

197 TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN DERGİSİ

HAZİRAN 2013 - 7.50 TL (KDV DAHİL)  
2013 - 06 - ISSN 1301-2134

# LEVEL

**CALL OF DUTY**  
**GHOSTS**

# ÜCRETSİZ TEKNOLOJİ DERGİSİ

interaktif teknoloji dergisi **PC**  
**nexxt**  
Sayı 02 / 16-31 Mayıs 2013

## DEVLER LİĞİ

Apple iPhone 5  
HTC One  
Nokia Lumia 920  
Samsung Galaxy S4  
Sony Xperia Z

Piyasadaki en güçlü akıllı telefonları karşı karşıya getirdik

**Dosya** | **Sosyal medya**  
2013'ün en yenilikçi ürünleri | Instagram'ın inceliklerini öğrenin

Gazete Bayisi

nexxt  
DEVLER LİĞİ

digg Q g

HER AYIN 1 VE  
15'İNDE ÇIKAN  
TEKNOLOJİ DERGİSİ  
NEXXT'İ İPHONE VE  
IPAD'İNİZDEN  
OKUYABİLİRSİNİZ

# APP STORE'DAN HEMEN İNDİRİN



## PS4 MÜ, XBOX ONE MI?

PlayStation ile Xbox defalarca karşı karşıya geldi şimdiye kadar. Zaman zaman biz de arada kaldık, "PS mi, Xbox mı?" sorularıyla. Kimisi PS'i tercih etti, kimisi Xbox'ı...

Şimdi yeni soruların, yeni bir "tereddüt"ün ortasındayız: "PS4 mü, Xbox One mi?"

Ama bu kez şartlar farklı. Bu kez, hangi konsolu seçeceğimizden çok, iki konsolun da devrim yaratıp yaratamayacağını ve daha önemlisi, çağın hakkını verip veremeyeceğini sorgulamalıyız çünkü uzun süredir oynadığımız "oyun"un kuralları değişti; artık "iyi oyun yapmak" yetmiyor, artık "iyi grafik" yetmiyor ve artık, "pazarlama" yetmiyor. Dolayısıyla hem PS, hem Xbox; yani hem Sony, hem de Microsoft fazlasını yapmak zorunda. Peki, yapacaklar mı? İşte asıl yaşadığım tereddüt bu.

Oyunlar için de benzer bir makale okumuştum geçenlerde. Makale özetle, yeni nesil oyunların oyuncuları sınırlandırdığını, tekrar ettiğini ve grafiklerle oyuncuların gözlerini boyadığını söylüyordu. Bu görüşe kısmen katılıyorum çünkü yeni nesil oyunlar, eskileri gibi değil. Bunda kitlenin de payı var çünkü kitle, karmaşık oyun istemiyor. Kitle, kafa yoran oyun istemiyor. Hatta kitle, bu tür oyunlara "kalitesiz" deyip onları kenara atıyor. Geliştiriciler de oyunlarını bu "kurallarla" şekillendiriyorlar haliyle ancak bu oyunlar, yeni nesil çoğu oyuncuyu memnun ederken, eski nesil oyuncuları tatmin etmiyor çünkü onlar zamanında, oyunları kaydetmeden bitirmiş ve her türlü hatasını ortaya çıkarana kadar günlerce, haftalarca oynamışlar. Yani onları "kandırmak" zor. Peki, geliştiriciler, bu düzeni değiştiremezler mi? Aslında değiştirebilirler, bu potansiyele sahipler ama onlar diğer, "para kazandıran" düzenden mutlular.

Şimdi gelelim, PS4 ile Xbox One konusuna... Açıkçası, şimdiye kadar gördüklerim beni tatmin etmedi. Evet, iki konsol da yenilikler içeriyor, eğlence anlamında eksiksiz ve yeni oyunlar destekliyor. Peki ya oyun deneyimi... Oyun deneyiminde ne gibi yenilikler var? Bana sorarsanız, yok. "Ne bekliyordun ki?" diye sorabilirsiniz. Cevaplayayım: Artık görsel bir devrim bekliyorum çünkü aynı şeyleri görmekten sıkıldım. Artık bir televizyon ekranına bakmak değil, oyunun içine girmek istiyorum. Artık çarpıp sektiğim bariyerler yerine, uçsuz bucaksız haritalar istiyorum.

Çok mu şey istiyorum?

Basit bir teybin içinden çıkan renkli ve "sonsuz" dünyaları gören bir nesle ait bir oyuncu olarak, hayır.

**Fırat Akyıldız**  
Yayın Yönetmeni  
[fiat@level.com.tr](mailto:fiat@level.com.tr)  
[twitter.com/whiskeyinthejar](https://twitter.com/whiskeyinthejar)

Not: Kod ile ilgili detaylar 27. sayfada...

Yeni Xbox, Xbox One tanıtıldı. Konsolu nasıl buldun?

## Şefik Akkoç



Vallahi ben sevdim, daha doğrusu pek oyun göstermediler ama konsolun hızı ve sunduğu "entertainment" içeriği oldukça etkileyici. Artık oyunları da E3'te görüp bayram ederiz umarım. Bu arada zaten en iyi gamepad'i Microsoft yapmıştı, yenisi daha bir şık olmuş.

## Tuna Şentuna



Konsol bir VHS video oynatıcıyı andırıyor. Oyun oynamaktan çok televizyon izleme güdülerini uyandırdı bende. Kendisine başarılar diliyorum...

## Emre Öztınaz



"One" console to rule them all.

## Ertuğrul Süngü



Birçoklarının dile getirdiği gibi, tam bir VHS oynatıcı. Ninja Turtles'ın ilk bölümünü kasetçiden kirayıp izlemek için yaratılmış! Daha gerçekçi olmak gerekirse bir, adam gibi Star Wars oyunu yapsınlar, iki, her türlü platformda Xbox gamepad'i galip gelir. Yeniliklerse... Ehem, işte ona hiç emin olamadım!

## Ayça Zaman



Bu da olmuş bence. Bütün yeni nesil konsolları istiyorum fakat ilk aşkım Sony'nin yeni yavrusu birinci tercihim olacak.

HAZİRAN 2013, SAYI 197

### 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

Erdem Uyan erdemcenk@level.com.tr

Ertekin Bayındır ertekin@level.com.tr

Ertuğrul Süngü ertugrul@level.com.tr

Kaan Kural kaankural@level.com.tr

Murat Karslıoğlu mkars@level.com.tr

Ümit Öncel uoncel@level.com.tr

Yekta 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 lisansı ile T.C. yasalarına uygun olarak yayımlanmaktadır. Dergide yayımlanan yazı, fotoğraf, harita, illüstrasyon ve konuların her hakkı saklıdır. İzinsiz, kaynak gösterilerek dahi alıntı yapılamaz.

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300

okurhizmetleri@doganburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:

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

abone@doganburda.com

www.doganburda.com

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

# ÜCRETSİZ TEKNOLOJİ DERGİSİ

interaktif teknoloji dergisi **PC** **sunar**

# nexxt

Sayı 02 / 16-31 Mayıs 2013

## DEVLER LİĞİ

Apple iPhone 5  
HTC One  
Nokia Lumia 920  
Samsung Galaxy S4  
Sony Xperia Z

Piyasadaki en güçlü akıllı telefonları karşı karşıya getirdik

**Dosya** 2013'ün en yenilikçi ürünleri  
**Sosyal medya** Instagram'ın inceliklerini öğrenin

HER AYIN 1 VE 15'İNDE ÇIKAN TEKNOLOJİ DERGİSİ NEXXT'İ İPHONE VE İPAD'İNİZDEN OKUYABİLİRSİNİZ

# APP STORE'DAN HEMEN İNDİRİN



## Call of Duty: Ghosts Sayfa 32

Özellikle teknoloji açısından yerinde sayan Call of Duty, yeni nesil konsollar sayesinde sıçrama yapabilecek mi? Cevabı Tuna'dan alıyoruz.

- 3 Editörden
- 4 LEVEL Tayfası
- 8 Posta
- 12 Takvim
- 14 Split Screen
- 16 LEVEL Ligi
- 18 Rocko@Psikiyatr**
- 20 Haber

### DOSYA KONUSU

- 32 Call of Duty: Ghosts
- 90 Bağımsız Korku Kuşağı

### İLK BAKIŞ

- 38 Gran Turismo 6
- 40 Grand Theft Auto V
- 42 inFamous:  
Second Son
- 44 Lost Planet 3
- 46 Neverwinter
- 47 Outlast
- 49 Dragon's Crown
- 50 Tales of Xillia
- 51 Broken Age

### 52 Role Playing Günlükleri

### İNCELEME

- 56 Metro: Last Light
- 62 Call of Juarez: Gunslinger
- 64 Remember Me
- 66 Resident Evil:  
Revelations HD
- 68 Star Trek
- 71 BattleBlock Theater
- 72 Reus
- 73 Strike Suit Infinity
- 74 Zeno Clash II
- 75 The Incredible  
Adventures of Van Helsing
- 77 Don't Starve



**Metro: Last Light** Sayfa 56  
THQ'ya yar olmayan Metro: Last Light, sunduğu görsel şölen ve başarılı atmosfer sayesinde bizi bir hayli etkiledi ama...

- 78 Anomaly 2
- 79 Surgeon Simulator 2013
- 81 Sanctum 2
- 82 Monaco: What's Your Is Mine
- 83 Mars: War Logs
- 84 Soul Sacrifice
- 85 Leviathan: Warships
- 87 Heroes of Might & Magic VI: Shades of Darkness
- 88 Persona 4 Arena
- 89 hedraSeed
- 89 Je Suis Pierre The Movie: The Game

- 89 Lost Fluid
- 89 Title: Subtitle

## 96 Big Boss

- 99 Donanım
- 106 Market
- 108 Kültür & Sanat
- 110 Kare
- 114 LEVEL 198



## LEVEL DVD 197

### DEMOLAR

- Helicopter Simulator: Search & Rescue
- Retrobooster
- Surgeon Simulator 2013
- Trials Evolution: Gold Edition

### FULL OYUNLAR

- Nitronic Rush
- Remembering
- Title: Subtitle

### VIDEOLAR

- Assassin's Creed IV: Black Flag
- Beyond: Two Souls
- Call of Juarez: Gunslinger
- Cello Fortress
- Grand Theft Auto V
- Hearthstone: Heroes of Warcraft
- Infinite Crisis
- Injustice: Gods Among Us
- Killer Is Dead
- Metro: Last Light
- Persona 4 Arena
- Remember Me
- Saints Row IV
- Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist
- Tomb Raider
- Watch Dogs

### EKSTRALAR

- Call of Duty: Ghosts (Wallpaper Paketi)
- Destiny (Wallpaper Paketi)
- Watch Dogs (Wallpaper Paketi)

### FİLM FRAGMANLARI

- The Hangover: Part III
- Thor: The Dark World

# POSTA

İşbu ki bundan böyle Trevor Philips ile anılacak olup kendisi okur mail'larını cevaplayacaktır. Muhatabın nüfus sureti ve ikametgah il muhaberi ilişikte olup yasal süreç başlatılmıştır.

Franklin gelirse atın: [inbox@level.com.tr](mailto:inbox@level.com.tr)

## ÜLKEMİZDE OYUN YOK...

Merhaba Tuna Dayı (Bkz. sayı 194) ve parantezlerin Obi-Wan Kenobi'si Şefik Abi. Ben Bartu. 14 yaşındayım. N'aber, orası da sıcak mı? Yandık biz burada! Neyse, fazla uzatmadan sorularına geçeyim...

Merhaba yeğen. Geç otur. Yalnız burası hiç sıcak değil. Öyle ki hatta, bardaktan boşanırcasına bir yağmur, bir çamur... Geçen karşından karşıya geçiyorum, bir baktım ki karşı kaldırımın kenarındaki yolu sel almış. Islık çaldım, bir sal yanaştı. Atladım içine, "Çek arabacı!" dedim. Yaşım 79 oldu o sıra bir anda. Beni karşı kıyıya bırakan... Ne diyorum Bartu? Durdurmuyorsun da... Diyeceğim o ki çok yağmur var, yepyeni

## ayakkabılarım hep ıslanıp çamur oluyor!

1. Ben bir dizüstü bilgisayar kullanıyorum. Sana modelini söylersem benim için çalıştırabileceği oyunları söyler misin? Sony VAIO SVE1513Y1ESI, Windows 8, Intel Core i7, Radeon HD 7650M ekran kartı.

Bilgisayarın gayet iyi ama onun bir dizüstü bilgisayar olduğunu da unutma. Dizüstü bilgisayarlar, masaüstü bilgisayarlar kadar performanslı çalışmaz zira olayın en başında sıcaklık faktörü var. Isınıyor alet Bartu ama o bilgisayarda yeni çıkan birçok oyunu, en yüksek değerlerde olmasa da çalıştırabilirsin.

2. Far Cry 3 oyununu bilgisayarıma kurdum ama oyun çalışmayı durduruyor. Bana bunu nasıl düzel-

tebileceğimi söyler misin?

**Elbette ki oyunu çalışması yönünde telkin ederek! Bildiğin üzere tatlı dil, çalışmayan oyunların kendilerine gelmelerini sağlar... Keşke bir hata raporu verip vermediğinden, nasıl bir duraksama olduğundan bahsetseydin. Çok klasik bir öneri yapayım: Ekran kartı sürücülerin güncel mi? (Öneri deyip soru sormak.)**

3. Ben FPS oyunlarının hastasıyım ama ülkemizde fazla çeşit yok. Bana sağlam bir online FPS önerir misin?

**Ülkemizde artık oyun çeşidi yok diye bir kavram söz konusu değil. WolfTeam, Point Blank, Counter-Strike, Call of Duty: Black Ops II, Battlefield 3... Hangisini isterdin?**





4. Bana şöyle bir survival / adventure türünde bir oyun önerebilir misin?

**Resident Evil 6'ya bakmaya ne dersin? Cevabın hayır ise Slender: The Arrival olabilir. Şefik oynayıp oynayıp YouTube kanalında tanıtımını yapıyor üstelik. Benim o oyunu oynamam çok zor, bırak bir de tanıtımını yapayım... (Adresi de vereyim: www.YouTube.com/RockoTR - Şefik)**

5. Ne zaman dayı oluyorsun?

**Oldum ya Bartu. Kaç kez olacağım? Bundan sonra her koşulda dayıyım. (Kelimeyi artarda söyleyince anlamsız geldi.)**

Cevaplarsan sevinirim, yayımlarsan havalara uçarım. Neyse artık ben kapatayım; çok mu yazdı ne? **Tam olarak 2328 karakter yazmış. Karakter başına 1 kuruş desek... Görüşmek üzere!** Bartu AKKUŞ

## ELÇİYE ZEVAL OLMAZ

Tüm LEVEL ailesine içten bir merhaba! Şefik Ağabey ve Tuna Ağabey, sizlere de merhaba! LEVEL'i takip etmeye yeni yeni başladım. Beş ya da

## Metro: Last Light'ı bu ay tanıttık ilerleyen sayfalarda. Bak bakalım beğenmiş miyiz? Neymiş, BioShock Infinite kadar... Dur, spoiler vermeyeyim! (Verdik gibi gerçi...)

altı sayı olmuştur ama çok beğenerek okuyorum; hele ki beklediğim oyunlar olunca... Yaşım 18 (Haziran'da 19 oluyorum, belirtmek istedim.) ve sizi Isparta'nın Yalvaç ilçesinden takip ediyorum. (Büyük ihtimalle Yalvaç ismini ilk defa duydunuz.) Pek bir sorum yok aslında. Dergiden bakıyorum, herkes yazıyor bir şeyler, ben de bir kaç soru sorayım dedim.

**Yalvaç'ın ne demek olduğunu elbette ki biliyoruz. O kadar dergi çıkarıyoruz Buğra yahu... Dergiyi beğenmene sevindik. Kutlamalar devam ediyor. Otur izle sen de bakalım... (Ben duymuştum ki! Yalvaç Ural vardı, sen onu duydun mu Buğra? - Şefik)**

1. Öncelikle eski dergilerde Doktorlar diye bir bölüm vardı, o bölümün gelmesini isterim. Eğlenceli oluyordu okurken. Var mı bununla ilgili düşünceleriniz?

**Doktorlar zorunlu hizmet için çok uzaklara gitti. Belki dönerler...**

2. The Raven - Legacy of a Master Thief benzeri detay odaklı bir oyun arıyorum. Biraz bulmaca tarzı, biraz zekâ işi ayrıntıların çok önemli olduğu oyunlar... Önerebileceğiniz oyunlar nelerdir?

**Bakayım o oyun neymiş... E daha çıkmamış ki bu oyun? Nancy Drew: Ghost of Thornton Hall olabilir. Don't Starve da ilginç bir yapım.**

3. FIFA 13'teki buton ayarları benim beklediğim gibi çıkmadı. FIFA bu konuda hata yapıyor bence. Sonuçta oyun tek bir platforma çıkmıyor. PC'ye çıkanlara ayrı yap madem, neden sadece Xbox 360 gamepad'i olarak yapıyor bunu anlamış değilim. FIFA 14'te bunu aşarlar mı sizce?

**Pis FIFA 13! Ben de bu yüzden oynamıyorum zaten. Buton ayarı kötü olan oyun olmaz olsun! Değil mi Şefik... (Yooo, bence şahane ayarlar! - Şefik)**

4. Electronic Arts yeni bir yarış oyunu yapmıyor bildiğim kadarıyla ve kaliteli bir yarış oyunu bulamadım. Büyük ihtimalle senin bildiğin birkaç oyun vardır Şefik Ağabey.

**Need For Speed'in son versiyonu hiç de fena değildi. Olmadı Forza var? Sende Xbox 360 yok ama galiba. Olmadı.**

Herkes gibi, "yayımlarsanız" gibi şeyler söylemiyorum çünkü yayımlansa da, yayımlanmasa da benim için önemi yok. Dergide benim mektubum olmadan da okumak yeterince zevkli zaten... Tüm LEVEL'a teşekkürler, esen kalın...

**Biz yine de yayımladık, seninle daha da güzel oldu buralar. Yine bekleriz...**

Buğra AKCA

## SONSUZ BİR BIOSHOCK

Merhaba en sevdiğim kıyafetimden daha çok sevdiğim LEVEL dergisi çalışanları. Bu kısmı çok tutmayı sevmiyorum. (Aslında yazacak bir şey bulamadım.) Bu parantez ve tüm parantezler benden Şefik Abi'ye gelsin. (Umarım parantezleri hala seviyordur. Şahsen bayılırım.) Şimdi size yaptığım "Top 5" sıralamasını sunayım.

**Vay! Sorulara tersten başlamak ha? Beğendim. Haydi bakalım!**

5. Abi sence Assassin's Creed serisi neden bir halta

benzemez hale geldi? (Her sene yerine, iki senede bir çıksa daha özenli ve zevkli olurdu bence.)

**Aynen dediğin nedenden olabilir. Baktılar seri iyi para getiriyor, her sene bir tema, her sene bir oyun... Daha önce de dediğim gibi, korsan teması olayın dibe vurduğu andır.**

4. Hiç Antichamber oynadın mı? (O nasıl bir oyundur ya!) Bana Antichamber gibi bir oyun önerir misin?

**Antichamber'ı oynama fırsatım olmadı. Dergiden de Ayça mı oynadı acaba? Antichamber benzeri bir oyun hatırlıyorum. Bir dakika düşünüyüm... Onu hatırlayamadım. The Bridge'e ne dersin? Geçtiğimiz ay dergide tanıtmıştık... (Portal da var, eğer hala oynamadıysan. - Şefik)**

3. Metro: Last Light, BioShock Infinite kadar beğenilir mi?

**Metro: Last Light'ı bu ay tanıttık ilerleyen sayfalarda. Bak bakalım beğenmiş miyiz? Neymiş, BioShock Infinite kadar... Dur, spoiler vermeyeyim! (Verdik gibi gerçi...)**

2. Sence Samsung Galaxy S4 mü alayım, yoksa Nokia Lumia 720 mi?

**Windows işletim sistemine sahip telefonlardan halen emin değilim ama Samsung Galaxy S4, gayet iyi gözüküyor. S4 diyorum! (Bence LG Nexus 4! - Şefik)**

1. Abi iki oyunluk bütçem var. BioShock Infinite mi, Tomb Raider mı, yoksa başka bir oyun mu önerirsiniz?

**BioShock Infinite banko bana sorarsan. Onu kesin alıyorsun. Üstüne ek olarak Metro: Last Light'ı düşünebilirsin bana sorarsan...**

Sorularım bu kadardı. Umarım yazım yanlış yapmamışım. Eğer yazım yanlış yaptıysam son nefesimi alıyor olurum. Keşke Türkçe hocama sorsaydım... Doğum gününe de az kaldı, sadece beş buçuk ay. Eğer yayımlarsanız, bu en beğendiğim hediyelerim arasında yer alacak. Tüm LEVEL ailesine selamlar...

**Doğum gününe az kaldı dediğin de yarım yıl**

**kadar bir sayı be Musti? (Samimiyim.) Olsun, bir ay da yazının üzerinden geçti, kaldı dört buçuk. Şimdiden doğum gününü kutluyoruz biz de.**

Mustafa METE

## ASSASSINO!

Selamlar Tuna Abi ve yanlış hatırlamıyorsam 2010'dan beri parantezlerin gizli kahramanı Şefik Abi. Bu size yazmış olduğum ikinci mektubum ve şu an sağ elim "hasarlı" olduğu için inanın yazmak oldukça zor geliyor. Geçen ayki derginizde Şefik Abi'nin bir lafı oldukça dikkatimi çekti. Demişti ki: "Herkes mektubunun başında 'neyse' kelimesini kullanıyor." Bu yüzden bende direkt sorularına geçiyorum.

**Sağ elin neden hasarlı Tolga? Nereye yumruk salladın? Neye sinirlendin? Büyük güç, büyük sorumluluk getirir, bunu unutma. (Ne ilgisi var bilmiyorum.) (Neyse... - Şefik)**

1. Eğer hatırlarsan Tuna Abi, ilk yazımda da dediğim gibi ben tam bir Assassin's Creed hayranıyım ve bu oyunlar bana çok heyecan verici geliyor. Gerçi sizin Assassin's Creed serisine olan tutumunuzu biliyorum ve zaman zaman size de katılıyorum ama yine de yaptıkları oyun kötü değil, orası kesin. Şimdi soruya gelecek olursak Assassin's Creed IV: Black Flag'de canlandıracağımız Edward Kenway, Assassin's Creed III'teki Haytham Kenway'in oğlu mu? Eğer öyleyse oyunda Connor'ın da yeri olması gerekmiyor mu ve Desmond'ın hikâyesini nasıl bağlayacaklarına dair bir fikriniz var mı?

**Durum şöyle: Edward aslında Twilight'taki Edward. Evet, şaşırdın. Şimdi orada parıl parıl parladığı ve pek sevilmediği için yeni bir yapımda yer alıyor. Haytham da bu durumda elbette ki Dracula'nın sekizinci göbekten akrabası. Connor ise Edward'ın Yozgat'taki halasının dördüncü oğlunun uzaktan kuzeni. (Diğer oğullarının değil?) Bu durumda da ne oluyor, Desmond'ın hikâyesi hiçbir yere bağlanmıyor. Bence mantıklı...**

2. Yakın zamanda çıkacak olan Remember Me hakkında düşünceleriniz nedir, sizce oyun başarılı olur mu?

**Bence hiç de fena bir oyun olmayacak zira yoğun bir emek görüyorum oyunda. Capcom başarılı olacak, söylemedi deme! (Sen uyu Tuna uyu, Ayça oyunu oynadı, inceledi, ilerleyen sayfalarda yayımladık, ohooo... - Şefik)**

3. Tuna Abi bu soru size çok soruldu ama bir de ben sormak istiyorum. League of Legends'a herhangi bir promosyon kodu vermeyi düşünüyor musunuz?

**Şu an için düşünmüyüştük, ben ne zaman düşünsem Şefik dürtüyor. Belki bir gün, neden olmasın... (Hemen topu Şefik'e at zaten. - Şefik)**

4. Prototype'ın yapımcısı olan Radical Entertainment stüdyosu kapanmıştı. Sizce Prototype 3'ün gelme ihtimali var mıdır?

**Bence o ihtimal bayağı zayıf. Belki çok ileride yepyeni bir Prototype çıkar, sonunda üç takısı olmadan. Şahsen hiç de istemiyorum şu sıralar bir Prototype oyunu daha görmek...**

5. Bu yılki E3 fuarında Watch Dogs'a ait bir şeyler görebilir miyiz? Geçen ay ki dosya konusunu okuduktan sonra oyuna olan heyecanım daha da arttı. **Evet, Ubisoft'tan gelen habere göre oyunun**

kutusunu bize gösterecekler. Yani gerçekten bu hızda giderse oyun hakkında hiçbir şey açıklanmadan, oyun bir anda karşımıza çıkacak. Gerçi o da güzel; her şeyi bilerek oyunun karşısına oturunca da Bilecik'ten akrabın gelmiş gibi hissediyorsun. Hakkında bir şeyler bildiğin ama pek az gördüğün... (Bilecik'te kim var yahu? - Şefik)

6. Son olarak finali derginizle ilgili bir soruyla bitirmek istiyorum ama ciddi bir şekilde cevap verirsiniz sevinirim. "Çaylak" adı altında yazan kişiden sadece bir tane mi var, yoksa birden fazla çaylağınız mı var?

**Bir taneydi, sonra mitoz bölünmeyle çoğaldı. Çok ciddiym! Değilim... Çaylak kavramını şey gibi düşün; V for Vendetta'daki maskeliler; kim**

**PS Vita konusunda halen kararsızım. Bir seviyorum, bir gereksiz olduğunu düşünüyorum. Pek fazla iyi oyunu yok ama Persona 4 Golden, Soul Sacrifice gibi oyunlar bayağı bağımlılık yapabiliyor.**

olduğu belli olmayan, bir tabur insan. (Dramatik yapmak istiyorum konuyu.) (Birçok çaylağımız var, yani hepsini aynı kişi yazmıyor Sorularımı olabildiğince doğru bir üslupla yazmaya çalıştım. Umarım cevaplırsınız. Hepinize iyi oyunlar! Tolga TİMUR

#### HEP VUR, ATEŞ ET...

Merhabalar. Benim adım Yiğit Buğra, 15 yaşındayım ve PlayStation 3 oyunlarını çok seviyorum. Ben derginizi vaktim oldukça okumaya çalışıyorum. Sorularına geçeyim...

1. Ben bir PlayStation 3 sahibiyim ve Uncharted 3: Drake's Deception'ı çok sevdim. Gerek hikâye, gerek oynanış, gerek grafik ve gerekse de multiplayer açısından süper bir oyun. Multiplayer'ını çok sevdiğim için "Drake's Deception" harita paketi aldım. Profilimden de IN'i açtım fakat oyun bulurken satın aldığım haritalar hiç gelmiyor ve oynama fırsatı bulamıyorum. Acaba neden?

**Şöyle bir teorim var: Senin dışında kimse o paketi almadığı için olabilir mi? Bu yüzden de sana, sadece sende olan haritaları yollayamıyorlar? Gerçekten bak. Tamam, hiç kimse almamış değildir ama alanların sayısı az olduğu için böyle bir durumla karşılaşılıyor olabilirsin.**

2. Ben tam bir Metal Gear Solid fanatığıyım çünkü o oyunla büyüdüm. Dört yaşındayken başladım seriye, ana sınıfına Snake gibi yüzüm boyalı gidiyordum ama yeni çıkan Metal Gear Rising: Revengeance'ı sevmedim çünkü Raiden, Snake'in yerini asla tutamaz! Ayrıca seriden uzak bir oyun olmuş bence.

**Metal Gear Rising: Revengeance'ı bir Metal Gear Solid oyunu olarak düşünmemek lazım zira düşündüğün an, dediklerinin tümü geçerli oluyor. Onu daha çok Metal Gear dünyasında geçen bir aksiyon oyunu olarak düşünüp keyfini çıkarmak gerekiyor. (Şu yaşıma geldim, şunca yıldır oyun oynarım, bir an olsun elimi sürmedim şu seriye vallahi. - Şefik)**

3. Türkiye'deki çocuklar Assassin's Creed, Prototype gibi dandik oyunları çok seviyorlar. Böyle oyunların nesini seviyorlar acaba? Hikâyesi olmayan oyunlar bunlar... Artık yeni nesil oyuncular oyunu alıyor, önlerine geleni öldürüyor ve sürekli ateş ediyorlar. Bence çok saçma...

O dediğin tipteki oyunlar aksiyon filmi kıvamında olduğu için olayın içine bir anda girip çok efor sarf etmeden, kısa sürede çok eğleniyorsun. Olay bu. Ben de ama bir RPG'de hayatımı çürütmeyi seviyorum, ben de oyunun hikâyesinden etkilenmeyi ön plana koyuyorum. Ama sor bak, kaç kişi bir oyundaki metinleri okumayı seviyor...

4. Ben The Last of Us'ın iyi olacağını düşünüyorum ama multiplayer var mı, bilmiyorum.

**Var var. Oyunun tek kişilik kısmı da çok sağlam olacak ama, onu da gözden kaçırma.**

5. Korsan oyun alanları ve indirenlere uyarıyorum. Çünkü o kadar insanın emeği var sonuçta. Kolay mı oyun yapmak? Ortada bir emek var ve bence bu emeğe saygı gösterilmesi lazım...

**Al benden de o kadar. Üstelik artık oyunlarda zaman zaman çok sağlam indirimler de oluyor.**

6. Ben God of War'u da seviyorum ama sanki son oyun çok güzel değil gibi geliyor... Sizce?

**Son oyun -dediğin gibi biraz God of War isminin etinden, sütünden yararlanmak için yaratılmış bir çaba gibi geldi bana da. Yine de alınıp oynanıyor, seviliyor fakat pek akılda kalmıyor.**

7. SBS bitsin, PS Vita almayı düşünüyorum. Sizce almalı mıyım ve hangi oyunları almalıyım?

**PS Vita konusunda halen kararsızım. Bir seviyorum, bir gereksiz olduğunu düşünüyorum. Pek fazla iyi oyunu yok ama Persona 4 Golden, Soul Sacrifice gibi oyunlar bayağı bağımlılık yapabiliyor.**

8. Benim altı yaşında bir kız kardeşim var ve tam bir LittleBigPlanet delisi. İlk oyuna soğuk yaklaştım fakat dışarıdan görüldüğü gibi çocuk oyunu değil, çok eğlenceli bir oyun gerçekten.

**Senin altı yaşındaki kız kardeşini bırak, o oyunu ben de bayılarak oynadım bayağı bir süre.**

**Düşün kaç yaş büyüğüm! (Akıl yaşı olarak iki - üç olabilir.)**

Sorularım bitti. Yayınıyorsanız çok mutlu olurum. Teşekkürler...

**Benim de cevaplarım bitti. Yenileri gelene kadar, esen kal! (Benim de parantezim bitti, yenisini getirin! - Şefik)**

Yiğit Buğra ERDİNÇ

#### YILIN OYUNLARI

Merhaba Tuna Abi? Nasılsın? Ben Ömer. Derginizi 170. sayıdan beri takip ediyorum. "Bir nostalji köşesi açsaydınız ne olurdu diyor?" ve sorularına geçiyorum. (Bu arada parantezlerin kralına selamlar!)

**Selam Ömer? Birbirimizi daha önceden tanıyormuşuz gibi bir hava estirdin soru işareti koyarak? Bak? Bir soru işareti nasıl da heyecan uyandırıyor? Mu? Hep bir şüphe? Tamam yeter. Kral Şefik de selam söylüyor. Maça Papazı! (...ve Kupa Kızı! - Şefik)**

1. İlk sorum Watch Dogs'la ilgili. Nisan sayınızdaki tanıtımda yeni bir "oyun devrimi" olabileceği konusunda bilgiler vermiştiniz. Bu doğrultuda oyunu kesin almamı tavsiye eder misin? Yoksa zamanın geçmesini ve oyunun netleşmesini beklememi mi istersin?

Valla Watch Dogs en kötü ihtimalle bir klasik olmayabilir. Onun dışında gayet iyi bir oyun olacağından emin gibiyiz dergi halkı olarak. (LEVEL Cumhuriyeti.) (Seçimler yaklaştı mı ne? - Şefik)

2. "Yılın Oyunu" diyebileceğin birkaç aday var mı? (Şefik Abi bu soru senin için de geçerli.)

