Taktik nerede?

Bir zamanların efsanevi oyunu Counter-Strike... Eskiden arkadaşlarımız ile internet kafeye gidip hep beraber bu oyunu oynardık. Fakat son günlerde adından pek söz ettiremiyor olsa da, hayran kitlesi epey fazla sayıda. Fakat bu hayran kitlesi onu hayata döndürmeye yeter mi belli olmaz.

Steam üzerinden ücretsiz olarak hizmet veren Tactical Intervention, hepimizin bildiği Counter-Strike ile birbirine çok benziyor. Sadece grafik anlamında biraz daha geliştiğini düşünebiliriz. Oyunda iki farklı mod bulunuyor. Bunlardan birincisi Mission, yani görev modu. Bu modun özelliği şu ki, rehi-

neleri kurtarma görevini yerine getirmeniz gerekiyor. Eğer kötü tarafta yer alıyorsanız rehinelere kurtarılmasını önlemeniz lazım. Diğer mod ise Death Match modu. Burada ise takımlar birbirleriyle ölümüne çatışma içine giriyor ve hayatta kalmanız gerekiyor. Yaşamak için öldürmek zorundasınız. Açıkçası anlamak pek de zor değil. Oynatabilirlik olarak Counter-Strike ile ciddi anlamda benzerlik taşıyor ve silahlar bile bu durumdan nasibini almış vaziyette. Fakat hakkını vermek gerek ki grafiksel anlamda gayet yeterli seviyede. Kazandığınız oyun puanlarına göre mağazadan kendinize yeni



giysi ve silahlar edinebiliyorsunuz. Silahları satın almak için gücünüz yetmiyor ise onları belirli sürelerde kiralamak mümkün. Oyun parası dışında gerçek para karşılığı istediğiniz giysi ve silahı süresiz olarak satın alabiliyorsunuz. Yani para her yerde olduğu gibi burada da konuşuyor. Oyunun sunucuları çok fazla dolu olmadığı için, girerken hiç sorun yaşamıyorsunuz. Amerika ve Avrupa olmak üzere iki bölgede de sunucular bulunuyor. Ping sorunu istemediğinizi varsayarak Avrupa sunucusunu tercih etmenizi öneririm.

Oyunun menü arayüzü gerçekten yeter-siz. Çok basit ve sade olmuş. Görsellikten uzak bir menü olması sebebiyle göze pek hitap etmiyor. Tam olarak profil ekranınız bile yok. Sadece ana menünün sağ tarafında kabaca bazı özellikler belirtilmiş. Mağazada bulunan satın alabileceğiniz eşyalara tekrar dönecek olursak, çeşitliliğin fazla olduğunu söyleyemeyiz. Ayrıca bir

çok online FPS oyununda, kullandığınız silahları modifiye edebiliyoruz ve ek aparatlar takabiliyoruz. Fakat Tactical Intervention için bu durum söz konusu değil ne yazık ki. Piyasada bu tür oyunların oldukça fazla sayıda alternatifi var ve bu oyunu, diğerlerinden ayıran pek bir şey göremedim. Hatta fazlası olmadığı gibi eksikleri var. İkinci sınıf bir online FPS oyunu olmaktan ileri gidemiyor. Bir oyunu kaliteli yapan şey sadece grafikleri değildir. Bunu da burada gayet net bir biçimde görebiliyoruz. - **ABDULLAH**

TACTICAL INTERVENTION

Artılar

Grafikleri yeterli seviyede

Eksiler

Hiçbir yenilik yok

5/10



DAĞITIM Infernum YAPIM Runewaker Entertainment WEB dragonspropheteurope.com

DRAGON'S PROPHET



Ejderha terbiyecisi olmak...

Ejderhalar birçok kişi için çok yüce yaratıklar olarak kabul edilir. Hatta kutsal sayılarak, filmlere bile konu olmuşlardır. Filmlerin yanında çokça başarıya imza atmış oyunlarda bile bu görkemli yaratıklara büyük oranda yer verilmiştir. Örnek vermek gerekirse, neredeyse hepimizin bildiği World of Warcraft yapımında bile Death Wing adında efsanevi bir ejderha üzerine ek paket yapıldı. Daha buna benzer çok sayıda örnek verilebilir aslında. Kısacası ejderhalar oyuncuların çoğu için ayrı bir önem taşıyor. Bunun sebeplerinden biri de oyuncular için ejderha demek, tüm yeryüzüne havadan hakim bir güç demek. Durum böyle olunca da kullanıcılar açısından ejderhalar

çok fazla cezbedici özellik taşıyor. Bunun farkında olan yapımcılar ise, oyuncuların bu eğilimlerini de göz önünde bulundurarak yapımlarında ejderhalara büyük oranda yer veriyorlar. Zaten neredeyse tüm yapımlar, arz talep ilişkisini göz önünde bulunduruyor. Sonuçta firmaların müşterileri, oyuncular.

Aslında her MMORPG oyuncusunun hayallerinden biri, PvE alanları içerisinde volta atarken, beğendiği bir hayvanı binek olarak kullanabilmek ve özgürce uçabilmek. (Üstelik bunu henüz oyunun en başında yapabilmek.) Dragon's Prophet, çok büyük oranda ejderhaları konu alan F2P, yani ücretsiz olarak oyunculara sunulan bir online yapım. Bu arada yapımcılar ücretsiz hizmet



veren oyunların daha fazla kazandırdığını anlamaya başlamış görünüyor ki son dönemde ücretli haldeyken, ücretsiz hale dönen oyunların sayısı oldukça fazla.

Devam edecek olursak, oyunu ilgili internet sitesinden indirme işlemi yapabilir ve bir hesap oluşturarak bu maceraya dahil olabilirsiniz. İlk olarak kullanıcı adı ve şifremizi girdikten sonra bize, hangi sunucuda oynamak istediğimizi soruyor. Benim size tavsiyem Avrupa tercih etmeniz yönünde olur. Çünkü Amerika sunucusun-

da oynamaya kalkarsanız, ping sorunlarıyla karşı karşıya kalabilirsiniz. Sunucu seçme işlemi yaptıktan sonra Guardian, Ranger, Oracle ve Sorcerer olmak üzere bizleri dört sınıf karşılıyor. Guardian, zırhlar ile korunan ve elinde büyük bir kılıç taşıyan savaşçı bir sınıf. Ranger ise ok ve yay kullanabilen bir sınıf. Sorcerer, anlayabileceğiniz şekilde Wizard ya da Mage benzeri bir sınıf. Burada farklı olan sınıf ise Oracle. Kahin denilen bu sınıf diğer sınıflara göre biraz daha farklı. Elinde orak benzeri bir silah tutan





Oracle'ın, diğer bir deyişle, melez bir sınıf olduğu söylenebilir. Fiziksel hasarın yanında oransal olarak büyü hasarı da veren Oracle pek aşına olduğumuz bir sınıf değil.

Erkek ya da kadın olarak sınıf seçimimizi yaptıktan sonra karakter detaylandırma ekranı geliyor karşımıza. Oldukça detaylı bir şekilde hazırlanan bu bölüm, karakterinizin neredeyse tüm uzuv ve eklemlerinin boyutlarını değiştirmenize olanak sağlıyor. Bu sayede kendinize özgü bir karakter oluşturmanız mümkün kılınmış. Tabii ki karakter modellemeleri bir hayli güzel olmuş diyebiliriz. Ayrıca üzerinizde bulunan giysiler, haliyle seçtiğiniz sınıfa göre farklılık gösteriyor. Bu giysilerin rengini de dilediğiniz gibi değiştirebiliyorsunuz. Kısacası karakter oluşturma ekranı ciddi olarak detaylandırılmış. Kendi zevkinize göre bir karakter oluşturduktan sonra Dragon's Prophet dünyasının kapılarını açmaya hazırsınız demektir. Oyuna küçük bir senaryo sinematığı eşliğinde başlıyor-