**BioShock Infinite var. Önümüzdeki aylarda neler çıkacaktı... Dur şu E3 bir gerçekleşsin, biz bir dosya konusu yapalım, orada zaten her şey ortaya çıkacak. (The Last of Us olabilir, Watch Dogs olabilir... - Şefik)**

3. Bildiğin ve şu an uyarlanmakta olan "yeni", yani serisi olmayan bir oyun var mı? (Watch Dogs hariç.) Remember Me çıkıyor bambaşka bir oyun olarak. **Sonra başka ne var... Thief var? Serisiyle alakası yok diye söyledim! Kızmadın değil mi?**

4. Ve son sorum: Bana her oyunun ses efektlerini en iyi derecede yansıtacak bir kulaklık önerir misin? Geçenlerde Şefik, Battlefield 3 damgalı bir kulaklıktan bahsediyordu. O sana bilgi verecektir... (Razer BlackShark olacak kendisi. - Şefik) Ömer CAN

#### ZİYARET SAATLERİ

Merhaba LEVEL ailesi ve Tuna Abi. Adım Bilge Kağan ve 11,5 yaşındayım. Sizi dokuz yaşımdan beri takip ediyorum, özenle okuyorum. Size bazı sorularım olacak.

İşte belli bir vakte kadar o buçuklar da sayılıyor.

**Neden? İnsan büyümek, hemen büyüklerin arasına karışmak istiyor. Bak şimdi bana sor, birkaç yıldır 30 yaşındayım. Asla büyümüyorum. Büyüyünce bir halt olmuyor, söyleyeyim. (Çok karamsar oldun Tuna! - Tuna) (Sen, sen değilsin Tuna. - Şefik)**

1. Eğer takdir getirirsem Call of Duty: Black Ops II Care Package ve Battlefield 3 Premium alacaklar ve yılda bir oyun hakkım olacak. Sence o hakkı hangi oyun için kullanmalıyım?

**Ben olsam BioShock Infinite'i kapardım ama o oyunun da multiplayer kısmı olmadığı için DLC'leri beklemek durumunda kalacaksın. (Al Battlefield 3, beni dinle sen. - Şefik)**

2. Ben Assassin's Creed serisini çok seviyorum. Sence bekleyip Assassin's Creed IV: Black Flag'i mi alayım?

**Bence Assassin's Creed serisinden uzaklaş çünkü seri, saçma sapan bir yöne gidiyor. Yakında uzaylılar falan da karışır işine... İlla bir Assassin's Creed oyunu alacaksın, üçüncü oyunu alabilirsin. (Korsan temasına sinir oluyorum!)**

3. Battlefield 3 oynar mısınız? Oynuyorsanız nick'iniz nedir? (Bütün LEVEL ailesi de söyleyebilir.) **Battlefield 3 oynamak çok istedim ama zamansızlıktan oynayamadım bir türlü adam gibi. Şefik oynuyordu ama o da son zamanlarda oyun kaydı yapmaktan pek fırsat bulamıyor sanırım. (Benim "Fisek" Origin ID'm. - Şefik)**

4. Ve son sorumsa sizi ziyarete gelmeyi düşünüyorum. (Bir yığın erzakla tabii ki.)

**Ah ah... Keşke gelebilseydin. Maalesef dergi çalışanları dışında ofise girişler kapalı. Erzakları kapıya bırakmaya ne dersin? (Çok benciliz!) Şaka tabii...**

Sorularım bu kadar ve yayınıyorsanız bir acayip mutlu olurum. İyi oyunlar...

**O zaman seni acayip mutluluklarla uğurluyoruz Bilge Kağan! Görüşmek üzere...**

Bilge Kağan HAKSÖYLEYEN

# Herkes 1 yıl boyunca ÜCRETSİZ WEB SİTESİ ve 2 muhteşem web tasarım VIDEO EĞİTİMİ

8 GB DVD 06/2013 TEKNOLOJİ KÜLTÜRÜ WWW.CHIP.COM.TR

# CHIP

AYLIK YAYINDIR • ISSN:1300-9419 • 112415 • YIL:18 • HAZİRAN 2013 • 7.00 TL

webadam™ DAN HERKESE BEDAVA  
5GB DİSK ALANI  
50GB AYLIK TRAFİK  
E-POSTA & VERİ TABANI  
WORDPRESS KURULU  
ANINDA KULLANILMAYA HAZIR WEB SİTESİ 5.3

**BU AY: 2 EĞİTİM BİR ARADA 7 SAATTEN FAZLA HD VIDEO DERS**  
**WEB TASARIMI HAKKINDA HERŞEY**  
TEMMUZ'DA: Kendi Android oyununuzu yapın | AĞUSTOS'TA: Profesyonel fotoğraf işleme

► TÜM OKURLARA 120 TL DEĞERİNDE 3 MUHTEŞEM TAM SÜRÜM YAZILIM HEDİYESİ

► SAHTE İNTERNET DÜKKANLARI ► ÜYELİK SİSTEMİ KANDIRMACALARI ► AÇIK ARTIRMA YALANLARI ► ARKADAŞLIK SİTELERİ

## Dikkat, dolandırılmayın!

Yeni yöntemler: İnternette alışveriş yaparken kandırılmamak için bilmeniz gerekenler

**MEGA TEST 254 PC bileşeni**  
İŞLEMCI - ANAKART - SSD SÜRÜCÜ - GRAFİK KARTI - KASA  
İdeal PC'yi kurabilmeniz için tüm güncel donanımlar testte

**En iyileri sizin için seçtik!**  
PC ve akıllı telefon için en iyi yazılımlar ve web servisleri

**ATÖLYE: NASIL YAPILIR?**  
QR CODE İLE ÇALIŞAN ZİYARETÇİ KARTI YARATIN  
İDEAL SİYAH/BEYAZ FOTOĞRAFLAR İÇİN İPUÇLARI  
FARKLI KATEGORİLERDE ONLARCA İPUCU

**TEST: KULAKLIK**  
11 kulaklık en iyi sesi sunmak için yarışıyor

**2020'NİN ARABALARI**  
Önümüzdeki 5 yılda otomotiv dünyasını saracak teknolojiler

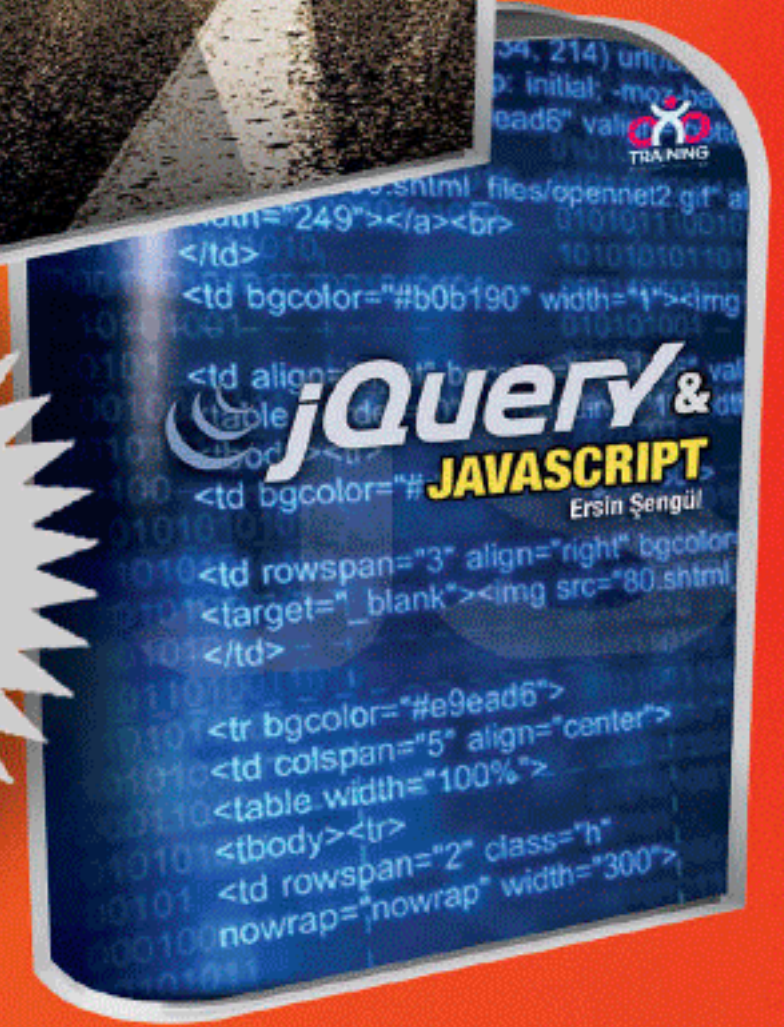
**XBOX ONE**  
Microsoft'un yeni oyun konsolu hakkında herşey



## VIDEO EĞİTİM



3  
TAM  
SÜRÜM  
yazılım



**CHIP Haziran sayısındaki hediyeleri KAÇIRMAYIN!**

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



# TAKVİM Haziran

Ayın oyun menüsüne bir göz atıp bütçenizi şimdiden ona göre ayarlayın!

Pzt.	Salı	Çarş.	Perş.	Cuma	Cmt.	Pzr.
27	 <p>Journey: Collector's Edition</p>			31	 <p>Remember Me</p>	
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Marvel Heroes (PC)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Journey: Collector's Edition (PS3)</li> </ul>	6	<ul style="list-style-type: none"> <li>• DARK (PC 360)</li> <li>• Planetary Annihilation (PC)</li> <li>• Remember Me (PC PS3 360)</li> </ul>	9	
10	11	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jak and Daxter Trilogy (PSV)</li> </ul>	13	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Animal Crossing: New Leaf (3DS)</li> <li>• Epic Mickey: The Power of Two (PSV)</li> <li>• SimCity (Mac)</li> <li>• The Last of Us (PS3)</li> </ul>	 <p>The Last of Us</p>	
 <p>Company of Heroes 2</p>			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Magrunner (PC)</li> <li>• Pro Cycling Manager 2013 (PC PS3)</li> <li>• The Raven - Legacy of a Master Thief (PC)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• LEGO Legends of Chima: Laval's Journey (PSV DS 3DS)</li> <li>• MotoGP 13 (PC PS3 360 PSV)</li> </ul>	22	23
24	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Borderlands 2: Tiny Tina's Assault on Dragon Keep (PC PS3 360)</li> <li>• Company of Heroes 2 (PC)</li> </ul>		27	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Deadpool (PC PS3 360)</li> <li>• Game &amp; Wario (WiiU)</li> <li>• Ride to Hell: Retribution (PC PS3 360)</li> <li>• The Sims 3: Island Paradise (PC Mac)</li> <li>• Time and Eternity (PS3)</li> </ul>		30

# ÜCRETSİZ TEKNOLOJİ DERGİSİ

interaktif teknoloji dergisi

PC sunar

# next

Sayı 02 / 16-31 Mayıs 2013

## DEVLER LİĞİ

Apple iPhone 5  
HTC One  
Nokia Lumia 920  
Samsung Galaxy S4  
Sony Xperia Z

Piyasadaki en güçlü akıllı telefonları karşı karşıya getirdik

Dosya 2013'ün en yenilikçi ürünleri

Sosyal medya Instagram'ın inceliklerini öğrenin

HER AYIN 1 VE 15'İNDE ÇIKAN TEKNOLOJİ DERGİSİ NEXXT'İ İPHONE VE İPAD'İNİZDEN OKUYABİLİRSİNİZ

## APP STORE'DAN HEMEN İNDİRİN

# SPLIT SCREEN

Beklediğimiz oyunların en taze ekran görüntüleri



## Rayman Legends

Platform: PS3, Xbox 360, Wii U  
Çıkış Tarihi: 5 Eylül 2013

2011 yılında birçok platform için satışa sunulan ve beğeni toplayan Rayman Origins'ın devamı niteliğindeki Rayman Legends, multiplayer ağırlıklı ve oyuncuların karşılıklı etkileşime girmesine yönelik bir yapıda olacak. İlk olarak Wii U için duyurulan oyun, buna paralel olarak Wii U'ya özel bazı içerikler barındıracak.



## Magicka: Wizard Wars

Platform: PC  
Çıkış Tarihi: Belli Değil

İlginç bir fikir olarak ortaya çıkan ve bir anda kendi kitlesini yaratıp sayısız eklentiyle desteklenen Magicka, bu kez farklı yapıda bir oyunla karşımıza çıkmaya hazırlanıyor. Wizard Wars, tamamen PvP üzerine kurulu ve oyunda dört kişilik takımlar kurup -yüzlerce büyünün de yardımıyla- rakip takımlara karşı mücadele edeceğiz.





### Loadout

Platform: PC

Çıkış Tarihi: Belli Değil

Daha önce Dragon Age: Origins ve Mass Effect gibi oyunların konsol versiyonlarına imza atan Edge of Reality tarafından geliştirilen Loadout, multiplayer temelli bir "shooter" oyunu olarak tasarlanıyor. Oyundaki silah özelleştirme seçenekleri sayesinde eşsiz silahlar yaratmanın mümkün olacağı iddia ediliyor.



### Ride to Hell: Route 666

Platform: PC, PS3, Xbox 360

Çıkış Tarihi: Haziran 2013

Ride to Hell'in yan projelerinden biri olarak duyurulan Route 666, kendi motosiklet çetemizi kurup yönetebileceğimiz bir oyun yapısında olacak. Bu süreçte diğer motosiklet çeteleriyle karşı karşıya gelecek, çatışmalara girecek ve âlemin en büyük ve tehlikeli motosiklet çetesi olma mücadelesi vereceğiz.



### Wolfenstein: The New Order

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

Çıkış Tarihi: 2013'ün son çeyreği

Oyun tarihinin en önemli klasiklerinden Wolfenstein geri dönüyor! id Tech 5 oyun motoruyla geliştirilen Wolfenstein: The New Order, daha önce The Darkness'a imza atan Starbreeze Studios'un eski çalışanları tarafından kurulan MachineGames tarafından hazırlanıyor ve ilginçtir ki multiplayer desteği içermeyecek.



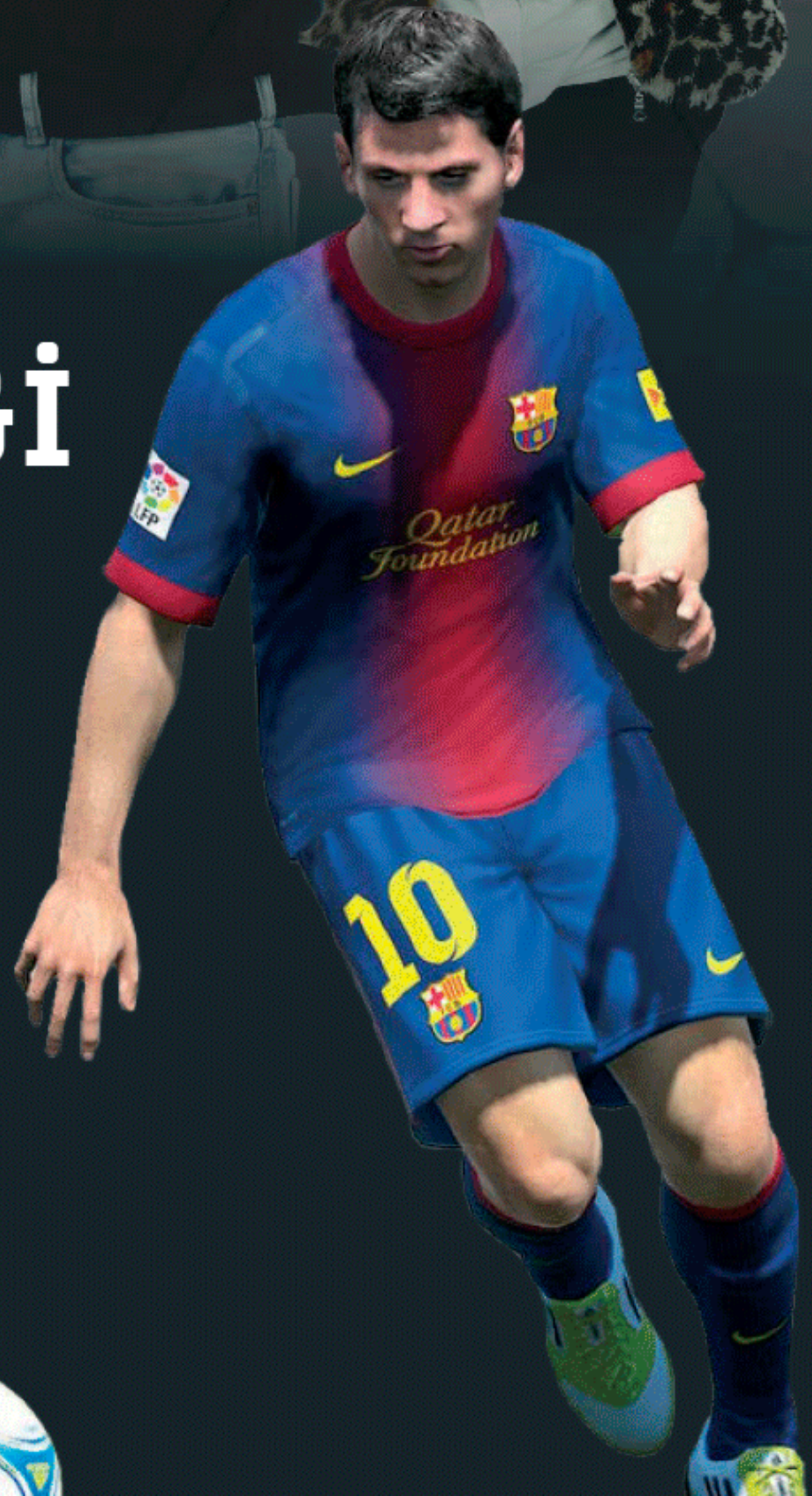
# LEVEL FIFA LİGİ

Ay 6

Oyun **FIFA 13**

Platform **Xbox 360**

Geçen ay neler oldu, hatırlıyor musunuz? Mükemmel oynadığım bir ilk maç, elimden kaçırdığım Fırat, yine de elime geçen şampiyonluk fırsatı, şampiyonluk şansını kaybetmiş bir Emre ama alınan mağlubiyet... Yine de anladım ki şampiyonluk zor değil, en azından bir kupa kaldırmak rüya değil ve bu düşünceyle hazırlandım, motive oldum yeni aya. Bakalım bu kez Fırat'ı yenebilecek miydim, bakalım bu kez kupayı kaldırabilecek miydim; işte cevabı...





1



Tekrar hatırlatıyorum! Geçen ay Fırat'ı neredeyse yeniyordum, hatırlıyor musunuz? İlk yarıda şut bile çektirmemiştım, oyunu rakip yarı alana yığmıştım ve her şey yolunda gidiyordu ama... Hadi, bir kez olur dedim, aynı mücadeleyi sürdürürsem bu kez sonuç alırım dedim. Bu ay da ilk yarıda şut çektirmedim, oyunu rakip yarı sahaya yığdım, golü buldum, uzun süre de maçı önce götürdüm ama sonuç ne oldu?! 1 - 1

Namağlup unvanını korumayı bir kez daha başaran ve iki ay üst üste elimden kaçırdığım Fırat, bu kez Ultimate Team oynaya oynaya kendini iyice geliştiren Emre karşındaydı. Ultimate Team'de Chelsea kadrosunu bir araya toplayıp takıma iyice ısınmıştı Emre ve Fırat karşısına da bu şekilde çıktı. Benden kurtulmayı başaran Fırat ise bu kez Emre'ye takıldı ve tribün terörünün de etkisiyle gol bulamayarak maçı 2 - 0 kaybetti!

2



Geçen ay olduğu gibi, bu ay da son maça başlarken şampiyonluk umudum vardı ama bu kez Emre'nin de şampiyonluk şansı vardı, hem de benden daha fazla. Emre'ye karşı ay içerisindeki birçok maçı kazanmış olarak yine kendime güvenim tamdı ve maçı kazanıp ilk şampiyonluğumu kazanmak istiyordum. Öne de geçtim ama yine şanssız goller gelince geriye düştüm, son anlarda beraberliği de yakaladım ama olmadı, maçı 2 - 2 bitti.

3



Evet, önce bir kez daha Fırat'ı elimden kaçırdım, sonra da bir kez daha şampiyonluk uçup gitti ellerimden. Yediğim golleri bir görseniz, bir görseniz... Yani bir görseniz bana acırsınız, temsili de olsa bana bir kupa verirsiniz. Şimdi anlıyorum Trabzonspor'un ayda bir açıklama yapmasını, şampiyonluk kupasını talep edip durmasını. Demek böyle bir şeymiş, böyle bir ruh halimmiş. Üzgünüm, yine olmadı...

4	O	G	B	M	AG	YG	P	A
FIRAT	10	6	3	1	23	9	21	14
EMRE	10	3	3	4	14	17	12	-3
ŞEFİK	10	1	4	5	12	23	7	-11

## Puan Durumu

İSİM	MAÇ	KUPA
Fırat	6	4
🏆 Emre	6	1
Şefik	6	1
Ayça	0	0
Ertuğrul	0	0

🏆 = Ayın galibi

ROCKO@

PSIKİYATR

ŞEFİK AKKOÇ

"ÖLÜ OYUNLAR  
GÖRÜYÖRÜM"

## ARMAGEDDON

### OPERATION DRAGON

Güzel bir yaz akşamıydı, arkadaşlarımla dışarıya çıkmış, çimlere uzanmışım. Gökyüzünde yıldızlar, yalnız gezen yıldızlar... Sonra biri dedi "Bak, yıldız kayıyor.", ben dedim "O nasıl yıldız, hala kayıyor, yıldız dediğin kayıp gider, görmek an meselesi.", o dedi "Ya bu yıldız değilse?", ben dedim "Belki de UFO'dur.", o dedi "Oğlum, bu gittikçe büyüyor ve bir ateş topu gibi!", ben dedim "Hakkını helal et, bu bir göktaşı!" ve şimdi buradayım.

## GUMMY BEARS MAGICAL MEDALLION

Tatlı ile aram çok iyidir ama yememem lazım, biliyorum. Aslında zaman zaman tatlıya ara verip kendimi sakıza veriyorum ama sakız da şekerli ve fazlası zarar bir noktadan sonra. Hem bu kadar sakız çiğneyince kilo alıyorum, ayı gibi oluyorum. Burada suç bende mi doktor? Değil! Neden tadı güzel olan her şey zararlı, kötü olan her şey yararlı? Söyle! Brokoli yiyecekmişim, sağlıklıymış. Kusayım da onu yiyeyim bari!

## STAR TREK: THE VIDEO GAME

Ben hiç yaramazlık yapmazdım, uslu uslu otururdum derste ama o yok mu o... Her türlü yaramazlığı o yapardı, sesi o çıkarırdı ama öğretmen arkasını döndüğü anda da en uslu, en masum o gözükürdü. Öğretmen de hiçbir şey anlamazdı, boş verip geçerdi ama bir gün dayanamadı, döndü arkasını, bağırdı, çağırdı, kızdı, geldi sıramıza ve her şeyi benim yaptığımı sanıp kulağıma öyle bir asıldı ki sonuç ortada...

## WAY OF THE DOGG

Eskiden çok iyi arkadaşlık, her gün konuşup sohbet ederdik telefonda ama sonra aramız bir bozuldu ki sorma. Ayıp etti bana, hem de çok ayıp etti. Aradan epey zaman geçti, hep arıyor ama çıkmıyorum telefonlarına. En sonunda duydum ki buraya, İstanbul'a gelecekmiş bu küslüğe son vermek için ama görüşür müyüm, bilmiyorum. Sonuçta çok kırdı beni ve hala o eski, agresif tavırlarına devam ediyorsa hiç niyetim yok. Hıh!

## ŞİKAYETLER

- Armageddon Operation  
Dragon

- Gummy Bears Magical  
Medallion

- Star Trek:  
The Video Game

- Way of the Dogg

Not: 7 Temmuz'daki  
konsere bi' bilet  
ayarlar mı acaba?



# XBOX ONE

## Sahne Microsoft'un...

### Xbox One nihayet su yüzüne çıktı

**2** 1 Mayıs günü, koştum eve geldim ve geldiğim saat canlı yayının başlamasına tam 10 dakika kalaymış meğer, hemen Xbox'ın sitesine girdim ve yayını beklemeye başladım. Bir baktım ki her şeyden çok sistemin ismini merak ediyorum ve fazla beklememe fırsat kalmadı, yeni Xbox'ın ismi, Xbox One tüm dünyayla paylaşıldı.

Önümüzdeki birçok sene boyunca duyacağımız isim, Xbox One. "Xbox One'a mı yapılmış o?", "Bence PS4, Xbox One'dan iyi..." "Saçmalama, Xbox

One süper!", "Xbox One'ını ödünç verir misin?" gibi cümleleri sıkça duymaya hazırlanın zira Microsoft, oyunlardan öte bir şekilde hayatımızı ele geçirmeye çalışıyor. İşte detaylar...

#### Her şey "tek"

Xbox One'ın kuşkusuz ki en büyük özelliği, oyunlar dışında başka alanlarda da hizmet sağlayacak olması. Tanıtımda da zaten oyunlardan önce sistemin televizyonla entegrasyonu konu edildi.

Xbox One, HD televizyon yayını sistemlerinize destek sağlayacak fakat bu olay Türkiye'de çalışacak mı, şu an için bu konu muallakta. Tanıtımda ise bir hayli heyecan uyandıran bir durum söz konusuydu. Düşünün ki televizyonda Game of Thrones'u izliyorsunuz. Dizi sıkıcı tabii ki, bir yandan da diziyi ilgili ilginç bir şeyler okumak istiyorsunuz. Xbox One'a göndereceğiniz bir komutla veya telefonunuzdaki SmartGlass uygulamasıyla ekranın hemen yanında Game of Thrones'la ilgili bilgiler açılmasını sağlayabilecek ve bir yandan diziyi izlerken, bir yandan da hakkında bilgiler alabileceksiniz. Bu aslında hoş bir özellik ama daha çok fazlasıyla televizyon izleyenlere hitap ediyor. Aynı şekilde spor yayınlarını izleyenler için de bir örnek verildi ve bir basketbol maçını takip ederken yan tarafta fantezi takımınızı açıp detayları inceleyebileceğiniz gösterildi; hatta ünlü basketbolcuların daha önceki maçlardaki performanslarını da gözlemleyebileceğimiz de belirtildi.

İlginc bir haber de son anda geldi ve bu da televizyon izlerken achievement sahibi olabileceği-

miz. Anlaşılan o ki Microsoft bizi televizyonlarımızın başına kilitlemek için büyük bir çaba sarf ediyor...

Daha çok dijital televizyon yayınlarının Xbox One ile uyum sağlayacağı bu özellikten hemen sonra, yine son derece etkileyici bir konuya değinildi ve o da Xbox One'ın oyun, film, televizyon ve internet tarayıcısı arasında hızla geçiş yapabilmeydi. Elinizi bir şeyleri itiyormuş gibi hareket ettirdiğinizde Xbox One televizyon, oyun veya o an konsolda ne açıksa onların arasında inanılmaz hızla bir geçiş yapabiliyor. Bu tanıtıma özel bir şov muydu, yoksa Xbox One gerçekten bu kadar iyi bir performans sergileyebilecek mi, bunu zaman içerisinde göreceğiz. (Microsoft, sistemin gücünü üç kısma ayırdıklarını ve bir kısmın sadece bu geçişleri sağlamak için çalıştığından bahsettiği için umutluyuz.)

### Sistem özellikleri

**Optik Sürücü:** Blu-ray / DVD  
**Oyun videosu kaydetme:** Var  
**Bellek:** 8 GB DDR3  
**İşlemci:** 8 çekirdekli özel Microsoft işlemci  
**Hafıza:** 500 GB sabit disk  
**USB:** USB 3.0 desteği  
**İkinci ekran:** SmartGlass  
**Bulut hafızası:** Var  
**Zorunlu oyun yükleme:** Var  
**Kullanılmış oyun ücreti:** Var  
**Xbox 360 oyunlarını çalıştırma:** Yok  
**Oyunlar arasında sohbet imkanı:** Skype ile  
**Hareket algılama sistemi:** Kinect 2  
**Sesle komut:** Var  
**Ödemeli üyelik:** Xbox LIVE  
**İnternet bağlantısı:** Ethernet, Wi-Fi  
**Bluetooth:** Yok  
**Girişler - Çıkışlar:** HDMI girişi ve çıkışı (4K çözünürlük desteği), Optik çıkış



Tamamıyla siyah ve son derece basit bir tasarıma sahip konsol; düz tasarımı sayesinde başka elektronik aletlerin altında veya üstünde durmaya müsait.

Yeni Kinect artık konsolun ayrılmaz bir parçası. Ses algılama konusunda ileriye giden cihaz, gelişmiş görüntü algılamasıyla da en ufak detayları yakalayabiliyor.



Yenilenmiş gamepad'in görüntüsü eskisinden farklı değil fakat birkaç yeni özelliğiyle daha da kullanışlı olmuş.

## Kinect 2

Bir adet Xbox One satın aldığınızda içinden konsol, gamepad ve yenilenmiş bir adet Kinect 2 çıkıyor. Gamepad'den başlayalım, Kinect'le devam edelim.

Yeni gamepad'in aslında bir öncekinden görünüş olarak pek farkı yok. Rengi siyah, tuşlar alıştığınız yerlerde. Dijital yön tuşlarında ufak bir değişim var; Wii U'nun profesyonel gamepad'ine benzemiş tuşlar, hoş olmuş. Değişiklik gösteren üç tane önemli konu var ve bunlardan bir tanesi de kuşkusuz ki pil derdinin son bulması. Kaç kez evde pil yok diye ortada kaldığımı hatırlamıyorum... Sony'nin PS3 ile birlikte başardığı USB'den şarj mevzusu, Xbox One'da da mevcut ve böylece gamepad'in şarjı bittiği an USB'den bağlayarak şarj edebileceğiniz gamepad'i. Şarjın ne kadar gideceği ise belirtilmiş değil ama PS3'teki kadar gitse bile kâfi.

Bir diğer değişiklik de konsolun arka "trigger" tuşlarına titreşim özelliğinin gelmiş olması. Tuşa hafif bastığınızda çok hafif bir titreşim gelirken, sonuna kadar bastığımızda sağlam bir titreşim

hissedeceğimizi düşünmekteyim. Tabii ki oyunlar bu oranı kendileri ayarlayacaklar ve bu titreşim özelliğinin oyunlarda nasıl kullanılacağını merak etmiyor da değilim.

"Back" ve "Start" tuşları da artık tarihe karışıyor gamepad'in üzerindeki. Start tuşunun yerini Menu tuşu, Back'in yerini de View almış durumda. Menu tuşu oyunlarda yine menüyü açacaktır kuşkusuz ve televizyon yayınında ve filmlerde de farklı özelliklerin açılmasını sağlayacak gibi gözüküyor. View tuşunun nasıl kullanılacağına tam anlamıyla yapımcılar karar verecek. Bir RPG'de haritayı da açabilecek bu tuş, bir FPS'de lider tablosunu da...

Her Xbox One paketinden çıkacak olan Kinect 2'de de bayağı sağlam değişimler bulunuyor. Öncelikle Kinect'in artık Xbox'a sürekli bağlı olması gerektiği gerçeğiyle karşılaşılıyor; Kinect artık Xbox'ın tam anlamıyla bir parçası. Böylece Xbox One'ı sadece tek bir komutla aktif hale getirebileceğiz ve evet, Xbox One aslında her zaman açık konumda duracak.

Önceki Kinect'in VGA yapısı, 1080p desteğiyle

yenileniyor ve Kinect artık daha geniş bir alanı görebiliyor; bu da dar alanlarda Kinect'i kullanmak isteyenler için iyi bir haber. Dirsek, bilek hareketlerini bile algılayabilecek olan yeni Kinect, üzerinizdeki kıyafetleri de göz önünde bulundurabilecek. Hareketleri çok daha iyi algılayabilecek olmasının yanı sıra, kalp atışınızı ölçebileceği de belirtilen özellikler arasında. Kinect 2'nin ses algılama yetenekleri de gelişmiş durumda ve buna ek olarak Kinect 2'nin kendi sesinin olacağı da söyleniyor. "N'aber Kinect?" dediğinizde, "Iyiyim, sağ olun. Ayrıca dün donla salonda dolaşırken birkaç tane fotoğrafınızı çektim." diyebileceğini düşünüp ürküyoruz.

İlk Kinect PC'lere de gelmişti hatırlarsanız ve ikinci Kinect de PC'lerde çalışacak şekilde tasarlanıyor fakat 2014'ten önce piyasada olmayacağı belirtiliyor.

## Kullanılmış oyunlar

Ülkemizde pek yaygın değil ama diğer ülkelerde acayip bir kullanılmış oyun pazarı bulunuyor. Microsoft kullanılmış oyunları oynamak için ek bir ücret ▶



► talep edince, geçtiğimiz ay büyük bir tartışma başladı. Microsoft'tan gelen açıklamaya göre bir oyunu aldığınızda bu, Xbox kullanıcı isminizle ilişkilendirilecek ve oyunu yükledikten sonra da disk zaten atıl konuma geçecek. Bu diski bir başkasına verdiğinizde, o kişinin oyunu yükleyip kendi gamertag'ıyla kullanması için de Microsoft'a belli olmayan bir para ödemesi gerekecek. Şayet ki o kişi sizin kullanıcı isminizle kendi Xbox One'ından giriş yaparsa böyle bir ücret ödemeyecek ama hesabınızı birisinin ellerine bırakmış olacaksınız. Bu detay maalesef birçok insanı üzmüşe benziyor ve kullanılmış oyun pazarının da sarsılması anlamına geliyor. Microsoft bu konuda çok anlaşılır ve

kolay bir sistemin devreye gireceğini vurgulasa da oyuncular pek rahatlamış değil.

Diğer detayları da kısaca geçelim ve oyunlara gelelim artık, değil mi? En kötü haberlerden bir tanesi Xbox 360 oyunlarını Xbox One'da oynayamıyor olacak olmamız. Bu bayağı can sıkıcı bir durum bana sorarsanız; yeni nesil konsollarda bu tip bir konunun var olmaması gerekiyor. (Xbox 360 satışları devam etsin diye yapmıyorlarsa ne olayım...) Buna karşın tüm Xbox 360 achievement'lerinizi ve bilgilerinizi yeni konsolda kullanabileceksiniz, kaldığınız yerden devam etmiş olacaksınız. (Xbox 360 sahibi olmamış insanlara Xbox 360 başarılarınızı sergilemeniz de ne olacaksa...) Aynı şekilde

Xbox LIVE üyeliğiniz de aynen devam edecek, yeni bir üyelik sistemi var olmayacak.

Xbox LIVE'da radikal değişimlerin olmayacağı da açıklandı fakat artık çok daha fazla sunucuya, çok daha fazla kişiye destek veren oyunlar görebileceğimizin sinyalleri verildi.

Konsolun her zaman internete bağlı olup olmaması konusu da tartışma halinde halen ama Microsoft'tan gelen açıklamaya göre bir oyunu ilk defa oynarken sisteme bağlanmamız gerekecek fakat sonrasında internet bağlantımız olmak zorunda değil. Yine de bu tip bir internete bağlanma zorunluluğu hoş gelmiyor kulağa.

Cloud, yani bulut sisteminin faydaları da açıklananlar arasındaydı. Artık iyiden iyiye bir standart olmaya başlayan ve aslında işleri bayağı kolaylaştıran bu sistem sayesinde, oyun kayıtlarınız internette bir yerlerde var olacak ve başka bir Xbox One'dan oyununuza girdiğinizde kaldığınız yerden devam

## Bağımsız oyunlara kırmızı ışık

Yoğun uğraşlarla kendiniz bir oyun yapıyorsunuz, oynayanlar da bayılıyor. Xbox da en çok sevdiğiniz konsollardan bir tanesi ve oyununuzu orada, bir dağıtımçıya ihtiyaç duymadan yayımlamak istiyorsunuz. Zaten dağıtımçı nedir? Sizin beceremeyeceğiniz pazarlamayı ve desteği sağlayacak bir aracı. E olay bir sunucuya bir oyunu koymaktan fazlası değilse dağıtımçıyı ne yapalım, değil mi? Ne var ki Microsoft, Xbox 360 zamanında da dağıtımçı olmadan bağımsız oyunların yayımlanmasını istemiyordu, olay Xbox One ile de değişmiş değil. Sony'nin PlayStation Store, Nintendo'nun eShop ve Valve'in Steam ile "dağıtımçısız oyun yayımına" izin verdiği göz önünde bulundurulunca Microsoft'un neden böyle bir tutum sergilediğini anlayabilmek mümkün değil açıkçası.

Thomas Was Alone'un yapımcısı Mike Bithell bu durumu ilk protesto edenlerden bir tanesi.



"Demek ki ikinci projem yeni Xbox'ta yer almayacak..." diyor. Toki Tori 2'nin yapımcısı Two Tribes da benzer bir şekilde tepkisini, "Xbox One'da oyunlarımızı kendimizin yayımlayamaması, yeni Two Tribes oyunlarının Xbox One'da yer alamayacağını ifade ediyor. Microsoft'un Xbox One ile XBLA'deki bu bozukluğu gidereceğini düşünmüştüm..." diyerek belli etti. Sony'nin ve Nintendo'nun bu konudaki tutumu göz önünde bulundurulunca, Microsoft'un biraz yanlış yaptığını söyleyebiliriz sanırım.





edebileceğiniz. Bu sistem filmler için de geçerli; filmi durdurup başkasının evinde filme devam edebileceğiniz. Oyunlara girerken güncelleme işleri için beklemek zorunda kalmayacaksınız, oyunlar ve sistem siz farkında olmadan güncellemeleri yapacak. Xbox One bu sayede sizi tanıyacak ve kişiselleştirdiğiniz tüm özellikleri, başka bir konsolda aynen önünüze getirecek.

### Oyunlar

Çok daha fazla "Xbox One'a özel" oyun barındıracak olan sistemin açıklanan üç özel oyunundan bir tanesi Forza Motorsport 5 ve inanılmaz bir gerçekçiliğe sahip olan, tanıtımda detaylardaki özenle dikkatleri üstüne toplayan oyun, Xbox One'ın çıkış oyunu olarak lanse edildi. Yepyeni pistler, araçlar ve inanılmaz hızda bir yarış heyecanı içerecek olan oyunu tüm yarış tutkunları havada kapacak gibi gözüküyor.

Alan Wake'in yapımcısı Remedy Entertainment'in yeni oyunuysa Quantum Break olarak gösterildi. Grafiksel olarak gayet hoş gözüken oyun, heyecan dolu bir aksiyon / macera oyunu olarak tasarlanıyor. Oyunla ilgili ilginç bir detay da oyunun dizisinin de yapım aşamasında olduğu yönünde. Oyunun oynanma şekline göre dizi de şekillenecek açıklananlara göre. İlk defa denenecek olan bu sistem, bakalım nasıl bir sonuç verecek.

Geçtiğimiz günlerde elimize ulaşan bir haberle

öğrendiğimiz ama aslında tahminlerimiz de boş çıkarmayan bir oyun, Ryse da Xbox One'a özel bir oyun olarak gösterildi. Hakkında daha fazla bilgiye E3 2013'te ulaşacağımız oyun, Crysis'in yapımcısı Crytek tarafından hazırlanmakta. Bir Halo, bir Gears of War kadar büyük bir oyun olması bekleniyor Ryse'in. Oyun bir FPS fakat modern zamanların aksine, Roma İmparatorluğu döneminde geçiyor.

Xbox One'a çıkacağı kesinleşen diğer oyunlar da şu şekilde sıralanıyor: Assassin's Creed IV: Black Flag, Battlefield 4, Call of Duty: Ghosts, Destiny, Dying Light, FIFA 14, Madden 25, NBA Live 14, Need for Speed Rivals, Thief, EA Sports UFC ve Watch Dogs. Aralarında ismini duymamış olduğunuz bir oyun yok; sadece Dying Light yeni bir eklenti ve o oyun hakkında detaylı bilgiyi de haber sayfalarında bulabilirsiniz zaten.

Xbox One'a çıkması muhtemel olan ama kesin

bir açıklama yapılmamış oyunlar arasında da Doom 4, Dragon Age III: Inquisition, Halo 5, Mafia III, Wolfenstein: The New Order, The Evil Within, The Witcher 3: Wild Hunt ve Tom Clancy's Rainbow 6: Patriots bulunuyor. Mafia III'ün aslında bir süredir yapım aşamasında olduğu fakat yeni nesil konsollara uyum sağlaması açısından geciktirildiği belirtiliyor.

Bu yıl içerisinde, muhtemelen de Aralık ayında piyasada olacağı belirtilen Xbox One, artık bir oyun konsolundan öte bir sistem. Bazı özellikleri, özellikle konsolları sadece oyun oynamak için kullanan kişileri ilgilendirmeyecektir ama Microsoft bu defa daha büyük bir kitleye hitap etmeyi kafaya koymuş belli ki. Konsolun oyun desteği bu ay gerçekleşecek olan E3'te daha da belirgin hale gelecek ve siz de hangi konsolu tercih edeceğinize daha kolay karar verebileceksiniz. ■





## Karakterini seç, kıyafetini giy, onun gibi hisset...

Cosplay dünyasına giriş 101

**G**eçtiğimiz ay ilginç bir isimle tanıştım. Daha doğrusu o bana kendisini gösterdi, ben de kendisinin yaşantısına şöyle bir göz gezdirdiğimde, gördüklerim beni bir hayli heyecanlandırdı. Düşünün ki ben Japonya'da "Maid Cafe"lere gitmiş, fuarlarda birbirinden ilginç kostümler giymiş Japon halkıyla tanışmış, birçok dükkânda satılan ilginç kostümleri incelemiş Tuna, "cosplay" adını verdiğimiz bu işi başarıyla icra eden birisiyle tesadüfen tanışıyorum... Kod adı Mai Nyan olan ve cosplay dünyasında iyi bir yere sahip olan arkadaşımızla bir röportaj yapmak da elbette ki benim görevimdi. Buyurun, kendisi bize neler anlatacak, dinleyelim...



**Tuna Şentuna: Selamlar. Nasılsın, neler yapıyorsun?**

**Mai Nyan:** Selam! İyiyim, teşekkür ederim. Bu aralar en çok okulla uğraşıyorum, malum finaler... Onun dışında tabii ki cosplay çalışmaları devam ediyor; bir yandan yeni kostümler hazırlıyorum, fırsat buldukça da fotoğraf çekimleri yapıyorum. Bir de bir arkadaşımın tavsiyesiyle Sanitarium diye bir oyuna başladım, o da kilitledi beni sağ olsun.

**TŞ: Bu röportajın ana sebebi olan ve senin için de bir hayli önemli olduğunu düşündüğümüz cosplay dünyasına nasıl adım attın?**

**MN:** İşin aslı ben başladığımda cosplay dünyası diye bir şey yoktu, en azından Türkiye'de yoktu, şimdiki halinden çok farklıydı. Bana gelirse ben oldum olası kostümlerle sevdiğim karakterleri taklit etmek ile ilgiliydim. Beş - altı yaşlarındayken renkli kartonlar ve yapıştırıcı kullanarak Sailor Moon asası yapmaya çalıştığımı hatırlıyorum mesela. Cosplay diye bir şey olduğunu 2005 yılında öğrendim ve kendi kendime ufak tefek çalışmalar yapmaya başlayarak bu güne kadar geldim.

**TŞ: Kostümlerini nereden alıyorsun? Yoksa kendin mi hazırlıyorsun?**

**MN:** Kostümleri kendim hazırlıyorum çünkü bence bu cosplay'in önemli bir parçası. Cosplay yaparken sevdiğin bir karakteri taklit etmek güzel fakat kostümü hazırlarken elindeki malzemelerle, bilgini ve deneyimini kullanarak zorluklarla başa çıkmanın tadı bambaşka. Üstelik her kostümde kendini aşmak, her seferinde daha zorlayıcı bir karakter bulup yapmayı başarmak bana gurur verici geliyor.

**TŞ: Cosplay için Türkiye'de ne gibi olanaklar var?**

**MN:** Açıkçası Türkiye'de olanaklar oldukça kısıtlı.



Örneğin, yurtdışındaki cosplayer'ların kolaylıkla ulaşabildiği pek çok malzemeyi burada bulmak imkânsız. Bunun dışında cosplay fazlasıyla zaman ve para tüketen bir hobi, iş ve Türkiye'deki cosplayer'ların sponsor bulması yurtdışındaki cosplayer'lara kıyasla çok daha zor. Yine de son zamanlarda cosplay etkinliklerinin artması iyi bir gelişme; en azından cosplayer'lara kostümlerini sergileme ve çevrelerini genişletme imkânı tanınmış oluyor.

**TŞ: Dünyadaki cosplay etkinlikleri için ne düşünüyorsunuz?**

**MN:** Maalesef Türkiye dışındaki hiçbir cosplay etkinliğinde bulunma fırsatım olmadı ama gidip cosplay yapmayı ve orada durumun nasıl olduğunu görmeyi çok isterdim. Bu ilk fırsatta yapmak istediğim şeylerden biri.

**TŞ: Son zamanlarda kimlerin cosplay'ini yaptın?**

**MN:** Misa (Death Note), Asuka (Tekken), Haruhi (The Melancholy of Haruhi Suzumiya), Rukia (Bleach), Midna (The Legend of Zelda).

**TŞ: Cosplay'le ilgilenen okurlarımıza söylemek istediklerin veya eklemek istediğin başka bir şeyler var mı?**

**MN:** Cosplay yapmış olanlara diyecek bir şeyim yok aslında, onlar zaten cosplay'in nasıl bağımlılık yapan eğlenceli bir şey olduğunu biliyorlardır eminim. Diğerlerineyse söyleyecek tek şeyim var: Bir arkadaşım cosplay yapmayı, futbol taraftarının sevdiği futbolcunun formasını giymesine benzetmişti ve ben de buna tamamen katılıyorum. Eğer sevdiğiniz ve bunu göstermek istediğiniz bir anime / oyun / çizgi roman / film varsa cosplay yapmak için geçerli bir sebebiniz var demektir...

Bu keyifli röportaj için ona teşekkürlerimizi iletiyor ve kendisinin mutlaka Japonya'yı ziyaret etmesini diliyoruz. ■



# Logoyu bul, altınları kap!

Emre'nin yeni oyunu **Logo Bulmaca**, iOS'ta

“Birbirimizi ağırlıyoruz” serisinde bir sonraki noktada Emre'yle karşılaştık. Sevgili grafikerimiz Emre, daha önce de pandaların ninjalara karşı savaşını konu alan bir oyun yapmıştı, iPhone ipuçlarıyla konuya devam etmişti. Şimdi de “Logo Bulmaca” adlı oyunuyla (Ki tamamıyla ücretsiz olduğunu belirtmek isterim.) iPhone, iPad ve iPod sahiplerine eğlencenin kapılarını aralıyor. (Çok havalı!)

Oyunda 100'den fazla seviye ve her seviyede deforme edilmiş bir logo olduğunu belirtiyor Emre ve ben de soruyorum: “Emre, logolar neden deforme edilmiş?” Sakinliğini koruyor ve devam ediyor: “Ekran-da logonun bir kısmı bulunuyor, bu ipucundan yola çıkarak ve altta yer alan harfleri kullanarak markanın adını tahmin etmeye çalışıyorsun.” diyor. İşte o an anlıyorum ki amaç logoyu tahmin etmek! Emre'nin gözlemlerinden ne kadar zeki olduğumu anlıyorum ve ona bir soru daha yöneltiyorum: “Ne tip logolar var oyunda Emre?” Cevapta gecikmiyor, “Logoların tamamı popüler Türk ve yabancı markalardan oluşuyor.” diyor ve ekliyor, “Sen sormadan detaylara devam edeyim...”

Her seviye atlandığında üç altın kazanıyor oyuncu. Bu altınları kullanarak da takıldığı yerlerde altta yer alan iki bonus'tan birini kullanabiliyor. Bu bonus'lardan ilki logo hakkında ipucu veriyor, diğeri ise cevabı gösteriyor. “Çok güzelmiş ya Emre, ver de bir tur oynayayım.” diyerek iPhone'unu almaya çalışıyorum, elime vurarak, “Oyunun sürekli güncellendiğini ve yeni logolar eklendiğini, bunun da yeni seviyeler anlamına geldiğini de bilmelisin Tuna.” diyor hızlıca. “Peki...” diyor ve Şefik'in iPhone'una uzanıyorum, beni bambaşka marka bir telefon karşılıyor.

Kısacası Game Center achievement'larına da sahip olan Logo Bulmaca, yakında lider tabloları eklentileriyle birlikte iyice eğlenceli ve bağımlılık yaratıcı bir oyun olma yolunda ilerliyor. Oyun ilginizi çektiyse hemen iTunes'a uğrayın ve oyunu ücretsiz olarak indirin! ■



## Büyük soyguna, büyük paket

Grand Theft Auto V'in koleksiyon versiyonu görücüye çıktı

**1** 7 Eylül'de piyasada olması beklenen GTAV'in koleksiyon paketi açıklandı ve fazla uzatmadan içeriğine bakalım.

Çelik kutu ve üzerindeki özel görsel çalışmaları: “SteelBook” adı verilen oyunun kutusunun iki tarafında da Michael'ın, Trevor'ın ve Franklin'in daha önce hiç görülmemiş görselleri bulunuyor. Özel renk ve metalik görüntü, bu kutuyu gerçekten son derece çekici kılıyor.

Ozalit baskı harita: Yaklaşık 55 x 68 cm boyutlarında olan bu baskı, mavi renkte bir Los Santos ve Blaine County haritasından başkası değil. Oyuna yeni başlayanlar için para noktalarını ve başka önemli noktaları gösteren haritayı bolca kullanacaksınız.

Özel yetenek güçlendirmesi: Michael'ın, Franklin'in ve Trevor'ın her birinin özel bir yeteneği bulunuyor. Bu güçlendirme sayesinde ilgili

güçlerini yeniden kullanabilmeleri için gereken süre %25 oranında azalıyor.

Akrobasi uçağı mücadelesi: Los Santos'ta ve Blaine County'de gerçekleşen birçok akrobasi uçağı görevine eklenti.

Ek kıyafetler, dövme ve fazlası: Tüm Los Santos'ta ve Blaine County'de yer alan mağazalarda, Michael, Franklin ve Trevor için ek kıyafetler, karakterlere özel dövme ve mağazalarda özel indirimler.

Ekstra silahlar: Silah satan mağazalarda bedavaya ek silahlar yer alıyor. Bunlar Pisto 50, Bullpup Shotgun ve yakın dövüşte kullanılacak bir çekiç. Tüm bu silahlar oyunun sadece tek kişilik kısmında geçerli.

GTAV para çantası ve anahtarı: GTAV'teki soygunlardan esinlenerek hazırlanmış olan bu çanta yaklaşık 27 x 24 cm boyutlarında bir para çantası ve özel, lazer kesim anahtarıyla birlikte geliyor. Çantanın arkasında Rockstar Games logosu ve kimlik kısmı bulunuyor.

GTAV New ERA 9FIFTY şapkası: Önünde Los Santos logosu bulunan, siyah ve yan tarafında Rockstar Games logosuyla gelen bir şapka. Şapka, kafanıza tam oturabilmesi için ayarlanabilir bir parçaya da sahip.

GTA Online için özel karakterler: Klasik GTA karakterlerini GTA Online Karakter Yaratma Sistemi'nde kullanmanız için bir olanak.

Özel araçlar ve garaj: Tek kişilik oyunda oyuncu anında araçlarını saklamak için bir garaja sahip oluyor ve bu garajda sizi 1930'ların Hotknife HotRod aracı ve bir CarbonRS motosiklet bekliyor. GTA Online'da ise son teknoloji bir Khamelion elektrikli arabanın sahibi oluyorsunuz. ■



POWERED BY  
EA SPORTS™  
IGNITE

## Daha gerçekçi, daha zeki

### FIFA 14'e Ignite desteği

**G**eçtiğimiz ay dergide detaylı ilk bakışını okuduğunuz FIFA 14'ün grafiksel kısmı hakkında elimize yepyeni bilgiler ulaştı ve bunda elbette ki Xbox One'in açıklanması önemli bir rol oynadı.

Bildiğiniz üzere FIFA 14; PC, PS3, Xbox 360, PS4 ve Xbox One için hazırlanmakta. Oyunun Wii U'ya çıkmaması da üzücü ki burada aslında çok daha büyük bir problem var; EA'nin neredeyse hiçbir oyunu Wii U'ya çıkmayacak ve Sega'nın Dreamcast'inin zamanında başarısız olmasındaki en büyük etkenlerden biri, EA'nin sisteme destek vermemesiydi. Her neyse, bu sistemler arasında PS3 ve Xbox 360, alışlageldik oyun motorunu kullanacak ama PS4 ve Xbox One, yeni Ignite oyun motoruna destek verecek. PC'nin de bu klasmanda olmasını beklerdik lakin EA, PC'yi de geçmişe benziyor maalesef.

Ignite oyun motorunun oyuna kattığı grafiksel yenilikler arasında ilk dikkat çeken, seyircilerin maça dâhil olması. Onlar artık birer kartonet değil ve sizin oyunu oynayıp şeklinize göre tepki verecekler. Büyük bir gol şansını mı teptiniz? Üzülecekler. Gole mi gidiyorsunuz? Sizinle birlikte coşacaklar. Kısacası seyirciler, oyunun bir parçası olacak.

Çok daha gerçekçi karakter animasyonlarını da beraberinde getirecek olan Ignite, yapay zekâyı da güçlendirecek. FIFA 13'e göre yapay zekâda 10 katlık bir artış olacağı söyleniyor. Artık takımınızdaki oyuncuların farkındalığı, beklentisi ve duruma göre davranma yetileri olacak. Daha geniş bir alanı da görebilecek olan oyuncular, takım arkadaşlarınızın yerleşimine göre taktikler belirleyebilecekler, maçın son dakikalarıysa gol atmaya yönelik hareketler yapacaklar, sahada daha aktif bir rol üstlenecekler.

Oyunun Xbox One versiyonuna özel Ultimate Team

içeriği de sağlanacağı belirtildi son dakika ama bunun neleri kapsayacağı belirtilmedi. FIFA 14'ün PC, PS3 ve Xbox 360 versiyonları 27 Eylül'de piyasada olacak fakat PS4 ve Xbox One versiyonları için bir süre daha beklemek gerekecek. Ignite motoru için buna değer mi, oyun çıktıktan sonra anlayacağız... ■



## Gölgelerin gücü adına!

"Contrast" bir dünyada, annemizin peşinde...

**B**ir fragmanla kendine hayran etti Contrast... Steam Greenlight'tan yeşil ışığı alan ve kendine bir de yayıncı bulan (Focus Home Interactive. Bu da film prodüksiyon markası gibi geliyor her defasında.) oyun, çok iyi bir bağımsız oyun olacağına benziyor.

1920'lerde geçen ve o zamanların havasını hissettiriyor oyun. Müzikler, atmosfer, grafikler... Görseelliği beğenmemek mümkün değil. Tamamıyla iki boyutlu grafiklerden oluşan oyun üçüncü boyutun nimetlerinden de ilginç bir biçimde faydalanıyor. Biz "Dawn" adında, hayali bir karakteri kontrol ediyoruz ve karakterimizin çok ilginç bir gücü bulunuyor: Gölgelere karışmak! Düşünün ki karakterimiz ilerliyor, ilerliyor ve aşılması zor bir yerde, arka planda duran aydınlık bir yüzeye gölge olarak karışabiliyor ve yine gölgeleri zemin olarak kullanarak koşmaya devam ediyor. Hâlihazırda bulunan gölgeleri birer platform olarak kullanmak mümkünken, Dawn çevre-

deki elemanları değiştirerek gölgelerden kendine yol yapabilecek. Fragmandaki bir sahne de çok etkileyiciydi açıkçası: Dawn silah çekmiş birinin ve hedefte duran insanın gölgelerinden kendine yol yapıyor ve nihayetinde silahın üzerine atlıyordu. Bunun gibi birçok değişik sahne göreceğimizden eminim.

Dawn hayali bir kahraman ve bir şov kızı gibi giyiniyor. 1920'lerin şovlarına da kabare adı veriliyor. Peki, Dawn kimin hayali? Adını bilmediğimiz küçük bir kız bulunuyor oyunda ve annesi de bir kabare dansçısı. Elbette ki hayattaki tek varlığı annesi olan kızın yaratacağı arkadaşı da annesine benzeyecektir... Küçük kız Dawn'u kontrol ederek ailevi problemlerini çözmeye çalışacak diye bir açıklama da geldi ama olayın altından çok daha büyük bir hikâye çıkabilir.

Bu yılın sonlarında PC, PlayStation Store ve Xbox LIVE üzerinden indirilebilecek olan oyunu kesinlikle takip etmenizi öneriyorum. Ellere sağlık Compulsion Games! ■





## Kendi oyun blog'unuzu yaratın!

Webadam'dan herkese 1 yıllık hosting

**O**yunlarla fazlasıyla ilgilisiniz, hatta işi oyun oynamaktan daha öteye taşımak istiyorsunuz. Nasıl? Aklınızda bir blog açma fikri mi var? O halde sıkı durun! Webadam, oyuncular için önemli bir fırsat sunuyor ve oyun blog'u açmak isteyen herkese bir yıllık hosting hizmetini ücretsiz olarak sunuyor. Peki, bu hizmetin içinde neler var?

Şöyle ki bir yıllık hosting ile beraber 5 GB disk alanı ve 50 GB aylık trafik servis ediliyor. Bunun yanı sıra blog oluşturmak için bir adet veri tabanı, iletişim için bir adet e-posta adresi ve ücretsiz ".sitetwebadam.com" uzantısı da paketin içinde yer alıyor. Tüm bunlara sahip olmak için yapmanız gerekense [www.webadam.com/level](http://www.webadam.com/level) adresine girmek, "Hemen Başvur" butonuna tıklamak ve

gerekli seçimleri yaptıktan sonra üçüncü sayfamızdaki kodu kullanmak.

Artık siz de kendi oyun blog'unuzu kurabilir, oyunlarla ilgili fikirlerinizi diğer oyuncularla paylaşabilirsiniz. Blog kurulumu konusunda bilginiz yoksa da üzülmeyin; ücretsiz temin edeceğimiz paket sayesinde Wordpress kurulum hizmeti de alacaksınız. Herkese iyi blog'lar! ■

## Almanya savaşı kazandı

Hikâyenin devamı **Wolfenstein: The New Order**'da...

**S**on Wolfenstein'in üzerinden tam dört yıl geçti. Bu dört yılda biraz daha büyüdük, biraz daha yaşlandık, her şey biraz daha kötüye gitti belki de... Bizim derdimiz de fena sayılmaz ama yeni Wolfenstein'da kahramanımızın başına gelenler, inanın çok daha kötü.

The Chronicles of Riddick'in yapım aşamasında bulunan eski Starbreeze Studios çalışanları tarafından kurulan Machine Games'in yapımını üstlendiği oyun (Nasıl isim tamlaması?), Bethesda damgasıyla piyasada olacak. Oyunda adını telaffuz edemediğimiz gibi yazmakta da zorlanacağımız Blazkowicz (Çok da zor değilmiş.) adında bir karakteri kontrol edeceğiz. Yıl 1960'lar ve İkinci Dünya Savaşı'nın sonunda elbette ki Almanya galip gelmiş ve tüm Avrupa Nazi yönetimine girmiş. Süper bir ortam var anlayacağınız. Naziler elbette ki teknolojik araştırmaları kesmemiş ve robot teknolojisinde de bir hayli ilerlemişler. Bu sayede kocaman savaşçı robotlar üretmeyi başaran Naziler, Avrupa'daki hâkimiyetini iyiden iyiye güçlendirmişler. (Japonlar da otursun, mavi saçlı kızları robotların içine tıksın.)

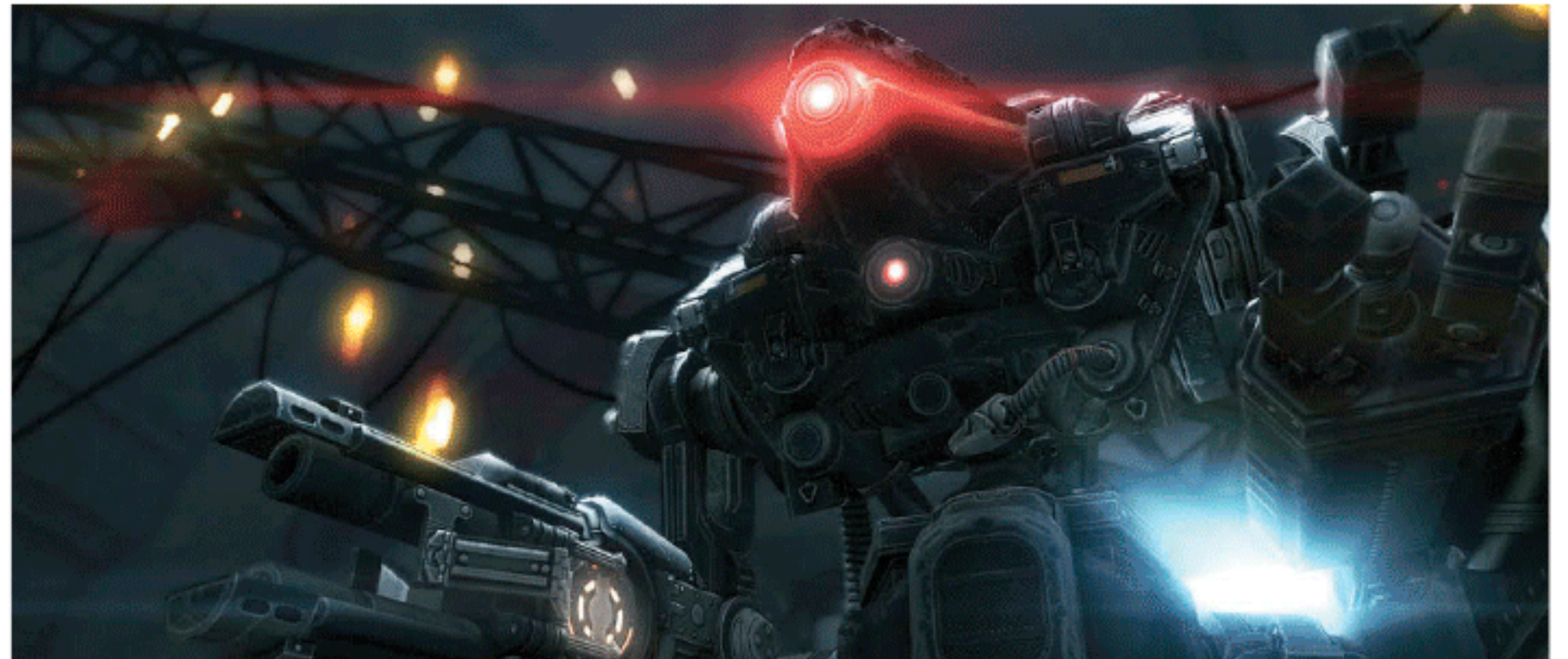
Bir hastanede uyanan kahramanımız oyunun ilk bölümünde yatağından fırladığı gibi ilk görevine çıkıyor. Binddiği takside, taksiciyle kısa bir sohbet yaptıktan sonra bir üsse sızması gerekiyor kahramanımızın ve oyun, Killzone'a benzeyen FPS görüntüsünü hemen belli ediyor. (Bu benzerliği oyunun fragmanında da görebilirsiniz rahatlıkla.) Oyunda

gizliliğin de önemli olduğunu görüyoruz zira Blazkowicz mümkün olduğunca çatışmadan uzak duruyor. Alman askerlerinin görüşünden uzak durmayı başarıyor ama hesaba katmadığı bir düşman çıkıyor karşısına: Bir robot köpek. Almanlar robot teknolojisini köpek yaratacak kadar ilerletmiş anlaşılabilir ve bu köpekle mücadele etmek için silahlar konuşmaya başlıyor, herkesin her şeyden haberi oluyor.

Kahramanımız hemen kendisini bir duvarın arkasına atıyor ama artık yeni FPS'lerde bolca görüldüğü üzere, burada da duvar kurşunlar yüzünden yavaş yavaş yıkılmaya başlıyor. Bir detay daha dikkatimizi çekiyor ve o da yapay zekâ. Rakiplerinden iyi olup olmadığını tartışmak için belki erken ama bir

yerde uzun süre beklediğinizde düşmanlarınız bu durumun saçma olduğunu hemen anlıyor ve sizi yerinizde mıhlamak için üzerinize geliyor. Aferin!