sunuz. Bulduğunuz köyü istila eden zombilere karşı mücadele ediyorsunuz. Daha bu ilk görevin sonunda ilk Boss'unuzu kesiyorsunuz ve oyun tam olarak başlamış oluyor. Town, yani bulduğunuz köyde bulunan NPC'lerden görev alabilir ve bu görevleri yerine getirebilirsiniz. Bu şekilde daha hızlı para ve tecrübe puanı kazanırsınız. Görevler eşya toplama ya da belirli sayıda istenen yaratıkları kesme olarak değişebiliyor. Oyunun dinamikleri pek kötü sayılmaz fakat tam anlamıyla yeterli değil. Özellikle skill combo yapabilmek biraz zor. Bu duruma alışmanız biraz zaman alabilir ama bu combolar sayesinde çok daha büyük hasarlara yol açabilirsiniz. Bunun yanında büyü ve savaş efektleri göz doldürücü nitelikte. Ayrıca oyunda tek bir hedefe saldırmak yerine target işaretlenmeden düşmana saldırabiliyorsunuz. Böylece dövüşler sırasında manevra yaparak, oyunculuğunuzu devreye sokabilirsiniz ve aynı anda birden fazla hedefe hasar verebilirsiniz.



niz. Bu sayede tekdüze oyun sisteminden biraz uzaklaşmış olabiliyorsunuz. Tabii ki bu hünerlerinizi PvP alanında göstermeniz sizin için daha iyi olacaktır. Özellikle PvP alanlarındaki dövüşler çok sert ve hızlı geçiyor. Tabii ki oyunun en güzel yanlarından biri, bu dövüşlere ejderhalarınızın da katılması. Hal böyle olunca savaşların şiddeti kesinlikle artmış oluyor. Karakterlerin dikkat çekici diğer bir yönü, giysi ve silahların modellemelerinin bir hayli şık ve güzel tasarlanmış olması. Özellikle silahların tasarımları epey başarılı. Kontrol ettiğimiz karaktere yakından baktığımızda göze hitap eden grafiklere sahip olduğunu görebilirsiniz. Aynı şekilde çevre modelleri de tatmin eder seviyede. Oyunun en ilginç yanlarından biri de ejderha yakalama sistemi. Üzerinde gezindiğiniz PvE alanlarında küçük ya da orta boylu ejderhalar bulunuyor. İlgili tuş ile ejderhanın üzerine atlayıp belirli bir süre onu zapt etmeniz gerekiyor. Bu süre bitiminde hala ejderhanın üstündeyse ejderha sizin bineğiniz oluyor. Ayrıca ejderhanızı yakaladıktan sonra onu eğitebilirsiniz ve ona ait yeni ye-

tenekler kazanabilirsiniz. Tabii ki bineğiniz ejderha olunca gökyüzünde uçabilmeniz kaçınılmaz. Adından da anlayabildiğimiz üzere oyunun büyük bir bölümü ejderhalar üzerine kurulmuş durumda. Bu durum çoğu oyuncuyu mutlu etmeye bile yeter. Ejderhalarınız ile hem her yere uçarak hızlı bir şekilde seyahat edebilirsiniz, hem de birlikte savaşabilirsiniz. Eğer siz de ejderhalara karşı ilgi duyuyorsanız mutlaka şans verilmesi gereken bir yapım. Bazı eksikleri olsa da, Dragon's Prophet diğer MMORPG oyunlarından hem oynayıp hem de senaryo bakımından farklılıklar barındırıyor. Tabii ki başarıyı yakalayabilmesi için, bu farklılıkların oyuncular tarafından fark edilmesi gerekiyor. - **ABDULLAH**

DRAGON'S PROPHET

Artılar

Ejderhaların aktif olarak kullanılması

Eksiler

Ufak tefek bug'lar

8/10



DAĞITIM Dark Vale Games YAPIM Dark Vale Games WEB www.playforgewar.com

FORGE

El becerini konuşur!