Nihayetinde anlıyoruz ki yeni Wolfenstein, pek de farklı bir FPS değil; hatta edindiğimiz izlenimler oyunun bayağı sıradan bir FPS olacağı yönünde şekilleniyor. Grafiksel açıdan sağlam bir oyun olacağı aşikâr oyunun zira PS3'ün ve Xbox 360'ın yanında PC, PS4 ve Xbox One için de hazırlık aşamasında. (Xbox One konusu netlik kazanmadı ama siz çıkıyor varsayın.) 2013'ün sonlarında piyasada olacak oyunun piyasayı sallayacağını düşünmesem de yeni nesil konsollar için iyi bir FPS olacağını düşünmekteyim. ■



## Son Dakika!

- Yaz geldi! Haberiniz olmamıştır falan...
- PS4'ün 2013'ün sonlarında Avrupa'da piyasada olacağı düşünülmekte ve bu bir gazetede ilanla desteklenmekte.
- **Mirror's Edge 2, Amazon Almanya'da 99 Euro'dan listelendi. Ya fiyat yanlış ya da oyun...**
- Bir sızıntıya göre seneler öncenin mükemmel oyunu Far Cry, HD olarak PS3'e ve Xbox 360'a geliyor.
- Problemlerinden kurtulduğunu düşündüğümüz Final Fantasy XIV: A Realm Reborn MMO oyunu, Ağustos'ta piyasada olacak ve aylık 11€ abonelik ücreti isteyecek. Bu devirde abone sistemiyle çalışan online oyun mu kaldı...
- Bu ay içerisinde Metro: Last Light'a yeni bir DLC geliyor: Faction Pack. Bu DLC ile farklı bir karakteri, yeni bir hikâyeyi gözlemleyebileceksiniz.
- İçeriğinde tüm DLC'leri ve başka ekstraları da barındıran Mortal Kombat Complete Edition, dijital olarak 3 Temmuz'da, kutulu olarak 2 Ağustos'ta PC için piyasada olacak.
- Train Simulator 2013'ün arkasındaki isim, kimyasal atıkları temizlememizi öngören "Chemical Spillage Simulator" adında bir oyun hazırlıyor ve oyun, 14 Haziran'da PC'lerimizde konuk olacak gibi gözüküyor.
- Yeni Devil May Cry'n arkasındaki isim, Android ve iOS için "Fightback" adında, bedava bir aksiyon oyunu üzerinde çalışıyor.
- Spielberg, Xbox One tanıtımında sahne olarak bir Halo televizyon dizisi üzerinde çalıştığını söyledi.
- 1997'nin Shadow Warrior'ı, 2014 yılında yepyeni bir halde PC ve yeni nesil konsollar için piyasada!
- Arc System Works'ün muhteşem dövüş oyunu Guilty Gear, "Xrd SIGN" takısıyla yepyeni bir oyuna kavuşuyor. Unreal Engine 3 desteğiyle yapılacak olan oyun, el çizimi grafikleri terk edeceğe benziyor.
- **Metal Gear Rising: Revengeance PC'ye geliyor! Ne zaman, henüz belli değil...**
- PS Vita'ya özel hazırlanan Killzone: Mercenary 6 Eylül'de geliyor.
- Neredeyse tüm MGS oyunlarını içeriğinde barındıran Metal Gear Solid: The Legacy Collection, 50\$'dan, 9 Temmuz'da sadece A.B.D.'de satışa çıkıyor. Oyunun bölge kilidi olmayacağı için A.B.D.'den satın alabilirsiniz.
- GRID 2'nin özel versiyonunun fiyatı 125.000 Sterlin olarak belirlendi. Bunun nedeni de oyunun içinden gerçek bir BAC Mono yarış arabası çıkması. GRID 2: Mono Edition aynı zamanda bir PS3 ve yarış kıyafetleri de içeriyor.



## Gündüz araştır, gece savaş!

Uykusuz günlerin dijital adı, Dying Light...

**D**ead Island: Riptide ile Dead Island isminin artık bir yerlere varmayacağıni tam olarak anlayan Techland, yepyeni bir oyunla karşımıza çıkmaya hazırlanıyor; hatta yayımladıkları ekran görüntülerinden anladığımız üzere, oyun bir süredir de yapım aşamasındaymış. (Belki de Riptide o yüzden pek bir şeye benzemedi?)

Warner Bros. Interactive'in dağıtımıcılığını üstlendiği Dying Light, Techland'in uzman olduğu zombiler konusunu koskocaman, özgür bir dünyaya taşıyor. Tamamıyla özgür olduğumuz oyunda gece ve gündüz döngüsü çok önemli bir yere sahip zira oyunda gündüzleri bolca araştırma yapacağız,

envanterimize ekleyeceğimiz birçok nesne toplayacağız, yeni bölgeler keşfedip kamplar kuracağız ve geceleri de zıvanadan çıkan ve saldırgan bir hale gelen zombilere ve yaratıklara karşı mücadele vereceğiz. Gündüzleri herhangi bir zorlukla karşılaşp karşılaşmayacağımız henüz netlik kazanmamış olsa da geceleri işimiz zor olacağına benziyor.

Oyunda Mirror's Edge tarzı bir "parkour" olanağı olacağı da belirtiliyor. Sahip olduğumuz karakter önüne çıkan engelleri sadece koşarak aşabilecek, yüksek yerlere rahatça tırmanabilecek. PC'nin, PS3'ün ve Xbox 360'ın yanında PS4 ve Xbox One için de hazırlık aşamasında olan oyunu 2014'ün herhangi bir zamanı evimize misafir edebileceğiz. ■

■ Tuna Şentuna

## Panopticon?

Hayır, hayır; onun adı Freedom Wars!

**S**ony tarafından geliştirilen ve bir süre "Panopticon" adıyla bilinen bir oyun var ki fragmanı dikkatleri hemen üzerine çekmişti. Fragmanda kafalarının üzerinde sayılar bulunan birtakım anime benzeri karakterler kocaman bir ejderha benzeri yaratıkla savaşıyordu. Oyunun PS3 için geliştirildiği düşünülse de 21 Mayıs'ta, Xbox One tanıtılırken bu oyun hakkında da bilgiler yayımlandı. Meğer Panopticon'un adı Freedom Wars'muş ve PS3 değil, PS Vita için tasarlanıyormuş...

Panopticon, olayların geçtiği dünyanın adı ve olaylar 100.000 yıl sonrasını konu alıyor. (Oha.) Öyle bir devir gelmiş ki suç işleyen herhangi bir

insan direkt olarak suçlu bulunuyor ve bir başka bölgeye sevk ediliyor. O bölgede de cezasını çekmiyor, yaratıklarla savaşması gerekiyor! Evet, suçluysan, yaratıklarla savaşsın. Ayrıca fragmanda da gördüğümüz bir milyoncu suçlu, bir bebek var ki onun da hikâyede önemli bir yere sahip olacağını düşünüyorum.

Detaylar maalesef bunlarla sınırlı. Oyunun bir multiplayer kurtarma - aksiyon oyunu olacağı da belirtiliyor ki buradaki kurtarmanın ne demek olduğunu pek anlayabilmiş değiliz. Görevleri başkalarıyla yapmak büyük ihtimalle eğlenceli olacaktır ama oyun hakkında daha fazla bilgi gelmedikçe, çok da umutlu olmamak gerekiyor. ■





## Türkiye'de de iyi oyun yapılabilir

Duello Games'in kurucularıyla konuştuk...

**i** Phone'u ya da iPad'i olup Duello Games tarafından geliştirilen ve iki senedir App Store'un sevilen oyunlarından olmaya devam eden iSlash'i oynamış insanların sayısı sanırım oldukça fazla ama bu oyunun yaratıcılarının bu toprakların insanları olduğunu bilen insan sayısı

oldukça az. Pek göz önünde olmayı sevmeyen, alçakgönüllü bu oyun yapımcılarıyla yeni oyunları Bellyfish'i ve Türkiye'de oyun yapımcısı olmanın verdiği ruh halini Duello Games'in kurucuları Benan Arıgil ve Ercan Çalışkan ile konuştuk. Aslında iSlash'in piyasaya çıktığı zaman yapmalıydık bu röportajı ama derler ya, geç olsun güç olmasın.

dünyaya kapısını açınca bu işe yönelmeyi düşündük ve aklımızdaki fikirleri eleye eleye Duello Games'e kadar geldik.

**YK: Sanırım ilk oyununuz iSlash'i ilk altı ay içerisinde çıkardınız, yanılıyor muyum?**

**BA:** Şirketi ilk kurduğumuzda hemen ofis açmadık. İşlerimizden istifa edip yaklaşık dört ay boyunca Ercan ile beraber evden çalıştık, üçüncü ayın sonunda iSlash'i çıkardık. Oyun Türkiye'de bir anda patladı. Güzel geri dönüşler aldık. Daha sonra oyunun eksiklikleri bir ay içerisinde giderip iSlash'i küresel pazarda dağıtmaya çalıştık. Sekiz ay evden çalışarak



**Yekta Kurtcebe: Klişe bir soruyla başlıyorum. Bize kendinizden biraz bahseder misiniz?**

**Ercan Çalışkan:** Elbette ki. 2000 yılında üniversiteden (Boğaziçi Üniversitesi, Matematik Bölümü) mezun olduktan sonra web tasarımı yaparak bilişim sektörüne girdim. Matematikle ilgili bilimsel bir çalışmada ya da bankacılık / sigortacılık sektöründe yer almak istemedim, bu sektöre kaydım. Benan ile tanışıklığımızı ilk iş yerim olan Nexum'dan geliyor.

**Benan Arıgil:** Web işleri denildi mi geçmişte ilk akla gelen yerlerden biriydi Nexum. Orada çalışmadan ustalaşmak zor oluyordu. Web programcılarının ve tasarımcılarının gayri resmi okulu gibi bir yerdi. Sektörden tanıdığımız, şu an iş çevremizde olan insanları hep orada tanıdık.

**EÇ:** Nexum, sektörün öncü firmalarından biriydi o zamanlar. Nexum'dan sonra eşimin doktorası sebebiyle 2003 yılında A.B.D.'ye gittik ve orada kaldığımız altı yıllık süre zarfında yine benzer bir iş bulup görsel tasarıma devam ettim.

**YK: Sanat yönetmenliği mi yaptınız yoksa?**

**EÇ:** Sanat yönetmenliği değil, Senior UI Designer (Kullanıcı Arayüzü Tasarımcısı) olarak çalıştım. 2009 sonunda Türkiye'ye döndükten sonra burada bir iş kurmak istedim. iPhone ve iPad ürünleri



Osman Can Karacı, İllüstratör



Benan Arıgil, Kurucu

iSlash'i başarılı bir şekilde dağıttık.

**YK: Oyun yapımıyla ilgili olarak geçmişte tecrübelerin olmuş muydu?**

**BA:** Her zaman oyunlarla ilgilidim. Ankara'da lisedeyken bir - iki denemem olmuştu oyun yapıcılığına dair ama başarısızlıkla sonuçlandı. Başarısızlığın asıl sebebi hepimizin üniversiteyi kazanması oldu. Farklı şehirlerdeki üniversitelere dağılınca oyun yarım kaldı. Zaten oyunu yapsak da dağıtamayacaktık ve amatör bir oyun olacaktı. Üniversiteyi Eskişehir'de okudum. Eskişehir yıllarında Hit Oyun sitesiyle uğraştım, oyun dergilerinde yazarlık yaptım, bilgisayar oyunlarından hiç kopmadım. Üniversiteden sonra oyun firmalarında çalışma şansım olmamıştı. iPhone / iPad gibi bir platform olmadığı için ben de Nexum'a girip web programcı-



Burç Pulathaneli, İllüstratör



lığı yaptım. Beş sene Nexum'da, üç senede dijital ajans Rabarba'da çalıştım. Daha sonra Ercan ile yollarımız keşişti. O A.B.D'den dönmüştü, ben de ajanstan istifa ettim. Evden çalışmayla geçen sekiz ayın ardından ofisi kurduk ve ekibimizi oluşturduk. Ekibimiz biz dâhil beş kişi. Kurulduğumuzdan bu yana iSlash'i güncelliyor, oyuna eklentiler getiriyoruz. Oyunun satışı ve popülerliği devam ettiği sürece eklentilerimiz çıkmaya devam edecek.

**YK: iSlash'i tasarlarken neler düşündünüz? Bu oyunu yaratırken en büyük motivasyonunuz neydi? Puzzle oyunu mu yapmak istediniz?**

**EÇ:** Puzzle yapalım diye yola çıkmadık. Bir sürü fikrimiz vardı. Elemler sonucundan bu fikre yaklaştık.

**BA:** Aslında oyunu yapmaya başladığımızda daha farklı bir çıkış noktasından yola çıktık. iPhone ile telefona dokunarak bir şeyler yapmak o dönem daha popülerdi. Ayrıca kesme hamlesinin olduğu bir oyun yoktu. İnsanın parmağıyla bir şeyi kesmesi bize iyi bir fikir gibi geldi. Kesme fikrinden yola çıkıp nasıl bir kesme hissiyatı yaratmalıyız, onu düşündük. Parmak kalın olduğu için ince kesimler zor olacaktı. Sonra aklımıza samuray kılıcı katana geldi. "Katana neyi keser" diye düşündük. Bambu, tahta diye konuşurken Uzak Doğu temasına ulaştık, konseptimizi ortaya çıkardık.

**YK: Peki, iPhone'un en popüler oyunlarından Fruit Ninja aynı zamanlarda mı ortaya çıktı?**

**BA:** Fruit Ninja, biz iSlash'i çıkarmadan bir ay önce çıktı, hatta biz oyunu bitirmiş, kendi arkadaş grubumuz içerisinde teste tabi tutmaya başlamıştık. Aynı durum şimdi de mevzu bahis; Fruit Ninja'yı çıkaran firma Halfbrick'in bizden bir ay evvel balıklı bir oyunu çıktı.

**YK: O zaman biraz da yeni oyununuz Bellyfish hakkında konuşalım. Uzak Doğu temalı bir**

**puzzle oyunundan sonra gyro'ya mı ağırlık vermek istediniz.**

**EÇ:** Sadece gyro olarak düşünmedik. Yine birçok fikrimiz vardı ve fikirlerimizi eleyip en hoşumuza gidene odaklandık. Balığın şekli şemali, baloncuk bağımlısı olması gibi nüanslar aklımıza yattı. Seviye bazlı oyun yaptıktan sonra bir de sonsuza giden bir oyun yapmak istedik. Ayrıca iSlash'i pazarlarken bazı promosyonel sıkıntılar seçtik. Oyun güzeldi ama sevimli bir öğesi yoktu; soğuk bir tahta ve keskin yıldızlar... Bir karakterimizde olsun istiyorduk.

**YK: Oyun trendleri sizi etkiledi mi?**

**BA:** Daha çok kendi yaratıcılık dünyamızın sınırları içerisinde hareket ettik. Piyasadaki benzer oyunlardan etkilenmek yerine "üstüne ne koyabiliriz" diye düşündü. Bellyfish'in oyun sırasında balon toplayarak can kazanması gibi detayları düşündük. Karakterimizin doğal hareketlerini ve özgürlüğünü seviyoruz. Oyunumuz yeni piyasaya çıktı ve gayet olumlu geri dönüşler alıyoruz.

**YK: Türkiye'de oyun yapıcısı olmanın, bu piyasada içerisinde yer almaya çalışmanın zorlukları ve varsa avantajları nelerdir?**

**BA:** Ne yazık ki herhangi bir avantajı ya da kolaylığı yok. İlk olarak insan kaynakları problemi yaşıyoruz, ekibi büyütme büyük dert. Ayrıca Türkiye'den sesini duyurmaya çalışmak, ciddi pazarlama çalışmaları yapmak çok zor. Haberlerimizi yayacak mecralar hep uzağımızda. Kişisel bağlantılarımız da yok, internetten bulduğumuz e-posta adresleriyle bir ilişki kurmaya çalışıyoruz. Türkiye'ye karşı olan o genel önyargı da tamamen yok olmuş değil.

**EÇ:** Apple'da birkaç ay öncesine kadar resmi olarak burada değildi. Tek bir kişi hem Yunanistan'a, hem de Türkiye'ye bakıyordu ve yetkileri de oldukça sınırlıydı.



**YK:** İkinci oyununuzu da çıkardınız. Hemen üçüncü bir oyun çıkarmazsınız ama çalışmalarını başlamıştır. Çalışmalar nasıl gidiyor?  
**BA:** Çalışmalarımız devam ediyor. Grafik çalışmalarının büyük bir kısmını tamamladık. Üçüncü oyunumuzu tamamlamadan önce yeni iSlash'e gireceğiz. Bellyfish'in güncellemeleri de devam edecek. Grafikleri bitmiş, kodlanma aşamasına geçtiğimiz yeni bir oyunumuz var. Beş - altı ay içerisinde kesin çıkacak. 2013 içerisinde iSlash 2'yi de bitireceğiz.

**YK:** Büyümeye dair düşünceleriniz neler? Duello Games'i daha büyük bir oyun stüdyosu haline getirmeyi düşünüyor musunuz? Yeni yetişen nesil beklentilerinizi ne kadar karşılayabiliyor?  
**BA:** İstedığımız kalitede elemanlar bulabildiğimiz sürece ekibi büyütme düşüncümüz, istiyoruz. Şimdiye kadar tecrübeli birilerini arıyorduk, görüşmelerimiz hep bu yönde oldu ama artık gerçekten yetenekli olduğunu düşündüğümüz gençlere, onları yetiştirme pahasına da olsa şans vermeyi düşünüyoruz.

**YK:** Uzun bir eleman arama süreci geçirdiğiniz hatırlıyorum.  
**BA:** Çok sayıda iş başvurusu değerlendirirken yaşadıklarımız ilginçti. Çok fazla talep aldık ama görüşmeye aldığımız insan sayısı azdı. Örneğin, "Unity Developer arıyoruz" diye ilan verdiğimizde "Ben Unity'yi inceledim, fikrim var, görüşmek isterim." gibi cevaplar aldığımız oluyordu.  
**EÇ:** Oyunu gözümüz arkada kalmadan teslim edebileceğimiz bir adam arıyorduk ama maalesef bulmadık, olmadı.

**YK:** Her ne kadar asıl geliri iPhone ve iPad, yani iOS tabanlı oyun yazılımlarından elde eden bir



firma olsanız da Android ile ilgili düşüncelerinizi, iSlash'in Android versiyonunu yaparken yaşadıklarınızı öğrenebilir miyim?  
**BA:** iSlash'in Android versiyonunu çıkarırken pek mutlu olmadık ama zaten tüm dünyadaki önemli yapımcıların da Android ile ilgili iyi tecrübeleri vardı.

**YK:** Asıl problem oyun yaratıcılarının Android'den ekmek çıkaramamasıydı sanırım.  
**EÇ:** Aslında başka sıkıntılar da oldu. iSlash'i Android'e çıkarmakta çok geç kaldık. Bizden önce klonlarımız çıktı Android'e.

**BA:** Hatta esinlenmenin ötesine geçip bizim imajlarımızı, seslerimizi kullanan oyunları Google'a bildirerek dolaşımdan kaldırttık. Bir - iki tane değil, beş - altı tane kopya oyunu kaldırttık.

**YK:** Nasıl arayıp bulmuşsunuz?  
**EÇ:** Valla "iSlash" yazınca çıkıyorlardı.

**YK:** O zaman yeni oyunun Android versiyonunu çıkarmak konusunda olumsuz fikirleriniz vardır.

**EÇ:** Android'i gözden çıkarmış değiliz ama önce oyunumuzun potansiyelini değerlendirmemiz gerekiyor.  
**BA:** Android'e uyumlu bir versiyon çıkarmak basit bir iş değil. Biraz zahmetli kısımları var. Tek tuşa basınca bu iş bitmiyor. Örnek vermek gerekirse iSlash'in Android'e portu üç ay sürdü.

**YK:** Peki, bu versiyonlar taşeron firmalara yaptırılmıyor mu?

**EÇ:** Biz de öyle yaptık. Önce Koreli bir firmayla anlaştık ama üç aylık süreçte bir noktaya varmadık. Daha sonra iSlash'in PlayStation Move'a uyarlanması için Belçikalı bir şirketle anlaştık, bu anlaşma da başarıyla tamamlanamadı.

**BA:** Muhtemelen büyük müşterilerinin işleri yüzünden bizim gibi küçük oyun yapımcılarını göz ardı ediyor ya da ikinci planda tutmaya çalışıyorlar.

**EÇ:** Belçikalılarla olan işte Benan haklı olabilir ama Koreli şirketle olan ilişki gayet absürttü. OpenFeint'i satın alan dev Japon sosyal ağı Gree'nin tavsiyesiyle onlarla çalışmaya başlamıştık.

**BA:** O dönem PlayStation Move için de ciddi çalışmalar yaptık ama çalışmalarımızı rafa kaldırmak zorunda kaldık. Biraz moralimiz de bozulmadı değil. Kinect'i de düşündük ama iSlash hızlı reaksiyon isteyen bir oyundu. Xbox 360'ın bir saniyelik gecikme süresi bizim işimizi bozuyordu. Son kertede baktık uzaktan olmuyor, Türkiye'den bir firmayla çalışmaya başladık. Niyeti iyi, tecrübesi az bir firmaydı. Tamamlanması yine vakit aldı ama bu sefer başarılı olduk ama Android'den, yani Google Play Store'dan beklediğimiz geliri elde edemedik çünkü Android'çiler bedavayı seviyorlar.

**EÇ:** Elde edilen reklam gelirleri oluyor ama onlar da onca zahmete ve emeğe değmiyor.

**YK:** Son olarak şunu merak ediyorum; sizinle



Barış Tümerkan, Programcı

ortaklık yapmak isteyen, sizi bünyesini katmak isteyen firmalar olmadı mı?

**EÇ:** Birleşmek isteyenlerin yanı sıra kendi promosyonel faaliyetleri için oyun geliştirmek isteyenler çok oldu ama biz tekliflerle ilgilenmedik.

**BA:** Ercan'ın dediği gibi bize oyun yaptırmak isteyenler, birleşmek isteyenler, yatırım yapmayı düşünen firmalar, insanlar bizimle bağlantıya geçtiler ama süreçler yine yorucu oldu. Hadi tanışalım dediğimiz firmayla bağlantıya geçtiğimizde e-posta göndermekten ve tanışmaya çalışmaktan kendi işimizi yapamaz hala geldik. Bütün haftamızı konuşmakla geçiyordu. Bu sebeple teklifleri geri çevirdik, kendi yağımızda kavrulmayı tercih ettik.

"Türkiye'den güzel oyun çıkmaz" diyenleri susturacak niteliklere sahip Duello Games'in kurucuları Benan Argil ve Ercan Çalışkan, iş arkadaşları ve programcı Barış Tümerkan, illüstratörler Burç Pulathaneli ve Osman Can Karacı gerçekten övgüyü hak ediyorlar. Gelecekte çıkaracakları başarılı oyunlarla bunu herkese kanıtlayacaklarına inanıyorum. ■



Ercan Çalışkan, Kurucu

## DOSYA KONUSU

Yapım Infinity Ward

Dağıtım Activision

Tür FPS

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

Çıkış Tarihi 5 Kasım 2013

Web [www.callofduty.com/ghosts](http://www.callofduty.com/ghosts)





# CALL OF DUTY GHOSTS

## YENİ NESLE, YENİ NEFES...

**P**iyasa da aslında ispiyoncu dolu bakacak olursanız. Gerçi ben de Activision'ın veya Infinity Ward'un ofislerine bir nedenle girsem ya da önlerindeki planları anlatan bir dosyayı bir yerlerde bulsam, ben de hemen aç gibi internette gördüğüm isimleri paylaşırdım. Yok, elbette ki bir oyun dergisinde çalıştığım için bunu "süper özel" bir haber olarak yayımlardım, tüm dünyanın ve büyük ihtimalle FBI'nın ve CIA'nin de dikkatlerini üstümüze çekerdim. Bu sözleri söylememin nedeni, "Call of Duty: Ghosts" ismini ilk defa duyuyor olmamız. Aslında Modern Warfare'daki Ghost'a yönelik bir oyun olacağı düşünülerek bu isim zikredilmişti ama gelin görün ki yeni nesil konsollar ve PC için hazırlanmakta olan yeni Call of Duty'nin, vefat eden sevgili dostumuz Ghost ile hiçbir ilgisi yok.

Geçtiğimiz ay Xbox One lansmanında ilk defa tanıtımı yapılan Call of Duty: Ghost, yepyeni bir oyun. Ne Modern Warfare'la alakalı, ne de Black Ops ile. Activision burada çok sağlam bir adım atmış bana sorarsanız zira seriyi tam anlamıyla takip etmemiş olanlar, Call of Duty ismiyle ilk defa karşılaşanlar ve yeni nesilde, yepyeni bir Call of Duty görmek isteyenler, Ghosts ile sıfırdan bir başlangıç yapabilecekler. Hatta ben olsam, Ghosts yerine oyunun adını Call of Duty olarak bile bırakabilirdim. Böylece sürekli bir karmaşa, internette oyunun ismini arayınca birbirine girmiş bir ton Call of Duty oyunu ortaya çıkardı. Evet, Ghosts daha hiç fena değilmiş...

### Güçlünün peşinde

Lansmanda çok şahane bir şeymiş gibi tanıtılan senaryo, maalesef benim kamera şakası olduğunu düşünmemen neden oldu. "A.B.D. bilinmeyen güçler tarafından istila ediliyor ve devlet tamamıyla sorunlar yüzünden dağılmış durumda..." diyordu yapımçılardan biri ve ben de olayın klişe durumu

karşısında tepkisiz kalamadım. Bilmemiz gereken A.B.D'nin birtakım daha büyük güçler tarafından yıkılmakta olduğu ve askeri gücünün de bu saldırıyı püskürtmekte yetersiz kaldığı. Hal böyle olunca da dünyanın en iyi savaşçıları, Ghost'lar komutayı ele alıyor ve bu bilinmeyen düşmana karşı savaşmaya başlıyorlar. Biz de elbette ki bu Ghost'lardan bir tanesiyiz, hem de en iyilerinden bir tanesi!

Modern Warfare'da bir onun bakış açısına geç, bir diğer askerin gözünden olayları gör durumu Ghosts'ta tarihe karışıyor. Yeni oyunda sadece tek bir karakteri kontrol ediyor ve tüm görevlere de adını, sanını bildiğimiz arkadaşlarımızla çıkıyoruz. Tek bir karakteri kontrol ediyor olmanın artıları bence tartışılmaz bile. Oyunun senaryosundan sorumlu Stephen Gaghan'ın da istediği gibi, bu sayede karakterimizi çok daha yakından tanıyabilecek ve

onun gibi hissedebileceğiz. Ayrıca açıklananlara göre, tek bir karakteri kontrol ettiğimiz için onun tipini değiştirmek, üstüyle başıyla oynamak, onu kişiselleştirmek de mümkün olacak. Ekibimizle birlikte görevlere çıkacak olmamızda biraz rahatsız etmedi değil. Bu olay moda olduğundan beri, birilerinin beni yönlendirmesi düşüncesine iyiden iyiye sinir oluyorum. Tamam, tek kişilik bir ordu olmak da saçma belki ama Metro: Last Light'i veya BioShock Infinite'i bu kadar sevmemin nedeni de tek başıma karar verebiliyor olmamdı. "Hey, kapıyı aç.", "Hey, buradan gidiyoruz.", "Hey, ben sağdakini vuruyorum, sen soldakini hallet.", "Hey, hey, hey... Senin derdin ne dostum?" diyelim geliyor artık! Arkadaşlarım eğer beni dinleyeceklerse, önden ilerleyip beni hiçe saymayacaklarsa problem yok ama Captain Price gibi bir adamın yanında çömez ▶



## ANALİZ

Kendine ait, basit de olsa bir yapay zekâya sahip olan balıklar, siz onlara yaklaşıncaya gerçekçi bir şekilde kaçacak.

Suyun altındaki yaşam, basit birer grafik oyunuyla sunulmayacak; tüm bitkiler modellenmekte.

Sahip olduğumuz karakter, oyunun bir bölümünde suyun altında savaştığı ve bu sırada üstüne bir deniz feneri yıkılacak.

## Stephen Gaghan



Hollywood filmlerinin ülkemizde pek ünlenmediği, daha doğrusu popüler kültüre tam oturmadığı dönemlerin sonunda, beklenmeyen bir film Oscar'ı aldı götürdü.

(En iyi uyarlama senaryo.) Filmle birlikte, yönetmeni Stephen Gaghan da Oscar'ı kaptı ve o film Traffic'ten başkası değildi. Traffic'ten sonra Syriana ile de adından bahsettirmek istedi Stephen Gaghan ama bunu Traffic'teki kadar başarıyla yapamadı. Bir süredir de ortalarda görülmüyordu ki Activision, yeni oyunu için onun desteğini almayı uygun gördü.

Evet, Call of Duty: Ghosts'un senaristi Mr. Gaghan olarak belirlendi ve hummalı bir çalışmaya başlamış oldu. Gaghan'ın Ghosts'ta yaratmak istediği en önemli kavram, oyundaki karakterlere duygusal olarak bağlanmamız, onları hissetmemiz. Buradaki duygusallığa fazla kapılmamız gerektiğini hatırlatıyorum ama Modern Warfare'a kıyasla, karakterleri daha iyi tanımanın da çok iyi bir adım olduğunu düşünüyorum. Black Ops yine bir nebze ama Modern Warfare, birkaç gün sonra unutulmuş, basit aksiyon filmlerinden ötede değildi benim için. (Cpt. Price hariç; o sağlamdı.)

► muamelesi görmek pek istemiyorum şu devirde. (Gerginim!)

## Dinamizm

Oynanış kısmında neler gördük, neler göreceğiz, bir bakalım. Bu sayfalardaki bir kutuda göreceğiniz üzere yanımızda bir köpek taşıyacağız. (Bu köpek eğer oyunun sonunda ölürse firmaya dava açacağımı da bildirmek istiyorum.) Bir köpekten yardım alıyor olmanın dışında, karakterimiz artık daha esnek hareket edebilecek. Bu ne demek?

Hatırlarsanız, şimdiye kadar çoğu FPS'de (Mirror's Edge ve Crisis 3 bunun dışında.) biraz hantal hareket etmekteydik. O kadar silah, ekipman taşıyınca haliyle yavaş ve hantal da olunuyor ama biz oyun oynuyoruz; gerçekte savaşmak ne demekmiş, görmek isteseydik asker olurduk. Bu bağlamda da Infinity Ward, sahip olduğumuz karakteri biraz daha esnek bir hale getirmiş. Karakterimiz artık koşarken, karşısına üstünden atlayabileceği bir engel çıkarsa buna takılmadan geçebiliyor. (Parkour hesabı.)

Böylece bir siper girmek için koşma alışkanlığımızı değiştirmek zorunda kalıyor zira siperi aşmak, ateş hattından uzaklaşmak için iyi bir yöntem değil pek.

Bu atlama hareketinin dışında, karakterimiz koşarken kayabilme özelliğine de sahip olacak. (Crisis 3 hesabı.) Kaymak düşmanın ateş hattından bir anda uzaklaşmak anlamına da geliyor, düşmanı vurmak için değişik bir açığa geçmek anlamına da.

Yeniymiş gibi lanse edilen bir başka hareket de duvarların kenarından yana eğilmek ve bu şekilde

ateş etmek oldu ama bunu zaten daha önce görmemiş miydik? Enteresan...

Bu gibi hareketler dışında oynanışta pek büyük bir farklılık olacağını düşünmüyorum. Zaten çok değişik hareketler olsaydı, onları görürdük diye düşünmekteyim. (Düşünmek veya düşünmemek, tüm sorun bu...)

Infinity Ward'un oyuna getirdiği bir diğer yenilik de dinamik haritalar. Özellikle multiplayer kısmında afallamamıza neden olacak bu durumu senaryo kısmında da göreceğiz ama senaryodaki şeklini zaten daha önce de görmüştük. Şöyle ki birçok haritada depremdir, bir başka doğal afetdir, bu tip nedenlerden dolayı çeşitli nesnelere hareketlenecek ve bize yepyeni bir tehlike olarak geri dönecek. Örneğin, kocaman bir çınar ağacı kafamıza devrilebilecek, üstünde durmakta olduğumuz bir kaya parçası koparak uçurumdan yuvarlanacak, beraberinde bizi de götürecektir. Adeta bir 2012 (Film.) havası yaratacak olan Call of Duty: Ghosts, multiplayer kısmında çok daha dikkatli olmamıza neden olacak gibi duruyor...

## Gözüm kamaştı!

Electronic Arts, Battlefield 3 ile grafiksel anlamda affedersiniz ama Activision'ı darmaduman etmişti. Evet, Battlefield 3 ile grafiksel anlamda öylesine büyük bir atılım yaptı ki Call of Duty serisi bir anda fazlasıyla geri plana düştü. Tüm yeni nesil teknolojileri Frostbite 2 motoruyla birlikte bize sunuldu ve bu durum, Battlefield 4'te iyiden iyiye gelişeceği benziyor. Infinity Ward da artık olayı yeni nesle taşıması



gerektiğini fark ederek yeni oyununda, yepyeni bir oyun motoru kullanıyor. Hacimli ışıklar (Hacimli saçlar gibi.), HDR, "bloom" adındaki ışık patlamaları, Sub D render ve displacement map özellikleri... Hepsi Ghosts'ta ve her şey 60fps hızında!

Işık olayı gerçekten önemli; gerçekçi render'larla uğraşan bir insan olarak biliyorum ki ışığın kalitesi, gerçekçiliği büyük ölçüde etkiliyor. Hani ağaçların arasından sızan ve gözle görülen o ışık huzmeleri var ya, işte bunlar artık Ghosts'ta bir standart olarak yer alacak ve performansı etkilemeyecek. Işığın nesnelere üzerinde sekmesi, yansımalar ve dahası da yine performansa hiçbir şekilde etki etmeyecek şekilde gerçekçi bir tavır sergileyecek. Displacement map özelliği, nesnelere üzerindeki kaplamaların üç boyutlu olarak otomatikman gerçekçi bir şekilde var olmasını sağlayacak; bir taş uzaktan sadece tek bir renk bir cisim olarak gözükürken, yaklaştıkça üzerindeki kaplamayı belli edecek ve bu gerçek zamanlı olarak gerçekleşecek.

Dairesel nesnelere modellerken onların ne kadar fazla yüzeyi olacağını belirtebilirsiniz. Sayı arttıkça, çok daha yumuşak bir çizgi elde edersiniz ama bu,

bilgisayarı yorar. Çoğu oyunda da kırk daireleri bu yüzden görürüz zaten. Fakat Ghosts, bu tip konularda da daha net şekiller görebileceğimizi vaat ediyor. Özellikle bir silahın nişangâhından bakarken, nişangâhta tam bir daire görebilecek olmanın mutluluğu beni şimdiden heyecanlandırıyor.

Grafiklerin oynanışı etkileyecek bir yönü de karanlık ve aydınlık arasındaki hızlı geçişlerde ortaya çıkıyor. Kapkaranlık bir ortamda belirli bir süre geçirdikten sonra gün ışığına çıktığımızda gözlerimizin ışığa alışması nasıl zaman alıyorsa oyunda da bu durum aynı olacak. Belki gerçekteki kadar uzun sürmeyecek ama aydınlık görüntüyü tam olarak görmemiz için az da olsa zaman geçmesi gerekecek.

Tüm Modern Warfare oyunlarında olduğu gibi burada da "aksiyon filmi andıran" bolca sahne bulunacağı ve oyuncunun yine heyecanı sonuna kadar hissedeceği söyleniyor. Sonuçta oyunun yapımcısı, Modern Warfare'ların arkasındaki isim Infinity Ward ve işlerini bildikleri de ortada. Multiplayer özelliklerinin de çarpıcı olacağı iddia edilen Call of Duty: Ghosts, büyük ihtimalle

## Koş getir Bobi!

Hangi oyunda köpeğimiz vardı da bize yardım ediyordu? "Shadow Dancer" diyenler, çocuğunuz ağlıyor içerideki odada, siz onunla ilgilenin. Daha yenilerde de sanki bir köpek mevzusu vardı ama... Her neyse, işin özü şu ki Activision yeni Call of Duty'yi en büyük rakibi Battlefield'dan bir nebze farklılaştırmak için oyuna ilginç bir eklenti yapmış ve bu eklentinin adı kısaca, köpek. (Bir isim verseydiniz bari.) Bir Ghost olarak, bilinmeyen sayıda görevde köpeğimizle birlikte boy göstereceğiz. Köpeğimiz bazı zevzek köpekler gibi havlayarak yerimizi açık etmeyecek zira bu, eğitilmiş bir kurt köpeği ve özellikle savaş ortamı için eğitilmiş. Köpeğimizi tam olarak hangi alanlarda kullanacağımız netlik kazanmadı; vurulunca ölüp ölmediğinden de emin değiliz ama söylenenlere göre onu bombaları bulmak, çevreyi araştırmak ve düşmanların üzerine salmak için kullanabileceğiz. Köpeğimiz bir askeri bacağında çekiliştirken o askeri vurmaya elbette ki daha kolay olacak ve tehlikeden bir adım uzakta durarak, işimizi daha kolay haledebileceğiz. Köpek mevzusu hayli ilginç olmasına rağmen oynanışta çok büyük bir etkisi olacağını da düşünmüyorum, aksi bir durum çıkarsa mutlu olurum; öyle de yanardöner bir insanım!



Xbox One'in çıkış oyunlarından biri olacak. Zaten lansmanda açıklananlara göre ilk özel DLC'nin de yine Microsoft'un yeni konsolunun sahiplerine sunulması bekleniyor. Oyun kuşkusuz ki satacak ve beğenilecek fakat umalım ki Activision kolaya fazlasıyla kaçıp "A.B.D'nin işgali" gibi bir klişeyi, oynanışa da yansıtmasın ve tadından yenmeyecek, yepyeni bir Call of Duty bizim olsun!

■ Tuna Şentuna

Bu çimler saklanmak için yeterli uzunlukta gözüküyor.



# Herkesine 1 yıl boyunca ÜCRETSİZ WEB SİTESİ ve 2 muhteşem web tasarım VIDEO EĞİTİMİ

8 GB DVD 06/2013 TEKNOLOJİ KÜLTÜRÜ WWW.CHIP.COM.TR

## CHIP

AYLIK YAYINDIR • ISSN:1300-9419 • 112415 • YIL:18 • HAZİRAN 2013 • 7.00 TL

**BU AY: 2 EĞİTİM BİR ARADA 7 SAATTEN FAZLA HD VIDEO DERS  
WEB TASARIMI HAKKINDA HERŞEY**

TEMMUZ'DA: Kendi Android oyununuzu yapın | AĞUSTOS'TA: Profesyonel fotoğraf işleme

TÜM OKURLARA 120 TL DEĞERİNDE 3 MUHTEŞEM TAM SÜRÜM YAZILIM HEDİYESİ

SAHTE İNTERNET DÜKKANLARI • ÜYELİK SİSTEMİ KANDIRMACALARI • AÇIK ARTIRMA YALANLARI • ARKADAŞLIK SİTELERİ

### Dikkat, dolandırılmayın!

Veni yöntemler: İnternette alışveriş yaparken kandırılmamak için bilmeniz gerekenler

**MEGA TEST 254 PC bileşeni**  
İŞLEMÇİ - ANAKART - SSD SÜRÜCÜ - GRAFİK KARTI - KASA  
İdeal PC'yi kurabilmeniz için tüm güncel donanımlar testte

**En iyileri sizin için seçtik!**  
PC ve akıllı telefon için en iyi yazılımlar ve web servisleri

**TEST: KULAKLIK**  
11 kulaklık en iyi sesi sunmak için yarışıyor

**2020'NİN ARABALARI**  
Önümüzdeki 5 yılda otomotiv dünyasını saracak teknolojiler

**XBOX ONE**  
Microsoft'un yeni oyun konsolu hakkında herşey

ATÖLYE: NASIL YAPILIR?  
QR CODE İLE ÇALIŞAN ZİYARETÇİ KARTI YARATIN  
İDEAL SİYAH/BEYAZ FOTOĞRAFLAR İÇİN İPUÇLARI  
FARKLI KATEGORİLERDE ONLARCA İPUCU

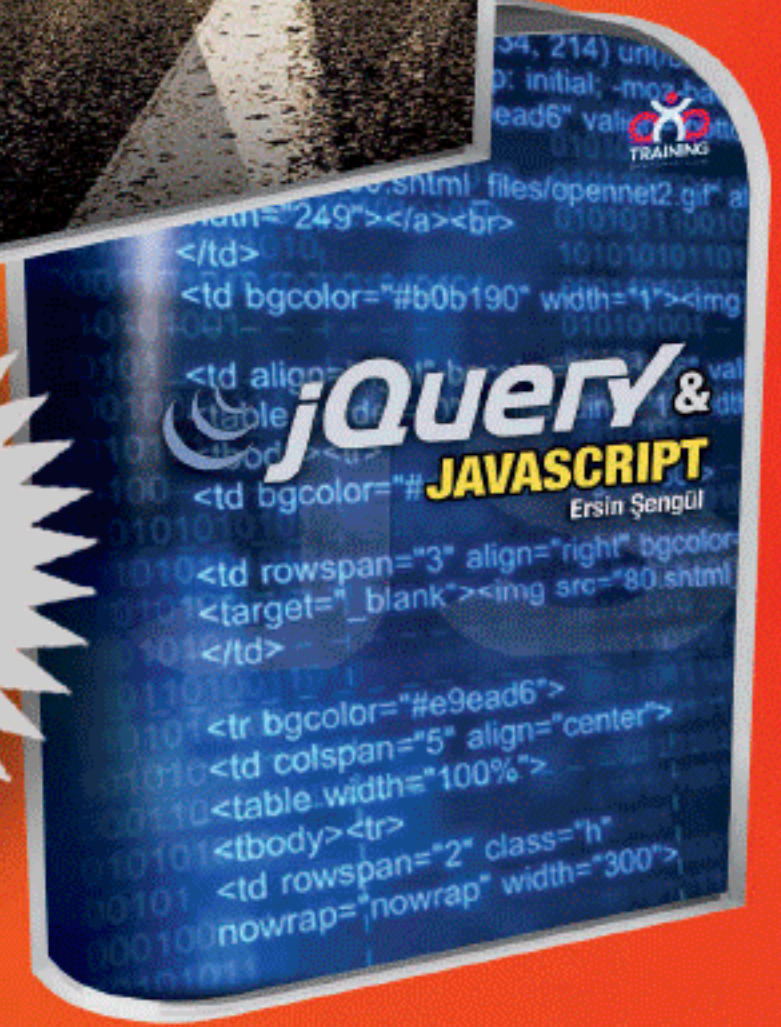
webadam DAN HERKESE BEDAVA  
5GB DİSK ALANI  
50GB AYLIK TRAFİK  
E-POSTA & VERİ TABANI  
WORDPRESS KURULU  
ANINDA KULLANILMAYA HAZIR WEB SİTESİ s.3



## VIDEO EĞİTİM



3  
TAM  
SÜRÜM  
yazılım



**CHIP** Haziran sayısındaki hediyeleri KAÇIRMAYIN!

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



# İlk Bakış

Franklin, Michael, Trevor...

**B**ugün bir anket yapılsa ve en çok hangi oyunun beklendiği sorulsa eminiz ki en çok Grand Theft Auto V cevabı verilir. GTA öylesine bir noktaya geldi ki diğer tüm oyunların üzerinde bir marka değerine sahip an itibarıyla. Hâlbuki ortada Watch Dogs gibi etkileyici bir proje ya

da bu ay çıkacak olan The Last of Us var. Hal böyleyken ve oyundaki karakterlerin detayları su yüzüne çıkmışken biz de GTA V'i mercek altına alalım dedik, böyle büyük bir oyuna da yine büyük yapımlar eşlik etsin diyerek İlk Bakış sayfalarını Gran Turismo 6, inFamous: Second Son, Lost Planet 3 ve Neverwinter ile süsledik.



38

## Gran Turismo 6

Aylar önce PlayStation 4 duyurulmuşken, sadece PlayStation 3 için geliştirilen yeni bir Gran Turismo mu? İlginç...



42

## inFamous: Second Son

Cole'u çok sevmiş olabilirsiniz ama artık onu geride bıraktık ve şimdi karşımızda yeni bir kahraman, Delsin var.



47

## Outlast

Bağımsız Korku Kuşağı dosya konusunda da yer alan Outlast'ın detaylarına daha yakından bakalım istedik...

## Tansiyon Ölçer

Hangi oyun tansiyonunuzu düşürüyor, hangisi çıkarıyor...

Tansiyon Ölçer

**ÇOK DÜŞÜK**

Tansiyon Ölçer

**DÜŞÜK**

Tansiyon Ölçer

**NORMAL**

Tansiyon Ölçer

**YÜKSEK**

Tansiyon Ölçer

**ÇOK YÜKSEK**

# Grand Theft Auto V

Rockstar Games'in merakla beklenen oyuna dair son detaylar, oyundaki karakterlerin dünyu, bugünü, yarını...

40



Tansiyon Ölçer

YÜKSEK

Yapım Polyphony Digital Dağıtım Sony Tür Yarış Platform PS3  
Çıkış Tarihi 2013'ün son çeyreği Web www.gran-turismo.com

## Gran Turismo 6

Yalnız değil, herkesle yarış!

**B** elki başka yarış oyunları bir şekilde Gran Turismo'yu alt etmeyi başardı ama GT öylesine bir isim oldu ki artık gerçek hayatta bile izleri bulunuyor. GT Academy adındaki, Nissan'la ortaklaşa gerçekleşen yarış serisi, oyuncuların gerçek yarışlarda boy göstermesini sağlıyor örneğin. Bu yarışlar sayesinde bir oyuncu, Le Mans'daki bir yarışa katılmayı başardı bile. Aynı şekilde oyunun yapımcısı Kazunori Yamauchi, oyunda kullandıkları birçok aracın koltuğuna geçerek "Endurance" yarışlarında bizzat yer aldı. Her ne kadar GT yeni nesil yarışlardan biraz geride kalmış olsa da GT6 ile birlikte yeniden sahalarda yer alacağı benziyor... Tuna Şentuna ■ Tuna Şentuna



**1** İçeriğindeki birçok ünlü marka ve model ile ünlü olan Gran Turismo serisi, yeni oyunda da yine onlarca ünlü markanın, onlarca ünlü modeline ev sahipliği yapacak. Eski araçlarla birlikte yepyeni modelleri de oyunda görebileceğiz ve hepsiyle gerçekçi bir sürüş keyfi yaşayacağız.

**2** Yeni oyun elbette ki yepyeni modellerin ve yenilenmiş grafiklerin öncülüğünde bir oyun olmayacak. Polyphony Digital'ın amacı bu defa çok daha kullanıcı dostu bir oyun geliştirmek. GT5'teki tüm hatalarını listeleyen ve bunları bir bir gidermeye çalışan yapımcılar, GT6'da birçok detayı yeniden elden geçiriyorlar.



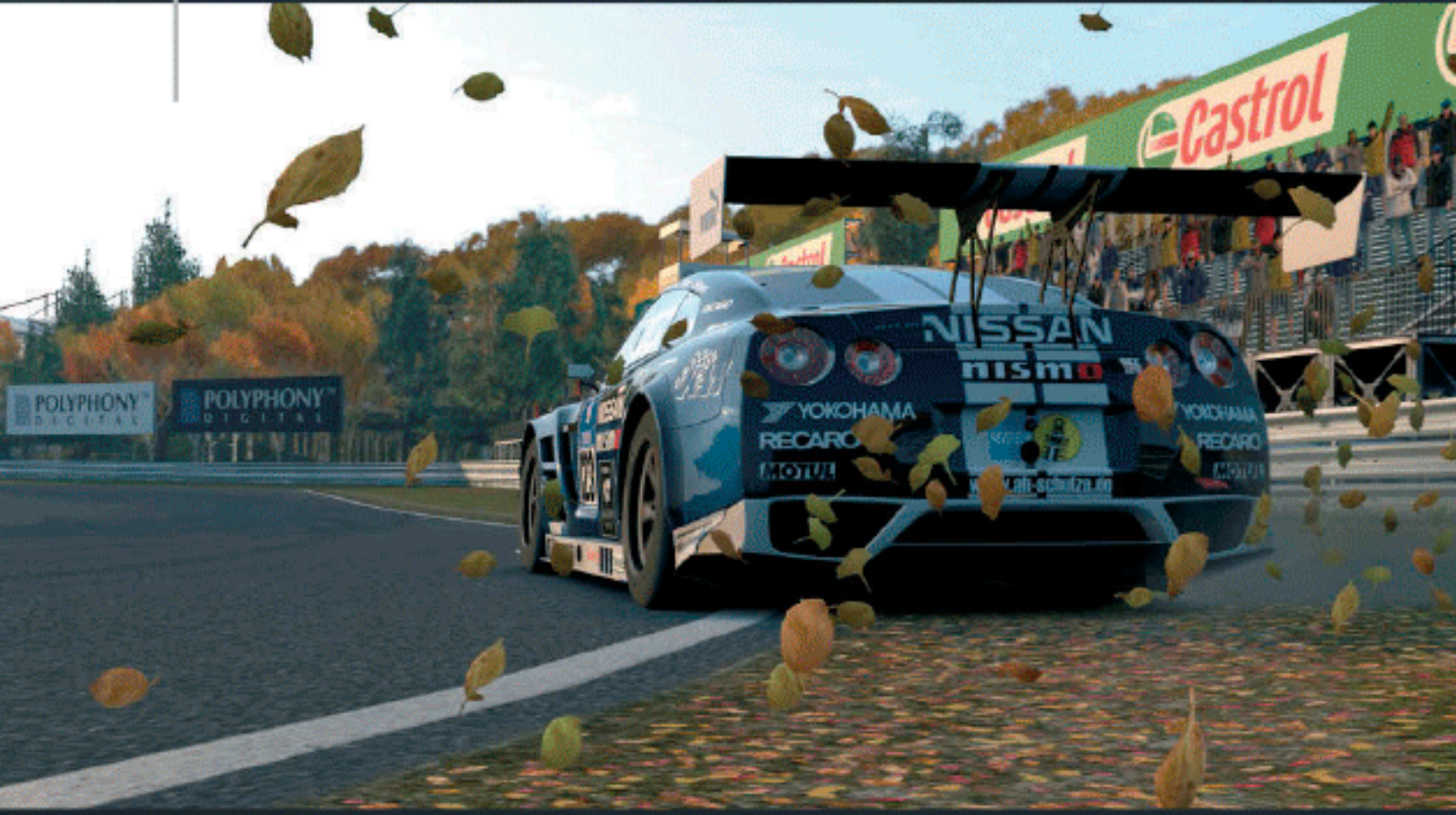


3 GT5'i oynayanlar çok büyük bir hayal kırıklığına uğramıştı zira uzun yapım süreci sonunda, oyun her ne kadar içerik olarak çok sağlam olsa da menüler ve kullanıcı kontrolü çok yavaştı. Karmakarışık menüler içerisinde, uzun yükleme zamanlarıyla boğuşmak insanları oyundan soğuttu.



4 GT6 çok daha net menüler, daha az detay ve en önemlisi oyunun online ortama tam entegrasyonu ile birlikte geliyor. Yarışlar oluşturmak, bir yarışa katılmak veya aracınızın modifikasyonu ile uğraşmak artık çok daha kolay olacak.

5 Herhangi bir PS Vita bağlantısından söz edilmiyor lakin oyun öyle bir şekilde tasarlanıyor ki cep telefonları veya internet tarayıcısı üzerinden oyundaki birçok detayı takip edebileceğiz. Böylece oyuna hiç uğramadan, ön hazırlıklarımızı yapıp daha sonra sadece yarışma keyfini yaşayabileceğiz.



6 Teknik detayları da geliştirilen oyunda yine gerçek hayatta yer alan birçok pist bulunacak ve bu pistlerdeki başarımızı bu defa herkesle, çok daha kolay paylaşabileceğiz. Bir pistteki en iyi isim olmak için çaba sarf etmenin bu defa daha da çok anlamı olacak.

7 Araçların iç donanımını da birebir yansıtmak istiyor Polyphony Digital ve bu, GT hayranlarını bir kez daha mutlu edeceğe benziyor zira GT serisinin müdavimleri, gerçek hayatta da birer araba tutkunu olan insanlardan oluşuyor.



8 Daha da gerçekçi görüntülere ulaşmanın yolunu yeni HDR ışıklandırma ile bulan yapımcılar, GT6'nın düzenli DLC'ler ve güncellemelerle, GT5'ten çok daha uzun soluklu ve tutarlı bir oyun olacağını belirtiyorlar. Tüm yarış ve GT tutkunlarına duyurulur!

## Yan Görevler

Yollarda karşılaştığınız otostopçuları alıp istedikleri yere götürebilir, "stunt jump" yapabilir, uçuş mücadelelerine katılabilir, golf ve motosiklet yarışları yapabilirsiniz ama dikkat edin, her otostopçunun niyeti iyi olmayabilir.

Yapım Rockstar North Dağıtım Rockstar Games Tür Aksiyon Platform PS3, Xbox 360  
Çıkış Tarihi 17 Eylül 2013 Web 17 Eylül 2013

# Grand Theft Auto V

Tanıdık yaşamlar, bilindik bir şehir...

Tansiyon Ölçer

ÇOK YÜKSEK

**E**ylül ayında bizleri karşılayacak olan Grand Theft Auto V, bir yandan serinin önceki oyunlarındaki eski havayı ve eğlenceyi yakalamaya çalışırken, diğer yandan GTA IV'ün gerçekçilikten taviz vermeyen duruşunu bozmuyor. İkisini dengede tutmaya çalışan Rockstar Games, her geçen gün oyunu daha da geliştiriyor ve seriye yepyeni detaylar getiriyor. Öyle ki GTA V, seri için devrim niteliğinde bir yenilikle öne çıkıyor: GTA 2'den bu yana tek bir karakter yönetmeye alıştığımız seride artık denge değişiyor ve GTA V, seriye yepyeni bir "çoklu" ana karakter özelliği getiriyor. GTA V'te birbirinden farklı üç ana karakter yönetecek ve birbirinden farklı üç hikâyeye tanıklık edeceğiz. Rockstar Games, GTA V için bu üç ana karakter konusunda GTA IV'te ve GTA IV'ün ek paketlerinde yer alan, hikâyeleri paralel işleyen Niko Bellic, Johnny Klebitz ve Luis Lopez karakterlerinden esinlenmiş ancak arada pek çok fark var. Niko, Johnny ve Luis aynı şehrin yeraltı dünyasında yaşıyorlardı ama birbirlerini hiç tanıyorlardı. Michael, Trevor ve Franklin ise aynı şehrin yeraltı dünyasında birbirinden haberdarlar, yakın birer dostlar ve hatta birer ekipler.

### Yalnız bir adam, Michael

Banka soygunları ve para... İşte GTA V'in temelini oluşturan iki şey. Banka soygunları oyunun büyük bir bölümünü oluşturacak, hatta oyunun kalbi diyebiliriz. Soygunlar önceki oyunlarda hiç olmadığı kadar büyük bir rol oynayacak. Bunun en büyük sebebiyse ana karakterlerimizden Michael'ın eski bir profesyonel banka soyguncusu olması belki de. Michael, ustalık derecesinde büyük bir banka soyguncusu ancak bu işleri artık bırakmış, yıllar önce evlenip yuva kurmuş ve hayatında yepyeni bir sayfa açmış. FIB'ye (FBI'nin GTA'daki adı.) teslim olup FIB'nin işine yarayacak birtakım bilgileri verdikten sonra serbest bırakılan ve tanık koruma programı altında korumaya alınan Michael, FIB'nin kendisine bahsettiği ve geçmişteki banka soygunları sayesinde elde ettiği zengin yaşamını doyasıya yaşamak için melekler şehri Los Santos'a ailesiyle beraber taşınarak

yepyeni bir hayata "merhaba" demiş.

Tabii ki Michael tam "tövbe ettim, yeni bir sayfa açtım" derken hayatının daha çok uçuruma sürükleneceğinin, Los Santos'un kendisi için rüyadan çok kâbusa dönüşeceğinin farkında değil. Öyle ki bu zengin yaşam, Michael'ın eşi Amanda ve çocukları Jimmy ile Tracy'yi gün geçtikçe şımartmaya başlamış, işin özü para bu aileye hiç yaramamış. Karısı ve çocukları arasında uçurumlar oluşan Michael da iyice ne yapacağını bilmeyen, zengin ama mutsuz bir aile babası haline gelmiş. Michael'ın aile yaşantısındaki çalkantılar onu iyice bunalımın eşiğine getiriyor, eski aksiyon dolu soygun günlerini özleyiyor ve kendisini Los Santos'un karanlık tarafında buluyor.

### Bir garip, korkunç adam, Trevor

Oyunun bir diğer ana karakteri olan Trevor, Michael'ın eski dostu ve suç ortağı. Daha da geçmişe gidersek kendisi aynı zamanda bir savaş gazisi. Savaş döneminde askeri pilot olarak hizmet vermiş olan Trevor, savaş sonrasında yeraltı dünyasına girmiş, kötü işlere bulaşmış. Aslında bu açıdan baktığımızda Trevor, GTA IV'teki kahramanımız Niko Bellic ile oldukça benzer özellikler taşıyor ancak kişilik bakımından karşılaştığımızda Niko, Trevor'ın yanında süttten çıkmış ak kaşık kalıyor.

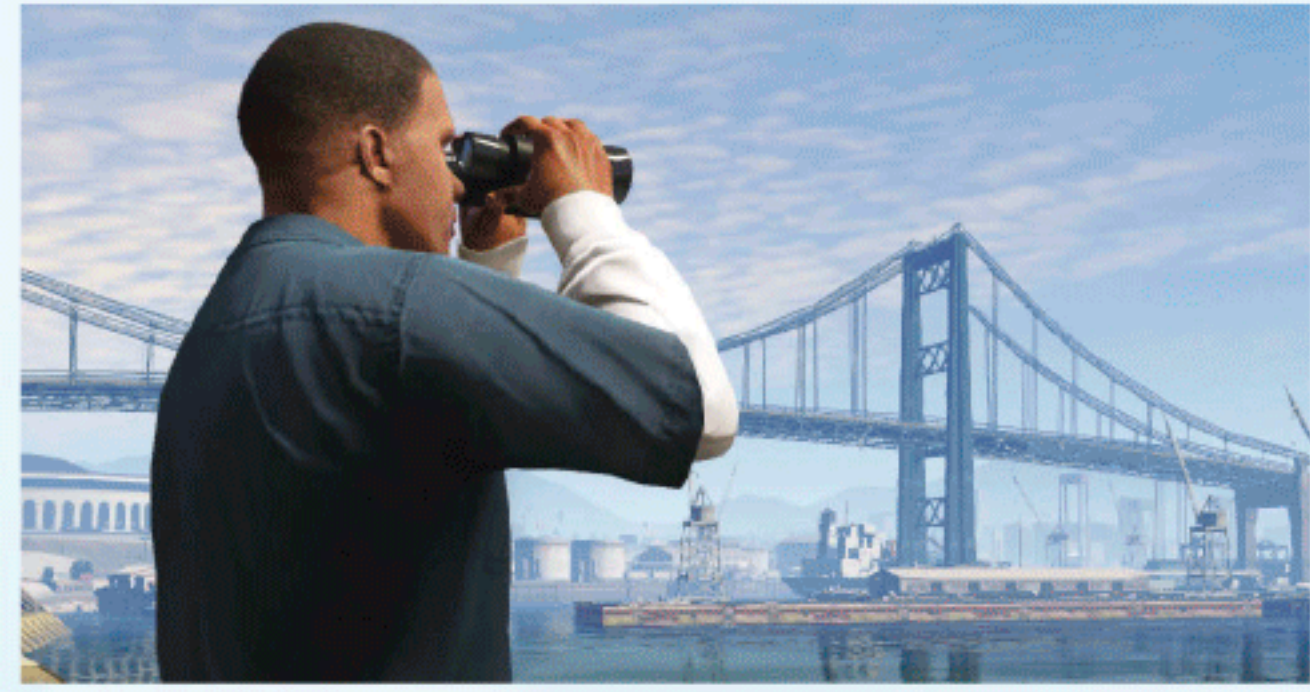
Los Santos'a uzak olan Blaine County'nin kırsal kesimlerdeki ufak bir kasabada yaşamasına rağmen bu kasabada ortalığı adeta savaş alanına çeviriyor. Büyük bir uyuşturucu satıcısı ve aynı zamanda da bağımlısı, uyuşturucu kullanıyor, satıyor, kısacası her türlü pislik kendisinde mevcut. Savaş yıllarından sonra adeta bir canavar haline gelmiş, psikopat bir dağ kaçkını. Geçmişte Michael ile tanışmış, onunla banka soygunlarında bulunmuş ve en az Michael kadar başarılı bir soyguncu haline gelmiş. Şimdilerdeyse kırsal kesimdeki bir karavanlık alanda, arkadaşı Ron ile birlikte sefil bir yaşam sürmekte.

### Gettoların asi çocuğu, Franklin

Los Santos'un gettolarında doğup büyümüş bir çete elemanı... Bir yerden tanıdık geldi sanki, değil mi? Evet, San Andreas'ın özlediğimiz çete ortamını Franklin ile yaşayacağız. Muhtemelen bir Grove Street üyesi fakat aslında bu çete işlerine hiç sıcak bakmayan, 90'lardan kalma bu







## Üç karakteri nasıl kontrol edeceğiz?

Oyunun açılışında karakterlerden birini seçip tüm oyunu onunla oynamak gibi bir durum yok. Görev içi ve haricinde oyuncular, üç ana karakterin arasında tek bir tuşla ve istedikleri zaman seçim yapma özgürlüğüne sahip olacaklar.

demode çete faaliyetlerini 2000'lerde yaşamak istemeyen, ileriye dönük farklı idealleri olan bir genç Franklin. Çete batağına saplanmak yerine kendisi adına ve geleceği için bir şeyler yapmak istiyor ancak çevresinin etkisiyle o da bu işlere giriyor. Yakın arkadaşı Lamar, 90'lardaki gangsterlerden farksız ve -Franklin'in aksine- bir çete elemanı olmaktan adeta gurur duyuyor; Los Santos topraklarında çetelerine sahip çıkmaları gerektiğini, bunun kendilerine bir miras olduğunu düşünüyor ve Franklin de arkadaşı Lamar'ın etkisiyle çete işlerine yeniden geri dönmek zorunda kalıyor.

Franklin, arkadaşı Lamar'la birlikte dolandırıcı bir Ermeni otomobil satıcısının yanında repocu olarak çalışmakta. Bir iş sırasında Michael ile tanışıyor ve zaman geçtikçe onu babası gibi benimsiyor. Michael'ı bu çete batağından ve acımasız işinden kurtulmak için adeta bir fırsat olarak görüyor. Michael da Franklin'i tanıdıkça oğlu gibi seviyor, onunla iyi işler başarabileceğine inanıyor.

Franklin, San Andreas'taki karakterimiz CJ ile hemen hemen benzer özellikler taşıyor. İkisi de bir çete üyesi ancak ikisi de bu çete batağından kurtulmak isteyen, farklı idealleri olan, gözü yükseklerde iki genç. Anlaşılan Franklin ile birlikte Los Santos'un özlediğimiz çete yaşantısına, çete savaşlarına ve daha fazlasına doyacağız.

### Modifiyeye yeniden merhaba!

San Andreas'ta çok sevdiğimiz araç modifikasyon olayı geri dönüyor, hem de bir yarış oyunu kadar ayrıntılı olarak. Artık



arabaların dış görünüşünü en ince ayrıntısına kadar özelleştirebilecek ve frenler, motor, süspansiyonlar dâhil pek çok konuda performans yükseltmesi yapabileceğiz. Ayrıca modifiye sadece araçlarla sınırlanmış değil, ağır silahlar da dâhil olmak üzere tüm silahlara susturucu, lazer, fener, dürbün gibi eklentiler takabileceğiz.

Oyunun haritası, Rockstar Games'in bugüne kadar yarattığı en büyük dünya olan Red Dead Redemption haritasının üç buçuk katı büyüklükte. Daha önce hiçbir GTA oyununda görmediğimiz bir vahşi doğa bile mevcut. Bu vahşi doğada geyikler, yaban kedileri, dağ aslanları ve çakallar gibi hayvanlar bizleri bekleyecek. Red Dead Redemption'in en büyük eğlencelerinden avcılık da GTA V'te karşımıza çıkmaya hazırlanıyor. Avcılık sadece karada değil, sualtında da devam edecek. San Andreas'taki deniz dibine dalma özelliği geri dönmekle beraber artık çok daha çeşitli ve kapsamlı. Gemi enkazları, köpekbalıkları, gizli hazineler ve fazlası deniz dibinde bulunabilecekler arasında. Sualtında ayrıca bir ekosistem de mevcut olacak; balık grupları ve kaya midyeleri ile kaplı gemi enkazları ve batık petrol rafinerileri denizaltında bizleri bekleyecekler arasında. Köpekbalıklarına dikkat etmeniz şart, aksi takdirde olacaklara karışmayız.

Cesaret gerektiren devrim niteliğinde bir yenilikle birlikte Rockstar Games, geçmiş oyunlarındaki tecrübelerinin tümünü GTA V'e aktararak içerik bakımından kusursuz bir oyun yaratıyor. Seride her oyuncunun favori bir GTA oyunu olmuştur ancak GTA V gösteriyor ki geniş içeriğiyle birlikte bu oyunda tüm oyuncular kendilerine ait bir şeyler bulabilecekler. ■ GTATürk



■ Soygunlarda kıyafet bulmak, gerekli malzemeleri temin etmek ve kaçış noktası belirlemek zorundasınız.

Tansiyon Ölçer

YÜKSEK



Yapım Sucker Punch Dağıtım Sony Tür Aksiyon Platform PS4  
Çıkış Tarihi Belli Değil Web [www.suckerpunch.com](http://www.suckerpunch.com)

## inFamous: Second Son

Hisset rüzgârı, dağılsın dumanlar...

**G**özleri çıkmak çıkmak bakan herkesle arasında bir elektriklenme olan Cole McGrath, "inFamous" adlı oyunun kahramanı olduğu gibi inFamous 2'nin de başrolünde oturuyordu. Kendisi üçüncü oyun için çok para istedi, yapımcılar da bir sonraki inFamous'ta başkasıyla anlaştı.