The Deveurer isimli şeytani bir yaratık bir gün tüm tanrıları hapseder. Tanrılar serbest kalmak için bir çözüm yolu ararlar ve sonunda bir yol bulurlar. Bu yol oldukça güçlü savaşçıları, nerde olduğu bilinmeyen, FORGE isimli dünyaya göndermek ve orada birbirleriyle savaşmalarını sağlamaktır. Dökülen her kan ve ölen her savaşçı tanrılar için bir kurban demektir ve onların güçlerini büyütmesine yol açacaktır. Savaşçılar güçlü yeteneklerle donatılır, savaşa hazırlanır ve savaş alanına sürülürler. Bize düşen görev ise tanrıların kurtuluşu için, olabildiğince düşman katlederek onlara

kurban sunmaktan başka bir şey değil. Bu senaryoyu yazmasalarmış da olurmuş. Çünkü sadece oyundaki "Neden savaşıyoruz?" sorusuna verilen cevaptan başka bir şey değil. Gerçi oyunun zaten senaryo derdi de yok. Forge'un en temel amacı oyuncularını savaş alanına salarak birbirleriyle çatışmasını sağlamak ve kaotik bir atmosfer yaratmak. Bu atmosferde büyü, kılıç, hançer, şifa; yani bir orta çağ fantezi oyunu için gerekli pek çok öğe var. Forge, TPS kamerasından tecrübe edilen bir oyun olsa da oyunda bir MOBA havası esiyor. Dövüş sistemi ise bir MMORPG oyunuyla çok benzer. Farklı oyun



dövüş sınıfı olan Assassin, aynı zamanda düşmanına uzakken dahi sahip olduğu bir yeteneği sayesinde bir anda düşmanın arkasında belirebiliyor. Hafif zırh giydiği için savunması biraz zayıf ve darbelere karşı pek dayanıklı değil. Pathfinder, sınıfı ise benim oynamaktan en çok zevk aldığım sınıf. Kendisi bir okçu ve dolayısıyla menzilli saldırılar yapıyor. Yay kullanmalarının yanında tuzak kurmakta da oldukça usta bir sınıf Pathfinder. Kendisi en çok tecrübe ettiğim sınıf olduğu için benden size bir tavsiye; eğer bu sınıfta ustalaşmak istiyorsanız düşmanla aranızdaki mesafeyi koruduğunuza emin olmalı ve elinizdeki tuzakları akıllıca yerleştirmelisiniz. Ayrıca bu sınıfın en işe yarar yeteneği bir anda düşmanla yer değiştirebilmenizi sağlıyor. Olduğunuz yere bir tuzak kurup düşmanla yer değiştirirseniz, düşmanı alt eder ve yolunuza devam edebilirsiniz. Warden sınıfıysa tam bir cengâver. Kalın zırhı ve oldukça büyük kalkanı sayesinde yüksek bir defansa sahip olduğu gibi, ağır hasarlar da verebiliyor. Oyunda bir

nevi tank görevi gören bir sınıf konumunda yer alıyor. Zayıf noktasını ise menzilli sınıflara karşı yanlarına yaklaşmadıkça bir şey yapamaması oluşturuyor. Menzilli sınıfların yakın dövüşçülere verdiği hasarı iyileştirmek konusunda Shaman sınıfı bize yardımcı oluyor. Shaman oynamak istiyorsanız ilk önceliğiniz arkadaşlarınıza yardım etmek olmalı. Zaten saldırı konusunda pek az yetenekleri mevcut ve düşmanlara fazla hasar veremiyorlar. Buna karşın kaçmakta oldukça iyiler ve köşeye sıkıştıklarında çok yükseklere zıplayarak ortamdan uzaklaşabiliyorlar. Forge'un başlangıç sınıflarının sonuncusu ise Pyromancer. Lordların ve soyluların çocukları olarak dünyaya gelen Pyromancer'lar büyü sanatına oldukça bağlılık duyuyorlar. Bazı yeteneklerini kullanabilmek için odaklanmaları gereken Pyromancerlar bu sırada saldırıya açık hale geliyorlar. Buna rağmen eğer odaklanmayı başarırlarsa oldukça büyük hasarlar verebiliyorlar. Pyromancer sınıfı da aynı Pathfinder gibi çatışmanın kalbinden uzak