Şaka şaka.

inFamous 2'yi oynamanıza gerek kalmayacak bir bilgi vermek üzereyim, gardınızı alın. Süper bir spoiler bu ama söylemek zorundayım zira üçüncü oyun direkt olarak bu konuyla ilgili. Yapımcılar ikinci oyunda oyuncunun iki farklı sonda bir tanesine ulaşmasını sağlamıştı. Cole kötü tarafı benimserse oyunun sonunda son derece güçlü bir yaratığa dönüşüyor ve şehir şehir dolaşarak yepyeni Conduit'ler, yani süper güçlere sahip insanlar yaratıyordu. Oyuncular iyi tarafı seçerlerse şayet Cole intihar ediyor ve beraberinde Conduit'leri de götürüyordu. Yapımcılar Trophy istatistiklerine bakmış ve görmüş ki iyi tarafı seçenler daha fazla, onlar da üçüncü oyunu bu sonu benimseyerek şekillendirmişler.

Kısacası üçüncü oyunda Cole yok, bambaşka bir

kahraman var ve Cole'un intiharı maalesef işe yaramamış durumda. Conduit'lerin hepsi ölmediği gibi kalanlar artık "Bioterrorist" olarak adlandırılıyor ve onları yakalamak, yargısızca infaz etmek için de The Department of Unified Protection (DUP) adında bir kuruluş devreye girmiş. Hal böyle olunca da koskoca ülke, yüksek koruma önlemlerinin kısıtlamalarıyla iyiden iyiye A.B.D. havalimanlarını andırmaya başlamış. Demokrasi hak getire; bildiğin monarşi! Ama kuralları şekillendiren tam olarak kim, bunu Sony'den ve Sucker Punch'tan başkası bilmiyor...

**Her midesi bulanana Conduit olursa...**

Olaylar şöyle başlıyor: DUP korumasında ilerleyen bir konvoy, yine bilinmeyen nedenlerden dolayı kaza yapıyor, konvoydaki Conduit'ler sırta kadem basıyor ve basamayanlara da bir grafitti ustası olan Delsin Rowe yardım ediyor.

24 yaşındaki Delsin, garip bir isme sahip olmasından öte, heyecanlı ve 24 yaşından da genç gösteren bir arkadaşımız. Kendisi inFamous'a adeta bir Final Fantasy oyunundan gelmiş ve bir Conduit olduğundan da bir haber.

❑ Olmak ya da olmamak, işte bütün mesele bu!





Konvoy olayında Delsin, Conduit'lere yardım etmeye çalışırken güçlerini keşfediyor ve bir bakıyor ki dumanı kontrol edebiliyor. Evet, Delsin bir duman ustası! Saçma bir güç gibi değil mi? Sanmam zira Smoke, Mortal Kombat'ta çok havalı bir karakterdi, kendisini halen çok beğeniyorum. Olayda bir Heroes havası sezmemi sağlayan durumsa Delsin'in Conduit'lere dokununca onların gücünü elde edebilmesiyle birlikte şekilleniyor. Sucker Punch bunun nasıl işleyeceğini açıklamadı ama Delsin, oyunun sonlarına doğru duman gücünden farklı olarak birçok farklı güce sahip olacak. (inFamous 2'de Cole'un buz ve ateş güçlerine sahip olması gibi...)

Delsin duman gücüyle neler yapabiliyor peki? Havayı yoğunlaştırarak duman topları atıyor ve bu gücü çokça kullanacağımızdan emin olabilirsiniz. Bir diğer gücü Nightcrawler stili, dumana dönüşüp hızla hareket edebilmesi; hatta bu gücüyle bir havalandırma deliğine sızıp bir binanın bacasından da saniyeler içerisinde çıkabiliyor. Bu binanın tepesinden aşağıya şekilli bir biçimde inmek için de gücünü havada topluyor ve yere indiğinde, çevresindekileri dumanlar eşliğinde etrafa fırlatabiliyor. Delsin'in sahip olduğu ve gösterilen son gücüse düşmanlarını bir süre etkisiz hale getiren bir sis gücü. Solumakta zorlanan rakipleri dumanla uğraşırken Delsin tasını tarağını toplayıp kaçabiliyor veya başka hedeflere yönelebiliyor.

Cole elektrik gücünü kullandığı ve dünyanın her tarafı artık elektrik hatlarıyla dolu olduğu için Cole'un enerji açısından herhangi bir sıkıntısı olmuyordu. Peki, duman gücünü kullanan bir insan, nereden duman temin edebilir? Bacalar elbette ki en iyi çözüm. Aynen elektrik direkleri gibi en yoğun duman kaynağı bacalar olacağı benziyor. Yerdeyken duman ihtiyacını gidermek için insanların kahvesinin buharına saldırmayacağımız aşikâr. Onun yerine araçları patlatıp alev alev yanmalarını sağlamak ve bu sırada salınan dumanı içimize çekmek bir çözüm olabilecek ki maşallah, bunu yaparak nasıl "iyi taraf"ı benimseyebileceğiz? Düşmanlarımız gücümüzden bihaber olduğu için de zaman zaman gaz bombaları atabilecek ve biz yine bunları cephane olarak kullanabileceğiz.

#### Hangi yön?

Önceki oyunlarda olduğu gibi, bu sefer de bir "taraf seçme" durumu olacağı benziyor. Sevgili Delsin'in zaman zaman sıradan seçimlerden öte, çok daha zor

seçimler yapacağı da söyleniyor. Oyunun bir kısmında, bir DUP askerinin Delsin'e teslim olduğunu görüyoruz. Bu kişiyi öldürmek veya kaderine terk etmek olası fakat bunun oyunu nasıl etkileyeceği halen belirlenmiş değil.

Biraz da DUP'tan bahsetmek gerekirse DUP'un son derece büyük bir organizasyon olduğunu belirtmek gerekiyor. Öyle ki neredeyse devlet kadar güçlü, belki de devletin ta kendisi! Fragmanda görülen kırmızılı kadının kim olduğundan emin değiliz ama kendisinin bir hayli tehlikeli ve DUP'da önemli bir yerde konumlandığından eminiz.

DUP askerleri Conduit'lerle savaşmak için özel eğitilmiş olduğundan sizin taktiklerinizi de biliyor ve buna göre davranıyor; hatta öylesine enteresan bir durum var ki bu olayın altından senaryoyu bayağı hareketlendirecek detaylar çıkacağını düşünüyorum: Bazı DUP askerlerinin süper güçleri var! İnsanüstü bir güce ve hıza sahip olan bazı DUP askerlerinin bu güçleri nasıl elde ettiğini bilmiyoruz ama tahmin ediyoruz ki kendileri de bir çeşit Conduit. Kim bilir, belki de Delsin'e de böyle bir teklif sunacaklar oyunun ilerleyen safhalarında...

#### Yağmurlu bir şehir...

New York'u ve New Orleans'ı konu edinmiş olan önceki iki inFamous şehrinin yerinde bu defa tüm ihtişamı ve kapalı havasıyla Seattle duruyor. Hâlihazırda Seattle'da konumlanan Sucker Punch stüdyoları bu defa heyecana yer vermemiş ve di-

rekt olarak Seattle'ı oyun alanı olarak belirlemiş. Yalnız tüm Seattle, aynı şekilde oyunda yer almıyor. Yapımcılar şehrin genel havasını ve bazı önemli noktalarını belirlemiş, geriye kalan kısmını da kendi zevkine göre şekillendirmişler. Space Needle ve Mount Rainier gibi önemli noktaları oyunda görmek mümkün olacak ama köşe başındaki Lucy's Diner'i göremezseniz de üzülmezin.

Son olarak oyuna yeni PS4 gamepad'ile gelen yeniliklerden bahsedelim. Bildiğiniz üzere PS4 gamepad'i dokunmatik bir panele de sahip. Delsin'in dumanı çekmesini istediğimizde iki parmağımızı birden bu panele bastırıyoruz, duman Delsin'e akıyor. Bir noktada bir elimizi dokunmatik panelde yukarı itiyor ve Delsin'in bir cismi kaldırmasını sağlıyor, diğer elimizle de artarda panele basarak bu modülü yok ediyoruz. Sucker Punch'ın dokunmatik panele yoğunlaşmasının bir nedeni de Delsin'in güçlerini, önceki oyunlarda Cole'dan farklı olarak çok daha kolay yapabilmesini sağlamak. Delsin'in farklı güçler elde ettikçe bunları gruplayabileceği ve favori hareketlerinizi bir panelde toplayıp bunları hızla kullanabileceğiniz de belirtilen diğer detaylar arasında.

Henüz çıkış tarihi açıklanmamış olan ama PS4'ün çıkış oyunları arasında yer alabileceği de konuşulan Second Son, biraz X-Men, biraz Heroes kokan, eğlenceli bir oyun olacağı benziyor. Şahsen oynanması gerektiğine inanıyorum şimdiden; bakalım E3'te ne gibi yeniliklerle karşılaşacağız... ■ Tuna Şentuna





## Ah Be Capcom!

Oyunun yapımcısı, aslında hatırlanmakta güçlük çekilebilecek bir şirket. Call of Duty: Finest Hour dışında ses getiren yapımları bulunmayan şirket ile Capcom'un çalışmasının asıl sebebiyse iyi ve başarılı oyun stüdyolarının Lost Planet 3'ü kabul etmemiş olmasıymış.

Yapım Spark Unlimited Dağıtım Capcom Tür Aksiyon Platform PC, PS3, Xbox 360  
Çıkış Tarihi 30 Ağustos 2013 Web [www.lostplanetthegame.com](http://www.lostplanetthegame.com)

## Lost Planet 3

Keşke tek derdimiz soğuk olsaydı...

**D**ünya artık eskisi gibi değil, her gün biraz daha çok değişiyor, hatta değişim o kadar hızlı ki çoğumuz farkına bile varmadan yaşamaya devam ediyoruz.

Farkına varmaya başlayanlar içinse değişim, durumu açıklayabilecek en iyimser sözcük zira dünyamız ölüyor. Ölümü suda hissedebilirsiniz, toprakta ve havada da... Artık hiç umut kalmadı çünkü geriye dönemeyecek kadar ileri gitmişiz. Bunun yüzdendir ki devletlerin üzerindeki şirketler, paranın gücünü kullanarak yeni yaşam yerleri, yeni para kaynakları aramaya başladı. NEVEC'i bilirsiniz, dünya benzeri gezegenlerin ne pahasına olursa olsun kolonileştirilmesini savunur. Yeni gezegenlere yeni dünyalar inşa edeceğini, bizlere yeni bir şans vereceğini söylüyor. Bunu yaparken de o gezegenlerin ev sahiplerine pek dost canlısı davranmıyacağı kulaktan kulağa dolaşiyor. İnsanlık yeni bir dünyanın keşfine hazır mı, yoksa -Amerika'nın keşfinden olduğu gibi- sadece görünüşleri bizlerden farklı diye yerlilerin her şeyleri üzerinde hak mı iddia edeceğiz? Bilmiyorum aslında, önemsemiyorum da, ben E.D.N. III'e sadece para kazanmak için gidiyorum. Varsın tarih bizlerden "kahramanlar" diye bahsederken, başkaları "katiller" desin; ben sadece para için bu tarihe tanıklık edeceğim.

Böyle bir iç muhasebesinin ardından E.D.N III'te kendini bulan karakterimiz Jim Peyton, ilk iki oyunun da öncesine, E.D.N III'ün kolonileştirilmesi sürecine götürüyor bizleri. Dünyadaki kaynakların tükenmeye başlaması, üzerinde yaşayabilecekleri ve kaynaklarını kullanabilecekleri yeni yerler aramaya itiyor insanları. Bunun üzerine başlayan araştırmalar sonucunda dünyamıza benzeyen, kaynak bakımından kullanılmaya değer bir gezegen bulunuyor; hatta bu gezegen, dünyamızın yaşamış olduğu buzul çağına benzer bir dönemden geçiyor. NEVEC de buranın kaynaklarını kullanmak amacıyla kolonileşme sürecini başlatıyor. Hava sıcaklığının sıfırın üstüne bir an bile çıkmadığı bu gezegende insanlar, hayatta kalabilmek için her şeyden önce ısıya

ihtiyaç duyuyor, ısı depolayabilen giysilerle bu sorunun üstesinden gelmeye çalışıyorlar. Isının devamlılığı sağlayabilmek için de yeraltındaki madenlerden ve Akridler'in, gezegenin yerlilerinin ölümlerinden faydalanıyorlar. Bu da bardağı taşıran son damla oluyor ki işler iyiden iyiye kızışmaya başlıyor. Buradan sonrasını yeni oyunun bizlerle buluşmasıyla öğreneceğiz, daha da sonrasını ise ilk iki oyunu oynayarak öğrenebilirsiniz.

İlk iki oyunun yapımcı koltuğunda oturan Capcom, bu sefer yerini Spark Unlimited'a devrediyor. Bunun sebebinin firmanın batılılaşma politikası olduğu biliniyor. Oyunun adı pek duyulmamış bir yapımcıya emanet edilmesi, serinin pek çok hayranı tarafından tereddütle karşılandı. Bu tereddütün önüne geçmek için de yapımcı firma oyun hakkında birçok bilgi kırıntısını bizlerle paylaşıyor. Yayımlanan oyun içi videolardan, eski oyunlardaki odunsu animasyonların ve saçma sapan tepkilerin artık olmadığını görebiliyoruz. Karakterimiz artık aksiyona daha iyi uyum sağlıyor, daha seri hareket ediyor. Size doğru hamle yapan yaratıklardan son anda takla atarak kaçabilir, hareketini tamamlayana kadar savunmasız olan düşmanınıza mermilerinizi yağdırabilirsiniz. Oynanışa etki eden bir diğer özellikse Gears of War benzeri bir siper sisteminin kullanılmaya başlanmış olması. Bu sistem sayesinde irili ufaklı birçok yaratıkla mücadele ederken avantaj elde edebiliyorsunuz. Yine de tek bir sipere sığınıp yaratıkları temizlemeyi beklemektense hareket halinde olmak yaşama sürenizi arttıracaktır. Yaratık demişken, irili ufaklı Akrid çeşitliliğinin de arttığını görebiliyoruz. Yeni Akridler'in ve boss'ların da eskisi gibi özenle tasarlanmış olduğunu söyleyebiliriz. Sadece tasarımla kalmayan özelleştirme, yaratıkların tepkilerine de yansımış gözüküyor. Yapay zekâ sorunları olmazsa oldukça tatmin edici mücadeleler yaşayacağız. Bu mücadelelerde ne yazık ki E.D.N III'teki en güçlü silahımız Vital Suit'leri kullanamayacağız. Yine de karalar bağlamaya gerek yok çünkü Vital Suit'lerin atası olarak düşünebileceğimiz kaynak toplamak için özelleştirilmiş, "Rig" isimli mekanik devler kul-

Tansiyon Ölçer

YÜKSEK





lanımımıza hazır olacak; hatta karakterimiz Jim de bu mekanik devlerin pilotu olarak çalışıyor. Serinin diğer oyunlarının aksine Rig'i kullanırken kamera açımız üçüncü şahıstan birinci şahsa dönüşüyor. Birinci şahıs kamerasıyla E.D.N III'te olmak, buzul çağıının soğukunu odanıza kadar getirecek. Havanın ne kadar soğuk olduğunu anlamak için yapmanız tek gereken şeyse Rig'in ısı göstergesine bir göz atmak ve bunu sık sık yapmak. Değişken çevre koşullarına sahip olan yeni oyunda yaşam ile ölüm arasındaki fark, kar fırtınalarına yakalanmak kadar ince olacakmış. Rig'in ısı göstergesi ani düşüşlerle bu konuda bizi uyaracak ve sığınak aramak için fırsatımız olacak. Sığınaklarda misafirperver bir ateş bulamayacağınızdan giysinizin soğuk nedeniyle azalan termal enerjisinin yanında en azından sağlık puanlarınızı korumak isteyeceksiniz. Fırtınalarda bu kadar zor bir durumda kalmamak için termal enerjiyi depolamak da isteyebilirsiniz. İşte tam bu noktada devreye yan görevler giriyor. Bu görevlerde daha çok kapalı alanlara yolculuk edecek, terk edilmiş istasyonlardan, mağaralara kadar çeşitli ortamlarda bulunabileceğiz. Akridler'i öldürerek onların termal enerjilerini kullanabileceğimiz gibi, eski istasyonlardan da dolun yapabileceğiz. Depoladığımız her enerji kırıntısı, çevremizdeki

Akridler için daha görülür bir hedef olmamıza neden olacak ve üzerimize saldıran yaratıkların sayısı artacak. Kapalı alanlardaki Akridler'in daha küçük boyutlu olacağına ve çoğunlukla tek bir darbeyle öldürülebileceğine sevinmemek gerek çünkü bu küçük yaratıklar sayıca üstünlük kurdukları zaman oldukça tehlikeli olacaklar. Böyle zamanlarda kullanıcı dostu bir HUD hayat kurtaracağından HUD ekranı yenilenmiş. Dead Space serisinde olduğu gibi, karakterimizin sağlık durumunu zırhının üzerindeki göstergeden takip edeceğiz. Termal enerjiye ve silaha dair bilgiler ekranın sağ alt tarafında, radar da ekranın sağ üst tarafta bulunacak. Ekranın sol tarafının göstergelerden arındırılmış olduğunu görüyor ve bunun sebebini karakterimiz koşturduğunda fark ediyoruz. Aksiyon sahnelerinin dışında karakterimiz koşarken ekranın sol alt köşesine gelerek görüş açısını genişletiyor, aksiyon başlar başlamaz da ekranın ortasında yerini alıyor.

Grafiksel anlamda da gelişme gösteren oyun, bir kere daha ertelenmezse çağa ayak uyduran grafiklerle bizlerle buluşacak. Çevre detaylarının grafiksel olarak doyurucu olmasına rağmen yaratıkların ve karakterlerin son bir makyaja ihtiyacının olduğu görülüyor. Oyunun Nisan ayında oyuncularla buluşması beklenirken ertelenmesinin sebebini, yapımcıların bu gibi ufak düzenlemeleri yapıp karşımıza çıkmak istemelerine iyimser bir şekilde bağlıyorum, serinin önceki oyunlarındaki ses kalitesini koruduklarını fark ederken, daha iyi müziklerle çıkış yapmalarını umuyorum. İlk iki oyunla gerçek potansiyelini gösterememiş bir seri olduğunu düşündüğüm Lost Planet'in bu sefer daha iyi olacağını düşünüyorum ama ne kadar iyi olacak, onu hep birlikte göreceğiz. ■ Ahmet Ridvan Potur





## Attan Düşme!

Özellikle World of Warcraft oynadığım dönemlerde algılamakta zorluk çektiğim "binekten düşme" sistemi, Neverwinter ile açıklığa kavuşmuş durumda. Eğer beş saniye içerisinde üç darbe alırsanız ya da tek seferde canınızın %10'unu kaybederseniz, otomatik olarak bineğiniz kayboluyor; ilginç ve bence çok önemli bir detay.

Yapım Cryptic Studios Dağıtım Perfect World Entertainment Tür MMO  
Platform PC Çıkış Tarihi 2013 Web www.playneverwinter.com

# Neverwinter

Burası başka bir dünya

**U**zun zamandır bekliyorduk eski dostu... Dinozor RPG'cilerin ve sonradan fantastik işlere bulaşanların yakinen bildiği isimlerden birisidir Neverwinter. Özellikle Unutulmuş Diyarlar içerisinde masaüstü oyun oynamışsanız hele, bambaşka bir yeri vardır. Vakti zamanında, 90'lar sonunda ve 2000'ler başında patlayan Baldur's Gate ve Icewind Dale serileri, aradan geçen uzun bir zaman sonunda yeni AD&D sistemi olan 3.5 Edition desteğini arkasına alan Neverwinter ile bir kez daha karşımıza çıkmış, hemen akabinde çıkan ikinci oyun iki farklı eklentiyle iyice zirve yapmıştı. Pek tabii ki -birçok oyunda olduğu gibi- Neverwinter serisi için "MMORPG modeli yolda!" şeklinde haberler yapıldı. Uzunca bir süredir beklediğimiz Neverwinter ise bir defa iptal edilmiş ve sonrasında büyük ölçüde değişime uğrayarak karşımıza çıkan bir yapımdır. Uzun süredir kapalı beta testinde olan oyun, Nisan ayının sonundan itibaren açık betaya geçiş yaptı. Bence bu sonu gelmez maceradan dikkat çeken noktaları sizlerle paylaşmak için buradayım...

## Neverwinter karakter yaratma konusunda hiç de fena değil, 11 farklı basamak altında şahsımıza münhasır bir bünye yaratmak mümkün

Oyunu en az 20. seviyeye kadar oynamadan bir yorumda bulunmanın çok yanlış olduğunu söyleyerek sözlerime başlamak isterim zira ilk olarak 15 seviyede bölüm yaratma sistemini kullanabiliyor, 20. seviyede ilk bineğimize kavuşabiliyoruz. Aynı zamanda 15. seviyeden sonra ilk mesleğimize "merhaba" diyoruz. Kısacası başlangıçta ziyadesiyle sıkıcı gibi gözükse de akabinde giderek keyiflenen bir yapımdır. Karşıma çıktı Neverwinter. Şimdilik iki adet karakter yaratabiliriz ve aktif olarak üç sunucu bulunuyor. AD&D'ye en çok sadık kalınan kısım buradan sonra başlıyor. Karşıma çıkan birbirinden farklı yedi ırk, tam da Player's Handbook'ta görmeye alıştığımız çeşitliliği sunuyor. Bu arada bir tane de "Coming Soon" adı altında ırk bulunmakta ki kendisinin Drow olduğu şimdiden biliniyor. (200\$ karşılığında açılacak bir ırk olduğu hakkında da dedikodular var.) Sınıflara baktığımız zaman, günümüzde sıkışık kalan sistem-

den çok daha fazlasını görüyoruz: Guardian Fighter, Great Weapon Fighter, Devoted Cleric, Trickster Rogue, Control Wizard ve yine yakın zamanda oyuna dâhil olacak bir sınıf ki onun da Menzoberranzan Renegade olduğu iddia ediliyor. Eğer konuya birazcık hâkimseniz, bahsi geçen yeni ırk ve sınıfın Unutulmuş Diyarlar'ın başkahramanlarından Drizzt Do'urden'in bir yansıması olacağını anlamışsınız demektir. Neverwinter karakter yaratma konusunda hiç de fena değil, 11 farklı basamak altında şahsımıza münhasır bir bünye yaratmak mümkün. Yine masaüstü oyuncuların fazlasıyla hoşlarına gidecek olan karakterin geçmişi detayı da özel olarak seçilebilmekte. Nitekim siz hangi şehirde başlamayı seçerseniz seçin, yine bir gemi enkazından çıkan karakteri oynamak zorunda kalıyorsunuz ki tüm heyecanımın söndüğü anlardan birisi burada oldu...

Karakterimizi yine bilindik "WASD" tuşlarıyla kontrol ediyoruz. Fakat farklı olan, tıpkı Age of Conan'da olduğu gibi, savrulan kılıçların ya da atılan büyülerin değdikleri her birime etki etmeleri. Bu sayede toplu savaşlar çok daha eğlenceli ve çok daha zorlayıcı oluyor. Son zamanlarda MMO'larda görmeye alıştığımız Dodge, yani kaçma özelliği de Neverwinter'da kendisine yer bulmuş. Great Weapon Fighter, sahip olduğu koşma yeteneğiyle kaçabiliyorken, Control Wizard kendisine bahşedilmiş "teleport" özelliğiyle seri bir şekilde yer değiştirebiliyor. Her karakterin toplamda üç seviyesi bulunan dört farklı yeteneği bulunuyor. Tüm bu yeteneklerimizden harici olarak bir de ırk ve sınıfa özel pasif yetenekler söz konusu. Oyunun bence en önemli kısmıysa insanların kendilerine harita yaratabiliyor olmaları. Bir nevi masaüstü RPG oynuyormuşçasına yaratılan haritalar "Foundry" adı altında karşımıza çıkıyor. Burada tarafımızdan yapılamayan tek ekleme, senaryoların sonunda ulaşılan ödül ki bu kısım direkt olarak Cryptic Studios tarafından belirlenmekte. İçerisinde bulunduğumuz haritayı kullanarak yaratılan senaryoların inanılmaz çok keyifli. Başkalarının, sizin yarattığınız senaryo içerisinde koşturması çok ama çok daha muazzam bir duygu. Yani Neverwinter başlangıçta sıkıcı ama zaman geçtikçe eğlenceli hal alan bir yapımdır. Beta test aşamasında olduğundan hem ciddi "lag" sorunları, hem de animasyonların saçmalaması söz konusu. Bir de bu oyuna daha çok animasyon lazım... Öte yandan oyunun Türkçe dil desteği sunacak olması bizim için çok önemli bir detay.

■ Ertuğrul Süngü

### ■ Kapıdaki Düşman filminden, fantastik bir kesilmiş sahne





AUTO

F2.4

**Yapım** Red Barrels Dağıtım Red Barrels Tür Aksiyon / Adventure Platform PC  
**Çıkış Tarihi** 2013 **Web** www.redbarrelsgames.com

## Outlast

Merhaba, kimse var mı?

**M**eraklarımız doğrultusunda yarınları görmek için yaşar, gerçekte kim olduğumuzu bulmaya çalışırız. İnsanoğluna atomu parçalatan da, Stratejik Servisler Ofisi'ne Paperclip (Ataç) Harekâtı'nı başlatan da meraktır. Ataç Harekâtı, A.B.D.'nin Stratejik Servisler Ofisi'nin İkinci Dünya Savaşı sonrası önemli Alman bilim adamlarını Almanya'dan kaçırarak devşirmesidir. Bu harekât kapsamında getirilen bazı Alman bilim adamları, "MKULTRA" projesi kapsamında bir akıl hastanesinde çalışmaya başlarlar. Bu hastane A.B.D.sokaklarında ne kadar kana susamış psikopat varsa onlarla doldurulmuştur. Projenin bir sonraki aşamasıysa sabah sefası bitkisinin nehirde yetişen bir türünün içerdiği kimyasallarla bu canileri davranışlarını kontrol altında tutacak bir ilaç geliştirerek topluma kazandırmaktır. Tahmin edilebileceği üzere, Stratejik Servisler Ofisi'nin bu kadar iyi niyetli bir çalışma yürüterek kazanacağı stratejik bir üstünlük olmayacağından niyetlerinin bu kadarla sınırlı olmadığını söyleyebilirim. Kendi amaçları doğrultusunda özelleştirilmiş, tamamıyla kontrol edilebilir ve kaybı önemsiz insanlardan bir ordu kurmak akla daha olası geliyor. Akıl hastanesinde işler bir şekilde yolunda gitmez ve üç bilim adamı kimliği belirlenemeyen bir hasta tarafından öldürülür. Medyaya yansıyan haberlerden ve artan huzursuzluktan sonra Stratejik Servisler Ofisi'nden bayrağı devralan CIA tarafından projeye son verilir. Akıl hastanesinin ve orada çalışanların akıbeti hakkında bir açıklama yapılmadığı gibi, projeye dair neredeyse bütün belgeler de CIA tarafından imha edilir. Burada bir kez daha devreye merak girer ve gazeteci kahramanımız gerçekleri ortaya çıkarmak adına bir yolunu bulup akıl hastanesine girer. Amnesia: The Dark Descent benzeri bir oynanış dinamiğine sahip olduğunu gördüğümüz oyunda karakterimizin en büyük yardımcısı, gece moduna sahip kamerası olacak. Silah kullanamayacak olan karakterimizin kolay lokma olacağını düşünmeyin çünkü yakın temas anında kendine kaçmak için fırsatlar yaratabilecek. Yapımcılar, en büyük esin kaynaklarının Mirror's Edge olduğu söylüyorlar ve bu da karakterimizin canını kurtarmak adına bolca koşacağına dair yorumlanabilir. Koşmasına gerek kalmaması için karakterimizin yapabileceği tek şeyin saklanmak olduğu söyleyen yapımcılar, bunun üzerinde bir hayli durmuşlar. Yayımlanan tanıtım videosunda karakterimizin bir yatağın altına girerek saklanmasını da bunun bir işareti olarak

kabul edebiliriz. Bu arada bir diğer detaysa karakterimizin çevreyle olan etkileşiminin göz doyurucu olması; duvarlara yakın yürüdüğünde elini duvarlara koyarak destek alabiliyor, eşyaların arkasına ya da altına saklanabiliyor ve kapıları zorlayabiliyor. Peki, bu canilerden sadece suç olan eğilimleri yüzünden mi kaçıyoruz? Ne yazık ki hayır çünkü bu cani dostlarımız, üzerlerinde yapılan deneylerin yolunda gitmemesi sonucunda değişime uğramışlar. Stratejik Servisler Ofisi'nin isteği gibi öldürmek için özelleştirilmişler fakat tamamıyla kontrol edilemez ve eskisinden de fazla kana susamışlar. Genelde korku filmlerinde ödü patlayan ben bile bu cani dostlarımızın korkutucu olduğunu söyleyemem ama hapisanedeki atmosfer o kadar sağlam kurgulanmış ki videoda bile çaresizlik hissini tadabiliyorsunuz. Atmosferi tamamlayan müzikler ve sesler de son derece iyi bir çalışmanın ürünü olduğunu hissettiriyor. Assassin's Creed, Prince of Persia, Tom Clancy's Splinter Cell ve Uncharted gibi oyunlarda çalışmış kaliteli ve bağımsız bir ekip tarafından geliştirilen Outlast, bu yılın sonlarına doğru bizleri korkutmaya hazır olacak. Bu korku dolu deneyimi yaşamak istiyorsanız, akli başında bir insanın dünyada girmek isteyeceği son yer olan "dönüşmüş" katillerle dolu akıl hastanesine sizleri de bekleriz.

■ Ahmet Rıdvan Potur

### Kamerayı Kapat!

Yapımcıların açıklamalarına göre, karanlıkta saklanırken etrafa göz atmak için kamerası kullanmak pek akıllıca olmayacak çünkü cani dostlarımız kamera yansımalarını bile fark edebilecek. Kamerası kapatmak zorunda olmamız da tamamıyla karanlığa gömüleceğimizin ve seslere kulak kabartmak zorunda olacağımızın habercisi.



# PCnet bu ay dopdolu



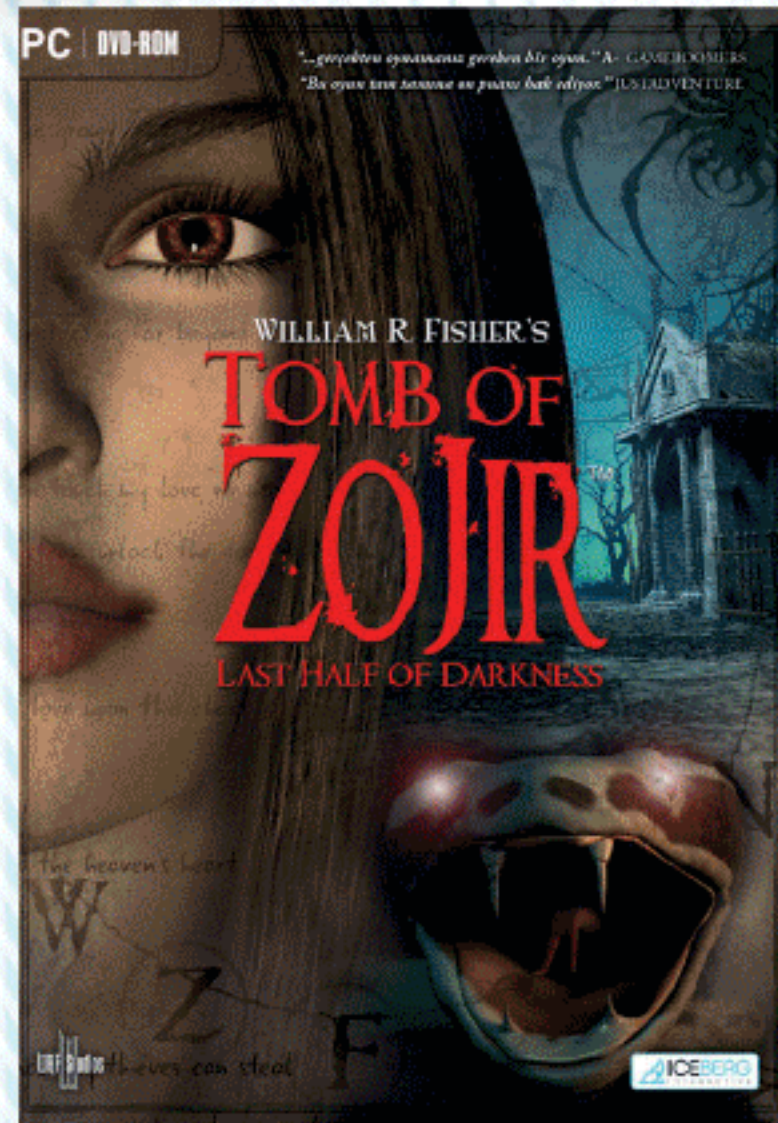
Detaylı dosya konuları ile en yeni ürün, yazılım, web sitesi ve mobil uygulama incelemeleri **PCnet'te!**

32 SAYFA  
**NASIL YAPILIR?**  
Adım adım rehberlerle bilgisayarınızı en iyi şekilde kullanın

## DVD'DE BU AY

TAM SÜRÜM OYUN:  
TOMB OF ZOJIR

- Ashampoo Slideshow Studio 2013
- Görsel eğitimler
- Oyun demoları



Karanlığın son yarısının kaynağını açığa çıkarın. PCnet'in hediyesi, korku-macera türündeki bu oyun, atmosferi ve hikâyesiyle sizi içine çekecek.





Tansiyon Ölçer

NORMAL



Yapım Vanillaware Dağıtım Atlus Tür Aksiyon / RPG Platform PS3, PS Vita  
Çıkış Tarihi Belli Değil Web [www.atlus.com/dragonscrown](http://www.atlus.com/dragonscrown)

## Dragon's Crown

Zindanı geçene kadar...

**D**ragon's Crown, Uzak Doğu'ya özgü ve iki boyutlu bir aksiyon / RPG'lerin son örneği olarak karşımıza çıkıyor. Atlus ve Vanillaware ikilisinin daha önceki ortaklığının meyvesi Odin Sphere'in izinden giden yapım, yaz aylarında Kuzey Amerika'da raflardaki yerini alacak ama Avrupa için henüz bir açıklama yok. PlayStation cephesine özel olacak yapım, PlayStation 3 ve PS Vita sahipleri tarafından eş zamanlı olarak oynanabilecek. Bu iki konsolun kullanıcıları, co-op oyun modunu birlikte tecrübe edebilecekler. Bu çok önemli bir özellik olarak karşımıza çıkacak çünkü Dragon's Crown'da hiçbir maceracı tek başına hayatta kalamayacak. Oyun boyunca karşılaşacağımız zorlukların üstesinden gelebilmek ve zindanlardan sağ çıkabilmek için tanımadığınız insanların huyuna gitmeniz gerekebilecek. Oyunda birbirinden farklı onlarca düşmana eşlik eden, devasa boss'lar maceracıları hazır bekliyor olacak. Dragon's Crown, yayımlanan videolardan anlaşıldığı kadarıyla hızlı bir oynanışa sahip. Oynanışın hızlı ve oyunun dünyasının birçok düşmanla bezenmiş olması aksiyonun dozunu arttırmış gibi görünüyor. Oyun içinde seçebileceğimiz, birbirinden tamamıyla farklı altı karakter bulunuyor. Bu karakterlerden ilki olan Fighter; kalın plaka zırhı ve kalkaniyla tam anlamıyla bir savaşçı. Co-op modunda dostlarına ekstradan savunma puanları kazandıran Fighter, maceraların aranan adamı olacak. Savunma alanındaki başarısını, kısa kılıcıyla saldırı alanına da taşıyan karakter, yakın mesafedeki düşmanlarına ölüm saçıyor. Diğer yakın dövüş uzmanı karakterimiz Dwarf, adından da anlaşılacağı üzere bir cüce. Güçlü ve kaslı kolları sayesinde iki elinde de birer silah taşıyan karakterimiz son derece kana susamış görünüyor. Güçlü kol kasları sayesinde savaş alanındaki en ağır düşmanlarının bile ayaklarını yerden kesebiliyor. Son yakın dövüş uzmanı karakterimiz olan Amazon, diğer iki karakterin aksine bir kadın karakter. İki elli silahıyla çok büyük hasarlar vermesinin yanı sıra çok çevik hareket edebiliyor. Bu çevikliğinden ötürü zırhlara ihtiyaç duymadığını düşündüğümüz Amazon neredeyse hiçbir şey (?) giymiyor. Bir cücenin bir maceraya çıktığını, bir Elf'in de onu oturup seyrettiği mantıklı geliyor mu kulağa? Tabii ki hayır! Bir sonraki karakterimiz

olan Elf, uzun ömürlü orman ahalisinden maceracılar katılıyor. Çabuk ve çevik olan karakterimiz, ok ve yay kullanımında ölümcül derecede ustalaşmış. Üstün atletik yetenekleriyle düşmanlarının menziline çekilir çekilmez ölümcül ok salvosuna başlayabiliyor. Fantastik bir dünyanın en büyü karakterlerine gelirse bizi ilk olarak Wizard karşılıyor. Ezberindeki büyüleri kitaplarındaki birbirinden farklı büyülerle güç katan karakterimiz fiziksel olarak da düşmanlarını savuşturabilecek kapasitede görünüyor. Çok yüksek hasar kapasitesine rağmen zırhı yerine cübbe giyiyor olması ve çevik olmayışı hayatta kalmasını zorlaştırıyor. Sonucu karakterimiz Sorceress ise doğuştan kara büyü bilgisine sahip, etkileyici bir cadı. Zayıf bir bedene sahip olması, onu kolay lokma yapmaya yetmiyor. Düşmanlarını zarsız kurbağalara çevirebilmesi, iskeletleri kontrol edebilmesi ve çok lezzetli (?) yemekler yapabilmesi, bu macerada en az diğer karakterler kadar hayatta kalabilmesini sağlıyor. Bahsettiğimiz bu altı karakterin sanatsal grafiklerle (Hatta sanat için soyunan bir karakterle...) fantastik bir dünyada, çok yaratıcı bir şekilde bir araya getirildiğini görüyoruz. PS Vita sahibiyse, mevcut oyun kıtlığında kaçırılmaması gereken bir oyun olacaktır ama PS3 sahiplerinin gözden kaçırmaması olası görünüyor.

■ Ahmet Rıdvan Potur





**Yapım** Namco Bandai **Dağıtım** Namco Bandai **Tür** RPG **Platform** PS3  
**Çıkış Tarihi** 9 Ağustos 2013 **Web** www.namcobandai.com

## Tales of Xillia

Uçsuz bucaksız bir seri

Tansiyon Ölçer

**NORMAL**

**J**aponya'ya gitmiştim hatırlarsanız. Ben de sanıyorum ki animelere, anime oyunlarına falan acayip hâkimim. Orada resmen sudan çıkmış balığa döndüm ve popüler olan isimlerin hiçbirini de bilmediğimi fark ettim. "Tales of..." serisi de bunlardan bir tanesiymiş meğer, düşünün ki konuyu ancak şu an idrak ediyorum. Yaklaşık 15 tane oyuna sahip olan Tales serisinin son birkaç oyununu buralarda da gördük ama oyun o kadar "Uzak Doğu" havasında ki daha önce adını dergide veya başka bir yerde görmemiş olmanız çok doğal. Fakat geç kalmış da sayılmazsınız. Serinin en iyi oyunlarından bir tanesi, Tales of Xillia yakında PS3'e geliyor. Tüm JRPG fanatiklerini buraya davet ediyorum!

### İki farklı bakış açısı

Tales serisinde genellikle tek bir kahramanı kontrol ederken, burada iki karakterin hikâyesini birden takip ediyoruz. Bunlardan bir tanesi tıp okuyan bir öğrenci, "Jude" adında bir delikanlı ve diğeri de ne işle uğraştığı belli olmayan, bolca gizeme sahip Milla. Oyunun başında hangi karakterin ana planda olmasını istediğinizi seçiyor ama bir yandan da diğer karakterin hikâyesini de gözlemleyebiliyorsunuz. Hangi karakteri seçtiğinize göre de gördüğünüz sahneler, insanlarla olan etkileşiminiz farklılaşıyor. (Oyunu ikinci kez oynamamız

### Diğer Tales Oyunları

PS3'e gelen Tales oyunları dışında, zamanında Nintendo DS için hazırlanan Tales of Innocence ve Tales of Hearts da arka planına "R" takısını alarak PS Vita için hazırlanmış ve Japonya'da piyasaya sürülmüş durumda. Bu oyunlar maalesef Batı'ya uyarlanmadı ve bir süre daha uyarlanması beklenmiyor.

için bir neden olabilir mi?)

Hikâyeden nasıl bir performans alacağımızı bilmiyorum lakin Tales of Xillia (Japonya'da geçtiğimiz yıl piyasaya çıktı, yetmedi ikincisi de hazırlandı ve şu an piyasada.) hikâyeden çok oynanışıyla dikkat çeken bir JRPG. Savaş sistemi çok dinamik. İçinde ufaktan bir sıra tabanlı oynanış içeriyor, daha doğrusu Final Fantasy XIII'teki gibi bir bekleme süresi sistemine sahip ama bu olay, gerçek zamanlı oynanışa çok iyi yedirilmiş ve tüm savaşlar bir aksiyon oyunu hızında gerçekleşmekte. Çoğu RPG'de olduğu gibi karakterimizle ilerlerken birtakım yaratıklara rast geliyoruz ve savaşlar başlıyor. Bundan sonra, oyunun başında seçtiğimiz karakter bizim kontrolümüze veriliyor, diğer karakter de kendi başına, yapay zekânın kontrolüne bırakılıyor. Standart ve Artes özel saldırıları olarak ikiye ayrılmış saldırıları birleştirmek büyük önem taşımakta. Özellikle Artes saldırılarını yaparken bunları birbirine bağlamak gerekiyor ve bunu ne zaman yapacağınız da size bazı şekillerle gösteriliyor. Zamanlamayı tutturursanız, kombonuz daha da güçlü bir hale geliyor. Durum bununla da kalmıyor ve işin içine ikinci karakter de karışabiliyor ve bu sayede, ikinci karakterin kendine özel yetenekleri de devreye giriyor. Öyle ki o savaş için, ölürseniz yeniden canlanmanızı sağlayan bir gücü aktive edebiliyorsunuz. Üstelik sadece tek bir karakterle eşleşmek zorunda da değilsiniz. Savaşa katılan diğer karakterlerle, istediğiniz zaman bir "bağ" kurup onların özel yeteneklerinden faydalanabiliyorsunuz. Bu bağ kurulduğu saniyede de siz hangi düşmanla savaşıyorsanız, diğer karakter de ona yöneliyor.

Japon versiyonuna göre yenilenmiş bir bakış açısı ve tamamıyla İngilizce seslendirmeler ile birlikte gelecek olan oyunun dinamik savaş sisteminin aklımdan çıkmadığını da belirtmek isterim. Çoğu JRPG'de son derece tutuk olan savaş sistemi, bu oyunda bayağı farklı bir seviyede. Tales serisine adım atmak isteyenlerin, bunu Tales of Xillia ile birlikte rahatça yapabileceğini bir kez daha hatırlatayım...

■ Tuna Şentuna



■ Kadınlar savaşırken mini etek giyilmesi tercih edilmektedir...

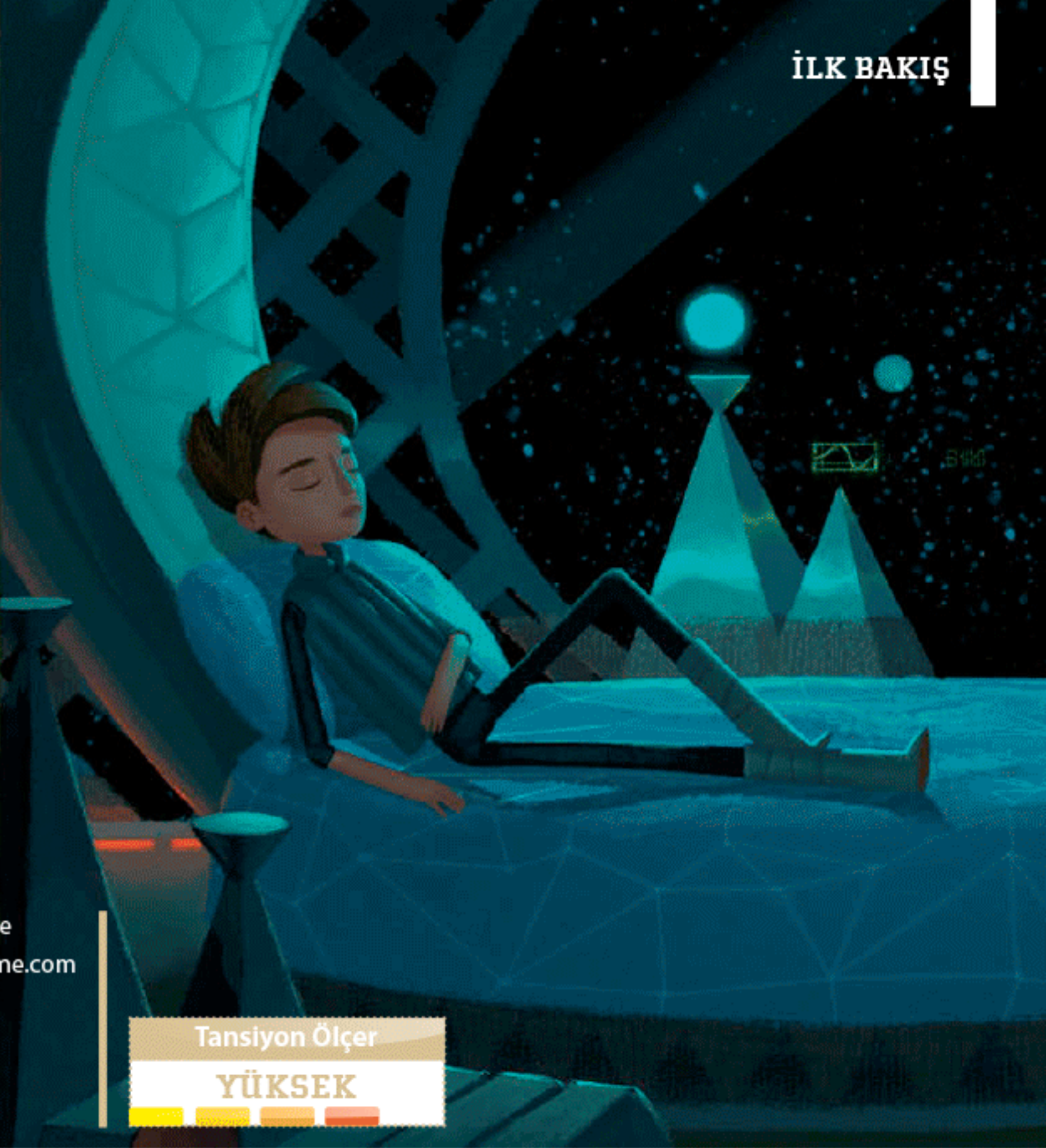




**Yapım** Double Fine Productions **Dağıtım** Double Fine Productions **Tür** Adventure  
**Platform** PC, Mac, iOS, Android **Çıkış Tarihi** Belli Değil **Web** www.brokenagegame.com

## Broken Age

İki ayrı hayat, yepyeni bir macera



Tansiyon Ölçer

**YÜKSEK**

**K**ickstarter'ın adını duyuran, Kickstarter'ın "bir şeyleri gerçekleştirebileceğini" gösteren bir proje, Double Fine Productions'ın eski adventure oyunlarını canlandırma çabası neredeyse son viraja yaklaştı. Eh, adamlar 400.000 Dolar isteyip 3.300.000 Dolar topladılar; gerçekleşmeyecek de ne olacak? Üstelik oyun geçtiğimiz yıl piyasada olmalıydı ama toplanan para sayesinde proje biraz daha genişledi ve bu yüzden de 2013'e sarktı. (Daha da sarkmaz umuyoruz.) Yalnız burada "Para kalmadı..." gibi bir detay da okudum, pek inanmak istemedim. Olayı 400.000 Dolar ile tamamlayacakken kaç katı para geldi, nereye gitti o paralar Tim? Sen oyunu yap da artık, oynayalım. Ortam gerildi bak... (Benim hatam olabilir.)

### Uzay çocuğuna selam olsun

Kickstarter destekçilerinin her şeyden haberdar olduğu ama bizim her şeyden bihaber olduğumuz günler geride kaldı, oyun hakkında detaylar su yüzüne çıktı. Bilmeyenler için özetleyelim: Tim Schafer'in bu yeni oyunu, tam anlamıyla eskiye gönderme yapan bir point & click adventure. Hızlı hareketler yapmanıza gerek yok, yaratıkların peşinden koşmanıza gerek yok... Sakin sakin oyunda yer alan iki karakterin eğlenceli hikâyesini takip ediyor ve sırtınızı yaslayıp keyifli anlara bırakıyorsunuz kendinizi.

Kod ismi Space Boy ve Sacrifice Girl olan iki karakterin kontrolündeyiz. Bunlardan bir tanesini oyunun başında seçiyoruz ama oyunun ilerleyen kısımlarında aralarında istediğimiz zaman geçiş yapma olanağımız da bulunuyor.

Space Boy uzayda, anaç bir yapay zekânın kontrolünde yaşayan ve her gün birtakım sıkıcı işler yapan, hayatın bundan çok daha fazla anlam taşıdığını her gün düşünen, yalnız bir çocuk. Kalkıyor, uzay kahvaltısını ediyor, uzay okuluna gidiyor ve bu her gün, böyle devam ediyor.

Sacrifice Girl ise dünyada yaşayan, kararlı ve güçlü bir genç kız. Ne var ki onun başı tam olarak belada. Tim Schafer bu karakteri yaratırken Miyazaki'nin Kiki's Delivery Service ve Nausica of the Valley of the Wind'den esinlendiğini söylüyor; güçlü ama bunu karakterinin bir parçası olarak görüp dışarıya yansıtmayan bir karakter söz konusu.

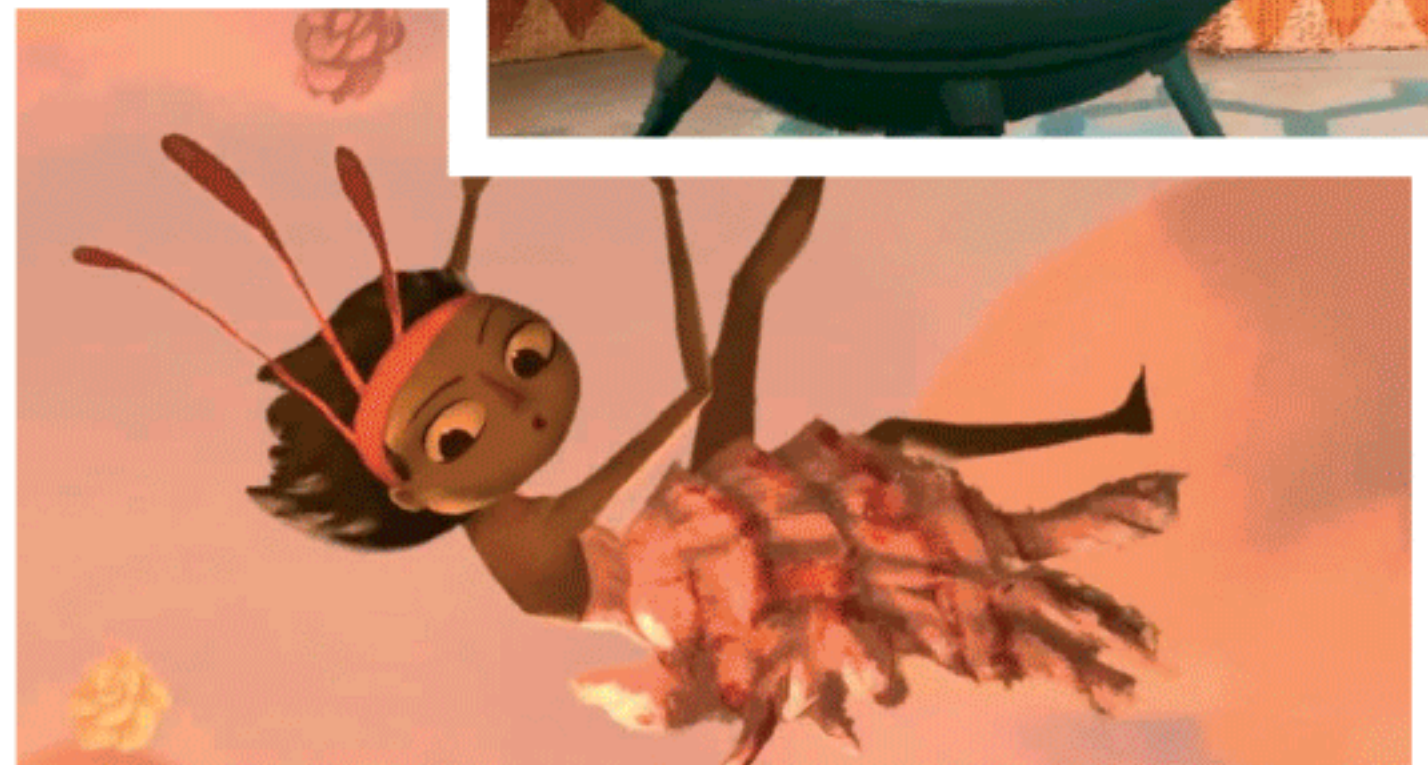
Sacrifice Girl sabah uyanıyor, bir güzel giydiriliyor ve ona çok özel biri olduğu hissettiriliyor. Daha sonra süslü bir pastanın içine tıklıyor ve tören alanına götürülüyor. O tören alanı ki devasa yaratık Mog Chothra'ya bir kurban olarak sunulacağı... Elbette ki kızımız bir kurban olmayı reddediyor ve neden Mog Chothra'ya karşı savaşılmadığını ve sürekli kurban verildiğini bir kez daha sorguluyor. Kasaba halkını bu konuda sıkıştırmak için onlarla konuşuyor, birtakım bulmacalar çözüyor ve

büyük yaratığın karşısına dikiliyor. Burada neler olduğu açıklanmıyor lakin sonrasında Sacrifice Girl, büyük bir kuşun tepesinde uzaklara doğru yol alıyor...

Bu iki karakterin hikâyesinin bir noktada kesişeceğinden ben eminim ama Double Fine bu konuda herhangi bir yorum yapmıyor şu an için. Aslında bunun bir sır olarak kalması da hiç fena olmazdı; hatta oyunla ilgili daha fazlasını bilmesek ve tüm hikâyeyi kendimiz yaşasak, en güzeli...

Oyunun hikâyesi bence çok iyi olacak ama bundan öte, grafiklerde de çok büyük bir kalite söz konusu. Bir animasyon filmi havasındaki grafikler, karakterlerin ifadelerini güçlendiriyor, olayların geçtiği mekânları renkli ve eğlenceli bir hale getiriyor. Oyundaki her bir karakterin aklımızda kalacağından emin olabilirsiniz. Adventure oyunu tutkunu olun veya olmayın, bu oyun piyasaya çıktığında mutlaka denemek isteyeceksiniz...

■ Tuna Şentuna



Ertağral Sängä

ROLE

PLAYING

GÜNLÜKLERİ

**İ**nsanlar selam... Role Playing Günlükleri'ni yakından takip edenlerin fark edecekleri üzere, son aylarda bazı farklı konulara da değinmeye çalışıyorum. Temel olarak hedefim fantastik edebiyat, orası kesin ama her ne olursa olsun gelişen ve değişen dünya üzerinde artık ana bir başlık. Eskiden fantazyaya çok daha belirgin bir noktayı gösteriyordu ama günümüzde fantastik işlerle uğraşmanın karşılığı sadece oturup kitap okumak ya da FRP oynamaktan çok daha öte. Herkesin olaya bakış açısı farklı olacaktır pek tabii ki ama bence fantastik edebiyat kocaman bir şemsiye ve her saçağından başka bir konu düşürüyor hayatlarımıza. Uzun zamandır ülkemizde bulunan cosplay'den bahsetmek istiyorum ben de bu ay. Aslında birazcık geç kaldığımı söylemem gerekiyor. Özellikle 2010 yılında -başta İstanbul olmak üzere- ülkemizde hızlı bir yükselişe geçen cosplay kavramı, geçen üç yıl içerisinde hiç durmadan daha çok büyüdü. Gelişim sürecini birinci elden izleyen bendenize konuyu artık kendi sayfalarımaya taşımaya karar verdim. Her ne kadar konu hakkında benden çok ama çok daha detaylı bilgiye sahip olsan insanlar mevcutsa da ben de naçizane fikirlerimi bu ay sizlerle paylaşmak istedim...

Cosplay denildiği zaman akla ilk olarak farklı bir rol yapma ağı gelmelidir bence. Fakat buradaki rol, kişinin kendi beğenisinden, seçtiği karakterden, ürettiği kıyafete kadar uzanan geniş bir ölçüdür. Konuya hiç hâkim olmayanlar için öncelikle kelimenin kendisinden başlamakta fayda var zannımca. Cosplay, "costume play" in kısaltılmış halidir. Genelde hayali, kimi zaman da gerçekten var olmuş kişi ya da karakterlerin, şahsına münhasır kıyafet, makyaj ve aksesuar ile temsil edilmesidir. Cosplay esnasında kimi zaman kişiler karakterin rolüne bürünür, taşıdıkları kıyafetin hakkını sonuna kadar verirler. Belki de en önemli detay, hiçbir şekilde din, dil ya da ırk ayrımını düşünmemesidir çünkü her türden kıyafet kabul görmektedir ki insanların tek bir amaç için, dünyevi hayatta fazlasıyla takıntı haline getirilen oluşumlardan kurtulduğu, bir nevi arındığı bir buluşma noktasıdır.

Dediğim gibi cosplay yapmak isteyen kişilerin birçok farklı odak noktası söz konusudur. Kaynaklarsa mangalardır, animeler-

dir, çizgi romanlardır, bilgisayar oyunlarıdır ve filmlerdir. Cosplay yapan kişi, bu kaynaklarda bulunan bir karaktere bürünür. Çok önemli detaylardan birisi de cosplay'i yapılan kişinin cinsiyetinin hiçbir önemi olmamasıdır. Misal, bir bayan, çok beğendiği bir erkek manga karakterinin rolünü yapabilmekte, aynı durum aksi şekillerde de görülebilmektedir. Rolüne bürünmek istenen karakter genelde görünüşü farklı ve dikkat çekici olanlar arasından seçilir. Fakat günümüzde insanlar artık en komik karakterden, en karizmatik olduğu düşünülen karaktere kadar her türlü kostümü taşımakta ki bu harika bir şey.

Ülkemizde alt kültür olarak bilinen cosplay, aslında dünyanın birçok bölgesinde popüler kültür kisvesi altında anılmaktadır. Özellikle 1990 yılı itibariyle Japonya'da başlayan cosplay, kısa sürede en çok meraklısı olan hobilerden birisi haline gelmiştir ve aynı süre içerisinde Japon sokak modasına ön ayak olmuştur. Bu yayılmadaki en büyük rol pek tabii ki internet ve internet üzerinden sosyal medyayla tüm dünyaya kısa sürede ulaşabilmektedir. Tıpkı her hobide olduğu gibi, cosplay de yapan kişiyi kendisine büyük ölçüde bağlayan bir yapı sunmaktadır. Hızlı gelişimin başındaysa göze güzel gözükken kıyafetlerin ve fotoğrafların etkisi büyüktür. "Fotoğraf" demişken açmak lazım aslında birazcık çünkü cosplay için fazlasıyla önemli





bir konu. Belirtmekte fayda var ki bir "cosplayer" tam olarak hazır olmadan kendisini fotoğraflamak hiç hoş bir davranış değildir. İşte bu yüzden bazı cosplayer'lar kendilerine özel fotoğrafçıya sahiptir ki bu işi %100 profesyonel yapan hemen her şahsın bir ya da birden fazla fotoğrafçısı bulunmaktadır. En düzgün poz üzerinde ikili bir çalışma yapan ekip, yüksek çözünürlüklü, kıyafetin ve makyajın her ince detayını bile gözler önüne seren pozları ardı ardına sıralar. Fotoğrafların en önemli noktalarından birisiyse cosplay'i yapılan karakterle alakalı bir noktada çekimleri yapmaktır. Çok kabaca bir örnek vermek gerekiyorsa eğer karakter kendi bulunduğu dünyasında bir kalede yaşıyorsa çekim de iyi kötü bir kalede yapılmalıdır ki böylece hem göze daha güzel görünsün, hem de karakter gerçekten dünyamızda hayat bulsun.

Peki, herkes cosplayer olabilir mi? Bu sorunun tam bir cevabı olduğunu zannetmiyorum zira direkt olarak parayı basıp kostüm alana da söz konusu ama terminoloji gereği bir cosplayer olmak için el işi göz nuru işler yapmak gerekiyor. Yani yapılacak kostümün en ince detayına kadar incelenmesi, sonrasında ne gibi hammaddelere ihtiyaç duyulacağı ve son olarak da nasıl bir üretim yolu izleneceği önceden hesaplanmak zorunda. Zaten illaki birçok aksaklık çıkıyor bu üretimlerde ve eğer önceden iyi bir hesap yapılmazsa iş daha da zor hale geliyor... Demem o ki cosplayer olmak için aynı zamanda üreten de olmak gerekmektedir. Bir temizlik sopasına baktığınız zaman sizin de aklınızda envaiçeşit aparat canlanıyorsa temel olarak

bu işe hazırsınız demektir. Sonrasındaysa gerekli olan bolca sabır ve bir miktar para... Eğer yetenek konusunda sıkıntı çekiyorsanız, zaten bu hobi size göre değildir dememiz gerekiyor. Yine de tek seferde yılmamak, birazcık uğraşmak gerekli. Eğer ipliği iğneden geçirebiliyorsanız, gerisi de zamanla gelecektir.

Pek tabii ki çok detaylı kıyafetlerden, çok basitlerine kadar geniş bir yelpazeden bahsediyoruz. En çok akla gelen Cadılar Bayramı konsepti ile cosplay arasındaki en büyük farksa birisinde sadece bir karakterin kıyafetlerini alıp giyiyorken, diğerinde spesifik bir karakterin olabildiğince ona ait parçalarını kullanıyor, aynı zamanda bunları kendi ellerimizle dikiyoruz. Eğer bir kişi cosplay konusunda ilerlemeye başlarsa zamanla dikiş, tekstil, heykel, makyaj ve ağaç işçiliği gibi farklı konularda kendisini geliştirmeye başlar. Bunlar çok genel örnekler oldu, farkındayım ama bir noktadan sonra -tıpkı birçok hobide olduğu gibi- kıyafetleri alabildiğine detaylı üretme safhası başlıyor ve işte tam noktada farklı konular hakkındaki uzmanlıklar konuşmaya başlıyor.

Adı da kendisi gibi farklı olan bu etkinlik, kimi zaman arkadaş grupları içerisinde gerçekleştiriliyor, kimi zaman da yapılan convention'larda... Fakat bazı cosplayer'lar konuyu gerçekten olabildiğince ciddiye alıyorlar. Neden mi? Avrupa'da ve A.B.D.'de turnuvalara katılmak için. Birçok hobide olduğu gibi, konu cosplay olduğu zaman da söz konusu olan yarışmalar mevcut. Bunlardan en bilinenleri, ilk olarak 2003 yılında Japonya'da gerçekleştirilen ve halen devam eden World Cosplay Summit iken diğer taraftan birçok Avrupa ülkesini çekmeyi başaran Euro Cosplay de büyük önem arz ediyor. Jürilerin olduğu ve belirli kurallar ışığı altında katılım gösterilen bu tarzda birçok yarışma söz konusu. Her türlü detayın ince elenip sık dokunduğu yarışmalar sonucundaysa birçok ödül dağıtılmakta.

Efendim, anlayacağınız cosplay hem çok keyifli, hem de bir o kadar uğraştırıcı. İçerisinde yetenek, zevk, tarz ve daha birçok bileşen barındıran bu güzide hobiyeye başlamak için özel bir yaş aralığı da bulunmadığını sözlerime eklemek isterim. 7'den 77'ye herkese açık olan cosplay kapısı, günden güne büyümekte, gelişmekte. Özellikle İstanbul içerisinde üç yıl içerisinde kelimenin tam anlamıyla katlanarak artan insan sayısı, bu işin önünün kesilmeyeceğinin şimdilik en büyük garantisi. Eğer bu yazdıklarım merakınızı birazcık giderdi ve ilginizi çekmeyi başardı ise tüm cosplay insanlarını internet ortamında rahatlıkla bulabileceğinizin de altını çizmek isterim.

■ [www.twitter.com/ErtugrulSungu](http://www.twitter.com/ErtugrulSungu)



## Ne dinledim

The Dresden Dolls

Vallahi geçmişe gittim yine ve çıkışını dün gibi hatırladığım The Dresden Dolls'u dinledim bolca. Müziği ile yarattığı temayı bu denli birbirine harmanlamayı başaran az gruptan birisi. 2000 yılında A.B.D.'nin Boston şehrinde kurulan grup, bilinenin aksine sadece iki kişiden oluşmakta.

Amanda Palmer ve Brian Viglione ikilisinin en önemli özellikleri, birbirinden farklı ve birçok enstrümanı çalabiliyor olmaları. İlk bakışta Gothic olarak göze çarpan görünüşlerineyse aldırmanın zira onlar 2000'lerin başında ortaya çıkan, "Dark Caberet" isimli "underground" hareketinin dünyamıza en büyük yansımaları. Çalkantılı bir birliktelik süren grup, 2003 ila 2006 yılları arasında ürettiği üç albümün ardından bir süreliğine müziğe ara vermiş, 2010 yılındaysa yeniden bir araya gelmiştir.