durup kenardan kenardan düşmanlarını indirmeye çalışıyor. Forge ilk çıktığında bu beş sınıf mevcuttu. Daha sonradan yuna eklenen iki sınıftan biri olan Ravager diğer bir yakın dövüş sınıfı. Kısa boyu olmasına rağmen yaptığı işler büyük. Bir elinde kılıç ve diğer elinde zincir arasında istediği an geçiş yapabiliyor. Kılıç yakın dövüşlerde çok daha fazla hasar verirken zinciri ileri sallayarak kısa bir menzilin oluşmasını sağlıyor. Geldik son sınıfımız olan Tinker'a. Bu sınıf da oynaması eğlenceli sınıflardan biri. Bölge kontrolünde uzman olan bu sınıf yavaş hareket diyor ne yazık ki. Buna rağmen omzundaki ufak bir topla düşmanlarına saldırabiliyor. Çatışma alanına bıraktığı taret ile otomatik saldırılar yapabiliyor. Ayrıca tuzak kurmakta usta ve saldırılara karşı demir bir duvar örebiliyor. Pek çok oyunda engineer adına bir sınıf bulunur ya, Tinker sınıfı da işte o sınıf.

Sınıfların gelişimi menüdeki Level Up bölümünden sağlanıyor. Level Up bölümünde dört sekme bulunuyor. Experience sekmesinden her seviye atladığımızda gelecek olan ödülleri görüyoruz. Abilities sekmesinde yeteneklerimizi üst seviyelere taşıyoruz. Stats kısmında stat puanlarımız-

la fiziksel ve büyüsel becerilerimizi artırıyoruz ve son olarak Armor sekmesinde ise mağazadan satın aldığımız eşyalarımızı giydireyoruz.

Forge karanlık ve kaotik bir görünümde. Grafikler çok iyi olmasa bile yeterli düzeyde. Yalnız oyuncu sayısı oldukça az. İlk başta yadırgadığım bu durumun nedeni sonradan kendini gösterdi. Oyun bir süre sonra sıkıyor. Sürekli aynı şeyleri yapmak insana haz vermiyor. Ayrıca menüde ve oyun sırasında hiç değişmeden çalan tek bir müzik var. 1-2 saat sonra müziğe yeter artık diyorsunuz. Görüntü ve ses efektleri de biraz yetersiz kalmış. Ortaya çok kaliteli bir yapım çıkabilecekken bir süre sonra oldukça sıkıcı bir oyun olmuş Forge. Birkaç saatinizi öldürmek için denenebilir. - **ENES**

FORGE

Artılar
Karanlık atmosfer, savaş sistemi

Eksiler
Yetersiz oyun modları, sürekliliği olmaması, gına getiren müzikler

6/10



DRAGON'S PROPHET

Ejderha inine yolculuk

Dragon's Prophet genel olarak insanlar ve ejderhaların bir arada yaşadığı ilginç bir dönem konu alıyor. Oyunun en büyük özelliğinden biri, belirttiğimiz gibi ejderha yakalama sistemi. Bu sistem sayesinde bulunduğunuz seviyeye göre beğendiğiniz ejderhayı binek ya da evcil bir hayvan gibi kullanabileceksiniz. Bu sayede oyuncular daha görkemli ve farklı görünümlere sahip olabilecekler. Bu görünümlere de iyi sayılabilecek grafiklerde eklenince ortaya güzel bir yapım çıkıyor. - **ABDULLAH**



Oyuna görselde bulunan köyde başlıyoruz. Zaten incelemede de belirttiğim üzere zombiler bastığı köy burası. Çok fazla şehir merkezi gibi görünmese de, bir süre buralarda takılacaksınız. Çünkü belirli bir seviyeye gelip diğer haritalara geçebilmeniz için gereken tecrübe puanlarını, bu köyde bulunan NPC'lerden görev olarak kazanacaksınız. Ayrıca burada çeşitli eşyalar alabileceğiniz NPC'ler de bulunuyor. Köy modellemesi ise gayet iyi olmuş; biraz kasvetli bir yapısı olsa bile...

Köyünüzden çıkıp görev yapmaya başladıktan sonra yaratıklarla savaşmaya başlıyorsunuz. İlk olarak köyünüzün hemen sınırında bulunan PvE alanını ziyaret ediyoruz. Burada da kasabanıza saldıran zombilerden ve birkaç çeşit ejderha bulunuyor. Bulduğunuz ormanın atmosferinin çok yeterli olduğunu söylemeyiz belki ama kesinlikle ortalamanın üstünde. Ekranın sağ alt tarafında bulunan radar sayesinde ise yönünüzü daha rahat bulabiliyorsunuz.



Bu menüde kontrol ettiğiniz karakterinize, hasar puanı, dayanıklılık gücü ve istatistiksel puanları olmak üzere detaylı bir şekilde göz atabiliyorsunuz. Ayrıca tüm bunların yanında üzerinizde bulunan giysi ve silahlara da göz atmanız mümkün. Bunlara ek olarak ekranınızın üst kısmında diğer menülere kolaylıkla giriş yapabileceğiniz logo şeklinde kısa yollar bulunuyor. Bu kısa yollar sayesinde hangi menüde olduğunuzu görüyorsunuz ve kafanız karışmıyor.



Oyundaki harita büyüklüğünün pek de fazla olduğunu söyleyemeyiz. Oyuna giriş yapıp haritaya baktığınızda sizde bunu rahatlıkla görebilirsiniz. Fakat bu, az sayıda harita olduğu anlamına gelmiyor. Karakterinizin seviyesine göre diğer haritalara geçiş yapabilir ve o bölgede bulunan görevleri yaparak, seviyenize göre para ve tecrübe puanı kazanırsınız. Bu arada harita basit ve güzel bir şekilde tasarlanmış. Bu sayede yönünüzü rahatça bulabiliyorsunuz.



Oyundaki en ilginç özelliğin ejderha yakalama sistemi olduğunu söylemiştik. Fakat bu durum, her gördüğünüz ejderhayı yakalayıp koleksiyon yapabileceğiniz anlamına gelmiyor ne yazık ki. Toplam altı adet ejderha yakalama hakkınız var. Ayrıca bu ejderhalarınızın da istatistiksel puanlarını ve yetenek güçlerini, detaylı olarak ilgili menüden görebilirsiniz. Bu ejderhalara binebilir yada yanınıza çağırıp evcil bir hayvanmış gibi gezdirebilirsiniz.

Online oyunların en can sıkıcı taraflarından biri, bir noktadan diğer bir noktaya gitmektir. Özellikle bu durum uzun mesafeler için, bazen çileye bile dönüşebiliyor. Ben dahil bir çok oyuncunun zaman kaybı olarak gördüğü bu durum, ejderha yakalayıp binebilmemiz ile son buluyor. Üstelik bunu ilk seviyelerde de yapabiliyoruz. Böylece oyuna alışma safhasının en büyük sorunlarından biri olan ulaşım, hızlı ve pratik bir yol ile çözülmüş oluyor.



İncelemede de belirttiğimiz gibi karakter oluşturma ekranımız bir hayli detaylı hazırlanmış. Bu sayede oyuncular arasında görünüm bakımından farklılıklar sağlanmak istenmiş. Ekranın sol tarafında bulunan renk çeşitliliği bir yana, diğer yanda yer verilen, neredeyse tüm eklem ve uzuvların büyüklüğünün değişebildiği bir seçim menüsü var. Karakterimizi Dragon's Prophet dünyasına sokmadan önce, sanki estetik ameliyatına yatırmış gibi her tarafıyla oynayabiliyorsunuz.

*Nerede sörf yapacağınızı
bilmiyor musunuz?*



Bilgisayar ve teknoloji konusunda en doğru adres

www.chip.com.tr



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



Tüm marketlerde



Zaman daralıyor!

Hemen kayıt olun ve 60.000 TL'lik ödüllere uzanın!

Ön Eleme Maç Tarihleri
Ulusal Finali

Eskişehir: 5 Ekim / İstanbul: 12 Ekim
İstanbul: 27 Ekim