## Ne okudum

Heroes Die

Matthew Stover

Baktım ki bir süredir direkt olarak fantastik kitap tavsiye etmiyorum, hemen sizlerle kısa süre önce yeniden okuduğum Heroes Die'i paylaşmak istedim. Bilimkurgu ile fanteziyi tamamen harmanlamış durumda bu kitap. Her ne kadar 1998 yılında piyasaya çıkmış

olsa da popüler fantezi okurunun göz ardı ettiği birçok eserden sadece bir tanesi bence. Eserin en mükemmel yönü, tamamen anti kahraman teması üzerine çalışması. Onu benim nezdimde mükemmelleştiren yazarın karakteri alabildiğine gerçekçi bir şekilde okurlara sunması. Misal, bu kitapta bir karakter yüksekten düşerse ayağını anında kırabilir ya da kritik bir yerinden darbe aldıysa artık onu ölüm bekliyor demektir. Bol aksiyon, savaş ve heyecan arayan okuyucular-dansanız, Heroes Die sizin için biçilmiş kaftan, benden söylemesi...

POPULAR SCIENCE HAZİRAN SAYISINDA

## ENERJİNİN GELECEĞİ VE BİZİ ÖZGÜRLEŞTİRECEK 5 TEMİZ TEKNOLOJİ.

- ▶ Işığın şehri: Masdar.
- ▶ İnsan mancınığı ile göğe yükselmek.
- ▶ Bitki iletişiminin şifresi çözüldü.
- ▶ Madde bağımlılığına son verecek aşı.
- ▶ Robot dadılar.
- ▶ Elektronik burun mu yoksa köpekler mi daha iyi koku alıyor.
- ▶ Oksijen enjeksiyonu ile gelen hayat.
- ▶ 3B yazıcıyla üretilen biyonik kulak.
- ▶ Ayrıca yeni icatlar, ilginç makaleler, birbirinden ilginç görseller ve Artırılmış Gerçeklik videoları, Popular Science Haziran sayısında sizi bekliyor.

HAZİRAN  
SAYISINI  
KAÇIRMAYIN!



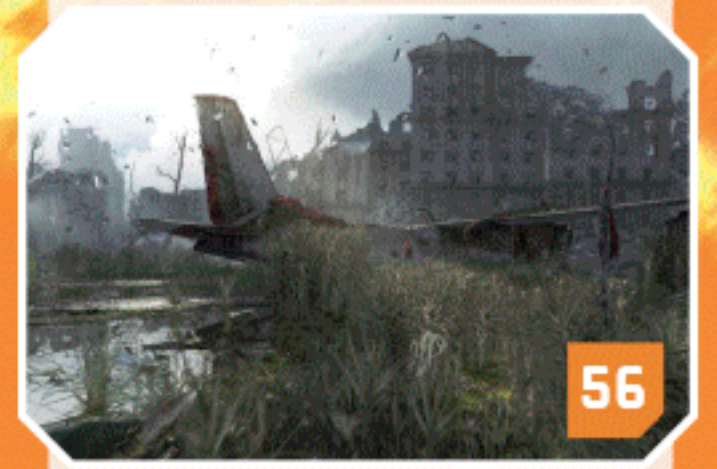
DERGİDE  
Bu simgeyi  
gördüğünüz  
sayfalarda video  
izleyebilirsiniz

# İnceleme

Tünelin sonundaki ışık

**U**yarlamaların genel başarısı, daha doğrusu başarısızlığı ortada ama "Metro 2033" adlı kitabın oyunu -berbat yapay zekâsına ve zayıf vuruş hissiyatına rağmen- gayet tatmin ediciydi. Yine de oyunun görselliğini ve atmosferini sevmiştik. İkinci kitabın oyununun geliştirilmeye başladığını duyunca bu iki konunun çözüleceğini umduk, tünelin

sonundaki ışığa güvendik ve Tuna'nın elde ettiği raporu sizinle paylaşalım istedik. Ha, bu seri ve bu atmosfer sizi sarmıyor mu? O zaman Remember Me ile hafızalar arası seyahate çıkabilir, Call of Juarez: Gunslinger ile Vahşi Batı'yı ziyaret edebilir, Star Trek: The Video Game ile hayal kırıklığının ne demek olduğunu öğrenebilir ve çok daha fazlasını ilerleyen sayfalarda yapabilirsiniz.



56

## Metro: Last Light

Karanlık metro tünellerinde bilinmeyene doğru ilerlemek ve her anı gergin bir maceraya atılmak ister misiniz?



62

## Call of Juarez

Vahşi Batı temasından ve Call of Juarez serisinden vazgeçemeyen oyunculara taptaze bir oyun daha.



77

## Don't Starve

Minecraft'in oyun yapısını sevip pikseli görselliğinden sıkılan oyunculara müjde! Artık Don't Starve gibi sağlam bir alternatif var!

## Puanlama Sistemi

Kötü oyunları ne kadar aşağılıyorsak iyinin hakkını da öyle veriyoruz.



### Altın

9,5 - 10 puan alan oyunlara verdiğimiz ödül



### Gümüş

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



### Bronz

8 - 8,4 puan alan oyunlara verdiğimiz ödül

İncelenen tüm PC oyunlarının sistem gereksinimlerini Donanım bölümünde, Teknik Servis sayfalarında bulabilirsiniz.

# Remember Me

Çıkmadan önce çok şey vaat eden, Tuna'nın sabırsızlıkla beklediği ama Ayça'nın hayal kırıklığına uğradığı bir yapım...

64



Yapım 4A Games  
Dağıtım Deep Silver  
Tür FPS  
Platform PC, PS3, Xbox 360  
Web www.enterthemetro.com

### Üstünü Ara

Oyun boyunca birçok kişiyi ya öldürecek ya da etkisiz hale getireceksiniz. Bu işlemi yaptıktan sonra kurbanların üstünü aramayı ihmal etmeyin zira çok değerli kurşunları ve diğer ekipmanları düşmanlarınızdan sağlayabiliyorsunuz. Hele ki zorluk seviyesini arttırdıysanız, bu işlemi asla es geçmemelisiniz.

## Metro: Last Light



Son durak, hayal gücü...

**F**ırat aradı, dedi ki ben Ukrayna'ya gidiyorum. "Hey sakın ol şampiyon, önce bir nefes al." dedim. "Oğlum iş var, düşündüğün gibi değil." dedi, bana sıradan bir Türk olduğumu hatırlattı. "Ne işiymiş?" diye sordum, "Ukrayna'da hangi oyun yapılıyor, dingil?" diye cevap verdi. "Dingil" sözcüğü beni kendime getirmişti. Hemen konuyu anladım. "Abi yoksa Halo mu?" diye sordum.

Fırat telefonu kapattı.

Geri aradım. Üç kez çaldı, açtı. "Tamam." dedim. Beni bir ürperti almıştı. Fırat'ın soğuk nefesini adeta enseme hissediyordum. Çok dikkatli olmalıydım. Düşündüm, Ukrayna ve Rusya ile ilgili, en meşhur oyunu bulmak için kafamın içindeki çarkların dönmesini sağladım ve cevap verdim: "Abi Rus Ruleti mi?"

Fırat telefonu kapattı ve suratıma attı. Meğer Fırat hemen yandaki masanın oradan arıyormuş... Kalktım, masasına gittim, tam yaklaşmışken bir de içi sıcak kahve dolu kupa fırlattı, onu havada yakaladım ve masasına koydum.

"Sorun ne adamım?" cümlesi ağızımdan dökülüyormuştu...

Fırat durdu. Bana baktı. Dışarı baktı. Tekrar bana döndü ve tek bir kelime söyledi: "Git."

İşte o an anladım ki artık Trump Towers'da işim kalmamıştı, artık evime dönmek için metronun yolunu...

Evet! Fırat beni yönlendirmişti, cevabı kendim bulmamı sağlamıştı! Hemen ona döndüm ve cevabı yapıştıracakken Şefik girdi araya. "Al bunu ve git..." dedi.

Bir kart vermişti bana, kendi kartvizitini. Niye böyle bir şey yaptığını anlayamıyordum. Soru soracak gibi oldum, Şefik çoktan arkasını dönüp gitmişti. Kartı elimde çevirmeye başlamıştım ki arkasında yazanları gördüm:

"Beni 17 Mayıs'tan birkaç gün önce ara..."

### Gün ışığına özlem...

17 Mayıs'tan birkaç gün önce aradığımda Şefik hiçbir şey hatırlamadı, hatırlamadığı gibi bana Metro: Last Light kodu veya DVD'si de sağlayamadı. Kendi kendime hallederim, lanet olsun dedim ve ver elini Ukrayna... DVD'yi kapattığım gibi geri döndüm, başladım oyunu oynamaya.

Şimdi bende bir huy var; eğer bir oyun eğlenceliyse evde disko ortamı yaratırım. Bir oyun hüzünlüyse perdeleri çok hafif aralarım ve yağmurun yağmasını beklerim. Şayet ki o oyunda gerilim öğeleri varsa da -sorunlu olduğum için- perdeleri, kapıyı ve kapatılacak ne varsa hepsini kapattığım gibi ışıkları da söndürürüm. Böylece sadece monitör ve kasanın hafif ışığı beni hayata bağlar, oyundaki ilk ani olayda da yerimden fırlayıp geriye düşerim!

Neden böyle bir şey yaptığımı bilmiyorum...

Benim gibi insanlar, korku türündeki oyunları laboratuvar ortamındaymışçasına ışıklı bir ortamda oynamalıyken, ben atmosferi daha da sağlamlaştırmak için bıraksanız yerin dibindeki bir mağarada oyunu oynayacağım. Beni bu hale getiren nedir, halen bilmiyorum ama önüne de geçemiyorum ve bu durum, Metro: Last Light'ta da değişmedi.

Şimdi hazır atmosferden girmişken, konuyu senaryoya



Fhooh... I don't like how they gave up the chase and locked the gate behind us – not a good sign...

bağlamayayım, gelin size 4A Games'in harıl harıl uğraştığı atmosfer ve görsellik konusunu anlatayım.

Oyunu esas PC'de test ettiğimi ve konsollarda da bir süre oynadığımı bilmenizi istiyorum öncelikle. FPS dedin mi PC'dir benim için ama zaten artık şu aşamada, hele ki yepyeni bir PC sahibi olmuşken, bir oyun konsola özel çıkmadıysa o oyunu PC'de oynamak gerekiyor zira konsolların grafiksel gücü, güçlü bir bilgisayarın bir hayli gerisinde. Bu farkı şu ana kadar herhangi bir oyunda "çok bariz" olarak gördüm desem yalan olur fakat Metro: Last Light'ta yeni nesil konsolların artık neden gelmesi gerektiği net bir şekilde görülüyor.

4A Games, oynanıştan veya senaryodan daha çok atmosfer üzerinde yoğunlaşmış ve ortaya da her tarafı detaylarla bezeli, gerçekten "yaşayan" ya da Metro: Last Light temasında "yaşamaya çalışan" bir halk, bir dünya yaratmış. BioShock Infinite'i çok beğenmiştik değil mi en son? BioShock Infinite'in başlarında Columbia halkını sokaklarda görüyorduk hatırlarsanız. Columbia'nın yaşayan bir şehir olduğunu gösteriyorlardı bize ama kısa bir süre sonra hepsi ortadan kayboluyordu. Metro'daysa bu halk, siz senaryoda ilerledikçe farklı şekillerde, farklı ortamlarda hep oyunun içerisinde bulunuyor. Bu da oyunda yapayalnız bir birey olmadığınızı ve yıkık Moskova'nın altında yaşam mücadelesi veren bir halkın olduğunu gözler önüne seriyor. Üstelik bu halk laf olsun diye de orada durmuyor. Kendi aralarında olan muhabbetleri hep hikâyenin arka planını aydınlatıyor, dinlerken kitabın satırlarını okuyormuş havasına kapılıyorsunuz.

Atmosferi elbette ki görsellik de büyük ölçüde destekliyor. Bir yerlerde temiz ve nizami bir çizim yapmanın daha kolay olduğu ama bir şeylerin yıkık olduğunu göstermenin daha zor olduğunu okumuştum. 4A Games'in yarattığı manzara da harabeye dönmüş Moskova'nın eski metro tünellerinin, bir önceki oyuna kıyasla nasıl daha gerçekçi ve detaylı olduğunu bize gösteriyor: Metal levhalardan oluşan

köprüler, farklı bir görevde beşinci kez kullanılan ahşap kalaslar, yarı parçalanmış lastikler, su birikintileri, dokunduğunuzda yuvarlanan boş şişeler, zayıf aydınlatmalar... Mirror's Edge'in o modern ve dümdüz çizgilerini hatırlayın ve onun 180 derece farklı yönde duran halini düşünün... O oyun ne kadar temizdiyse Last Light da bir o kadar kirli ve karamsar bir oyun...

#### **Artyom, uyan!**

Metro 2033'ü kaçırdıysanız biraz üzülebilirsiniz zira bu oyunda olanlar, yani Last Light'ta olanlar 2033'ten bir yıl sonrasını konu alıyor. Zaten Last Light da yazarın Metro 2034 adlı kitabından uyarlanmış durumda.

**Yepyeni bir PC sahibi olmuşken, bir oyun konsola özel çıkmadıysa o oyunu PC'de oynamak gerekiyor zira konsolların grafiksel gücü, güçlü bir bilgisayarın bir hayli gerisinde**

2033'ün sonunda Artyom, Dark One'ların üstüne füzeleri ateşlemiş ve zaten feleği şaşmış olan Moskova'yı biraz daha mahvetmişti hatırlarsanız. Dark One'ların hepsi yok oldu mu, olmadı mı, bunu bilmiyorduk ve bir yıl sonra Artyom ile tekrar metro tünellerine döndüğümüzde, bunun cevabını öğrenmiş olduk. "Khan" adındaki arkadaşımız, yaşayan bir Dark One'ın varlığından bahsediyor oyunun hemen başında ve bağlı olduğumuz Ranger'ların başı Colonel Miller, yarattığı öldürmemizi istiyor. Khan ise Dark One'ların mistik bir görevi olduğunu düşünüyor ve kurtuluşun onlarda yattığına inanıyor. Biz yine de Miller'in emirlerine uyuyor ve Dark One'ın peşine düşüyoruz...

Tüm oyun boyunca Dark One'ın peşinden gittiğimizi düşünmeniz yanlış olur zira kısa bir süre sonra tünellerde yaşayan tarafların çatışmasının ortasına düşüyoruz. Komünistler ve Naziler, sanki dünyada yiyecek kıtlığı, hastalık gibi dertler yokmuşçasına ideolojilerini savunmak için hala



■ Bazı düşmanlarınız size teslim oluyorlar ama onları öldürmek hala sizin elinizde...

▶ varlıklarını sürdürüyorlar ve aralarındaki çatışmadan biz de nasibimizi alıyoruz.

Tarafların çatışması, oyunda büyük bir konu ve biz bundan etkilendiğimiz gibi, tünellerde yaşayanlar da taraf seçmek durumunda veya da bu tarafların zulmüne maruz kalıyor. Düpedüz terbiyesizlik yapılan! Ha, bizim bağlı olduğumuz Ranger'lar da çok mu matah? Onlar da bir başka tür... Oyunda daha bir - iki adım atmamışken hemen bu taraflardan bir tanesiyle tanışıyoruz, kaçıyoruz ediyoruz, yine bir başka tarafla münasebetimiz oluyor ve bu böyle sürüp gidiyor.

Aslına bakarsanız tarafların çatışması gayet hoş ve ayakları yere basan bir konu olmuş ama Metro 2034'te olduğu gibi burada da doğaüstü olaylar, yani Dark One'ların gizemli havası oyunun sonlarına doğru iyiden iyiye olayı Crisis boyutuna taşıyor. Komünistler Nazilere ne yapmış diye düşünmek istiyorsunuz ama bir bakmışsınız ki mistik olayların peşinden koşmuş, gidiyorsunuz. Normalde bu tip mistik bir hava çok başarılı dururdu ama yaratılan dünya o kadar gerçekçi ve sağlam ki insan daha gerçeğe yakın kavramları yaşamak istiyor, "Dark One'lardan bana ne!" diyor. İster istemez oluyor bu. En azından bana öyle oldu; siz belki de konunun gidişatından son derece memnun kalacaksınız.

### Kurşun ver, silahını güçlendir

Dünya yıkılmış, insanlar tünellere kaçmış ama yılmamışlar. Sonuçta koskoca medeniyet vardı ve insanlar, yağmalamayı seven varlıklar olarak bilinirler, siz de bilirsiniz. Her buldukları nesneyi bir şeyler için kullanan insanlar, silah zevklerinden de vazgeçememiş durumda ve silahlarını daha etkin kullanmak için onları medeniyetten arta kalan parçalarla geliştirebiliyorlar. Oyundaki para birimi olan kurşunlarla gerçekleştirilebilen bu eylem için öncelikle çeşitli istasyonlarda bu işi yapan kişileri buluyorsunuz. Bu kişiler kendilerini pek belli etmiyorlar ama bir tezgâhın arkasında oturan ve yaklaşık bir el sembolüyle onunla iletişime geçebileceğinizi işaret eden kişiler, genellikle aradığınız kişiler oluyorlar.

Yanınızda bulunan silahları listeleyen satıcılar, bunları başka silahlarla değiştirmeyi veya onları modifiye etmeyi öneriyorlar size. Elinizdeki silahın tipine göre de birtakım farklı modifikasyonlara gidebiliyorsunuz. Silahınızın herhangi bir nişangâhı yoksa seçeneklerden birini takmakla işe başlayabiliyorsunuz. Silahınızın hassasiyetini arttıran dipçikler, daha fazla cephane tutmasını sağlayan ek parçalar ve özellikle pompalı tüfekleri daha

■ Bu iki adamı buradan öldürün ve sonra çekip gidin, kimse sizi kovalamaz.



### At o silahı, at!

"Yaratılmış olan bu şahane dünyada, bir önceki oyunda olduğundan daha farklı bir şey yapıyor muyuz?" diye soracak olursanız, size olumlu bir yanıt veremem. Metro 2033'ü oynayanlar, bu oyunda direkt olarak eski evlerine dönmüş gibi hissedecekler ama bundan memnun da kalacaklar çünkü önceki oyundaki aksaklıkların birçoğu giderilmiş durumda: Performans sorunları, bug'lar, zayıf vuruş hissiyatı düzeltilmiş, her şey daha güzel bir hal almış.

Yine hatırlayacak olursanız, bir önceki oyun iki farklı oynanış barındırıyordu bünyesinde: Saklanması imkânsız alanlarda gerçekleşen heyecanlı çatışmalar ve gizliliğin yolunuza çok daha rahat açtığı kısımlar. Last Light'ta bu keskin ayırım ortadan kalkmış, hatta oyunu normal zorluk seviyesinde oynarsanız, saklanmanıza bile gerek kalmayabiliyor...

Bu detaylara geçmeden önce, oyunda nasıl görev alıyor,

da güçlü hale getiren ek namlular, kurşun vererek elde edebileceğiniz parçalardan birkaçı sadece. Oyundaki silah çeşidi hiç de fena sayılmadığı için farklı silahlar elde ettikçe onları geliştirmek için silah satıcılarına uğramayı ihmal etmeyin. Ve size tavsiyem, oyun boyunca sadece birkaç tane silaha yönelin ve bunları oynanış stiline göre modifiye ettikten sonra da elinizden bırakmamaya özen gösterin.



Oyundaki kaplamalar ve ışıklandırma o kadar başarılı ki kendinizi, işi gücü bırakıp çevreyi incelerken buluyorsunuz.

Gaz maskeli düşmanlarınızı öldürdükten sonra onların hava filtrelerini almayı ihmal etmemelisiniz. Ellerindeki silaha da dikkat edin, pompalı tüfekse yaklaşmayın.

Pompalı tüfek her türlü düşmanı kolaylıkla alt edebilen, iyi bir silah ve bunu kısa sürede dört namlulu hale getirmeye bakın.



görevlerde ne yapıyoruz, onu anlatayım. Şöylesine güzel ve kullanıcı dostu bir durum var ki o da "görev" kavramının tamamıyla oyuna yedirilmiş olması. Düşünün ki koskoca oyunu, bir kez bile görevimizi gösteren ekranı açmadan tamamladım. Oyun bölümlere ayrılmış durumda. Daha doğrusu, Artyom'un hikâyesi bölüm bölüm anlatılıyor. Uzun bir macera düşünün ve bunun çeşitli yerlerde kesilerek, mekân değişikliklerini bize çok göstermeden devam ettiğini hayal edin. Zaten upuzun bir hikâyede yer aldığımız için de "görev" kavramını da oyunun içine karışmış bir biçimde yaşayıp devam ediyoruz. Hiçbir görev çıkmıyor ki şuradaki yarattığı öldür, geri gel veyahut git istihbarat topla, üsse dönerken de iki şişe ayran al.

Bu büyük serüvende ilerlerken de elbette ki karşımıza rakip taraflar ve yaratıklar çıkıyor. Taraflarla olan mücadelemizi ikiye ayırıyorum, yaratıklarla olanı da bir başka ikiye. Etti dört. Size dört tane farklı oynanış anlatacağım şimdi, hazır olun.

Mutasyona uğramamış, senin benim gibi olan insanlarla karşılaşmamız genellikle onların bizi fark etmediği şekillerde gerçekleşiyor. Hikâyeye göre bazen direkt burun buruna da geliyoruz ama genellikle sayıca üstün oldukları için bizi fark etmedikleri ortamlar daha fazla. Düşmanlarımızı -bizi fark etmediklerinde- bir köşede durup izlemek en akıllıcası. Böylece nereye yürüyorlar, ne zaman açık verecekler, bunu rahatça gözlemliyoruz. Artyom, düşmanları tarafından görünüp görünmediğini kolundaki saat benzeri bileklikten görüntüleyebiliyor. Eğer bileklik mavi renkte yanarsa görünüyor, yanmazsa gizliliğini koruyor demektir. Bu görünmezliği yakaladıktan sonra da isterseniz düşmanınızın burnunun dibinde

olun, sizi fark edemiyorlar. En güzel çözüm, düşmanlarınız devriyelerini diğer gözlerden uzakta yaparken arkalarından yanaşmak ve onları ya etkisiz hale getirmek ya da öldürmek. Öldürmek ile bayılmak arasında hiçbir fark bulunmadığı için hangisini isterseniz, onu tercih edebilirsiniz. Eğer düşmanlarınız birbirleriyle konuşuyorlarsa ve ikiden fazla kişi değilse yapabileceğiniz en güzel şey onları kendi hallerine bırakmak zira bu birliktelik bitmiyorsa oyun da onları öldürmeden işinizi görebileceğinizi söylüyor demektir. Eğer inat ederseniz de susturuculu bir tabancayla hızlı iki atış yapıp bu iki düşmanı yere yığın, ağır tepki verdikleri için bunu yapacak zaman bulabiliyorsunuz.

Şayet ki düşmanlarınız sizi fark ederlerse olay Call of Duty'den daha farklı bir hal almıyor. Zor oyun seviyesinde durum vahim oluyor ama normal oyun seviyesinde siper alarak düşmanlarınızı rahatça vurabiliyorsunuz. Hele ki tırmanabileceğiniz bir platform varsa ve burada düşman ateşinden de korunabiliyorsanız, aşağıdakileri sinek gibi avlamanız işten bile değil.

İnsanlıktan çıkmış ve mutasyona uğramış garip yaratıklarla karşılaşmamız da iki şekilde oluyor demiştik. Yeraltındaki çatışmalar farklı bir boyut, yeryüzündekiler farklı... Yeryüzünde işler daha zorlu zira düşmanlarınız daha agresif ve daha güçlü. Sizi gördükleri saniye peşinizi ▶



### Alternatif

BioShock Infinite  
Blacklight: Retribution  
Half-Life 2

## Nefes... Alamıyorum...

Alamazsın tabii ki çünkü hava, hava değil, kükürt ile radyasyonun birbiriyle dans ettiği, görünmeyen bir zehir! Size 2034 yılındaki Moskova havasından bahsediyorum ve oyunda bu havayı solumak istemeyeceğinizden emin olabilirsiniz. (Gerçek hayatta ne yapacağınıza karışmam.)

Zehirli Moskova havası neyse ki tünelleri etkilemiyor ama tünellerin bir kısmını terk ettikten sonra, özellikle de yüzeye yaklaştıkça havadaki sevimsizlik hemen kendini belli ediyor. Artyom'a genellikle yanındaki arkadaşları kötü havanın sinyalini veriyor ve bu noktada Artyom gaz maskesini takıyor. Gaz maskesini taktıktan sonra da iş bitmiyor maalesef. İlk oyunda da karşılaştığımız üzere, bu gaz maskelerinin belirli bir süre dayanan hava filtreleri bulunmakta. Artyom filtrenin ne kadar daha dayanacağını kolundaki saatten kontrol edebiliyor ve neyse ki oyunda bolca filtre bulunuyor. (Zorluk seviyesini arttırdınca bunları bulmak da zorlaşıyor.)

Filtrelerden öte, gaz maskesinin zarar görme ve kilitlenme durumu da söz konusu. Artyom yüzeye

çıktığında, esen rüzgâr tozu ve pisliği maskeye sıvayabiliyor. Aynı şekilde pis sular da maskenizin camına yapışıp görüşünüzü etkileyebiliyor. Yağan yağmur veya bir metre ötenizde duran yaratığa pompalı tüfekte ateş etme suretiyle suratınıza patlayan karaciğer parçalarını temizlemek de size düşüyor. Bu işi yapmak için gaz maskesini takmak için kullandığınız tuşu kullanıyorsunuz ve maskenizin görüşü düzeliyor. Şayet ki maskeniz çarpmalardan dolayı hasar aldıysa onu temizleyerek eski haline getiremiyorsunuz, bir yerlerden yeni bir maske bulmanız gerekiyor. Bunu yapmanızı öneriyorum zira kırık maskeyle oyunu oynamak, kırık bir monitörle oyun oynamaktan pek farklı değil... (Yıllar boyu kırık monitörle oyun oynamışım gibi bir hava?)



- bırakmadan saldırıyorlar ve iki tanesi burnunuzun dibine geldiklerinde sizi rahatça haklıyorlar. Bunlara karşı pompalı tüfek en iyi çözüm, kaçmaksa sadece fuzuli bir hareket.

Yeraltındaysa durumlar biraz daha farklı. Özellikle mutasyona uğramış akrep ve örümcek benzeri yaratıklar beni canımdan bezdirdi. Bunları avladığımız kısımlar gerçekten korku filmlerini aratmayacak bir atmosfere sahip. Düşünün ki her yer karanlık, sizi yavaşlatan örümcek ağları her tarafta ve dipten hafif sesler geliyor. Daha sonra bu sesler "duvarda bir şey yürüyormuş" efektiyle bezeniyor ve sesler yaklaştıkça iyiden iyiye geriliyorsunuz. Daha da kötüsü, bu yaratıkları öldürmenin yolu el fenerinizi onların üzerine tutmaktan geçiyor ve aynen vampirler gibi, onlar da zaman içerisinde yanarak ölüyor. Yani feneri çekerseniz, tekrar eski formlarına kavuşuyorlar. Tek bir düşmanı kızartırken bir başkasının arkasından yaklaşıp sizi öldürmeye çabalaması da işten bile değil... Kâbus gibi anlar yaşattılar bana, kendilerine saygılarımı (!) sunuyorum.

Tabii ki böyle anlatınca kulağınıza hoş gelmiş olmalı ama ortada devasa bir sorun var ve o da elbette ki yapay zekâdan başkası değil. Ne zamandır bu kadar uyduruk bir yapay zekâ görmemiştim, çok iyi oldu. Yaratıkların yapay zekâsından bahsetmeyeceğim, onların programlaması yine daha iyi ama insanlar çok kötü bir pozisyonda maalesef.

Düşmanlarımızın çoğu sağır, bunu aklınızda bulundurun. Birisini bağıra çağıra öldürüyorsunuz, dönüp bakmıyorlar bile ya da birini vuruyorsunuz, yere düşüyor, bunu bir süre sonra fark eden bir başka arkadaşı çevreyi velveleye vereceğine aval aval bakıyor. Diyelim ki alenen keşfedildiniz. Hiçbir düşmanınız sizin saklandığınız yere doğru bir hamle yapmıyor, herkes bulunduğu yerden ya ateş ediyor ya da amaçsızca etrafta koşuyor.

Oyunun bir yerinde, raylara bakan ve oyuklara sahip bir duvarda, bu oyuklarda duran bir adamı vurdum ve diğer oyuklarda duranlar bunu gördü. Oyuklar da bir koridorla birbirine bağlanıyor. Normal şartlar altında o adamlar ya raya iner, ya arkadaşlarının öldürüldüğü noktaya doğru ilerler ya da zaten arkadaşlarının tam karşıdan vurulduğunu





anlayıp oraya doğru ateş ederler. Bunlarsa kendi oyuklarından şaşkın şaşkın raylara bakmayı tercih ettiler, ben de onları tek tek avlamaya devam ettim...

Çoğu FPS'de böyle durumlar oluşsın diye biraz hile yapılıyor ve düşmanlarınız sizi aksiyon halinde görmemiş olsa bile arkadaşları düşüğünde nerede olduğunuzu anlayıp oraya yöneliyor. Buradaysa kimse sizin nerede olduğunuzla ilgilenmiyor. Bu durumun en vahim hale geldiği yer de keşfedildikten sonra çıktığınız yüksek bir platform. Düşmanlarınız asla merdivenden tırmanıp yanınıza gelmiyor, size doğru düzgün ateş etmedikleri gibi bomba da atmıyor. Siz de bulunduğunuz yerden herkesi tek tek indiriyorsunuz.

Maalesef yapay zekâ hiç ama hiç olmamış. Geçen aylardaki köşe yazımda bahsettiğim konu, bir kez daha suratıma çalındığı için çok mutsuzum...

### Karanlık koridorlar...

Hatırlıyorum da ilk oyun bir hayli zordu. Daha çok tuzak vardı örneğin; yürürken sürekli bir yerlere ip gerilmiş mi diye bakıyor ya da bir yaratık sesi duyduğumuzda kaçma planlarını hemen devreye sokuyorduk. Yeni oyunda bu tip yerler bir hayli az, az olmasa da pek fazla tehlike barındırmıyor. Mesela tamamıyla zırlarla kaplı bir düşman tipi var, bunları bile kolaylıkla haklayabiliyorsunuz. Sanırım ilk oyunun zorluk seviyesi yüzünden 4A Games biraz geri adım atmış.

Burada aslında biraz garip bir durum söz konusu zira oyunda, oyunu eskisi kadar zor hale getiren bir Ranger Mode bulunuyor. 4A Games oyundan tam anlamıyla zevk almak için bu modda oynanmasının mantıklı olacağını söylüyor lakin daha önce görülmemiş bir duruma imza atarak bu modu paralı yapmış 4A Games. Ön sipariş verenlere bedava olan bu oyun modunu satın almak için 5\$'i gözden çıkarmanız gerekiyor. Hiç böyle bir DLC mantığı görmemişim, iyi geldi...

Bu garipliği ve yapay zekânın bayağı kötü olması konusunu bir kenara bırakırsak Metro: Last Light'ın gayet iyi bir oyun olduğunu söyleyebiliriz. Oyunun grafiksel anlamda da bazı problemleri olduğu söyleniyordu ve özellikle AMD

■ Moskova dümdüz olurken bir uçağın düşüş anına tanıklık ediyorsunuz.



ekran kartlarında bu durumun daha çok görüldüğünden bahsedilmekteydi lakin NVIDIA kartımla ben de birkaç kez problem yaşadım. Problem de hiç yabana atılacak bir problem değildi; oyunun ortasında garip siyahlıklar ve grafik bozulmaları etrafı sardı ve oyun oynanamaz bir hal aldı. Siz de böyle bir durumla karşılaşırsanız oyundan çıkın ve yeniden başlayın, sorun kendi kendine çözülüyor.

Şu sıralar oynanabilecek FPS'ler arasında, hala oynamadıysanız BioShock Infinite kesinlikle denenmesi gereken bir oyun olarak yerini sağlam bir biçimde koruyor ama Last Light'ı da boş geçmek büyük bir hata olur. Bu kadar detaylı, bu kadar sağlam atmosfere sahip başka bir FPS kolay kolay gelmez. Belki Call of Duty'ler, Battlefield'lar çok daha kolay oynanıyor, multiplayer kısımlarıyla da sizi kolayca esir ediyor başına ama Last Light'ı oynarken hissedeceğimiz "kitap okuyormuş" veya "filmin içindeymiş" hissiyatını da diğer FPS'lerde görmeniz pek kolay değil. PC'nize güveniyorsanız veya konsolda artık orta seviye olarak adlandırılacak grafik ayarlarında FPS oynamakla ilgili bir sıkıntınız yoksa Last Light'ı mutlaka denemelisiniz. ■ Tuna Şentuna

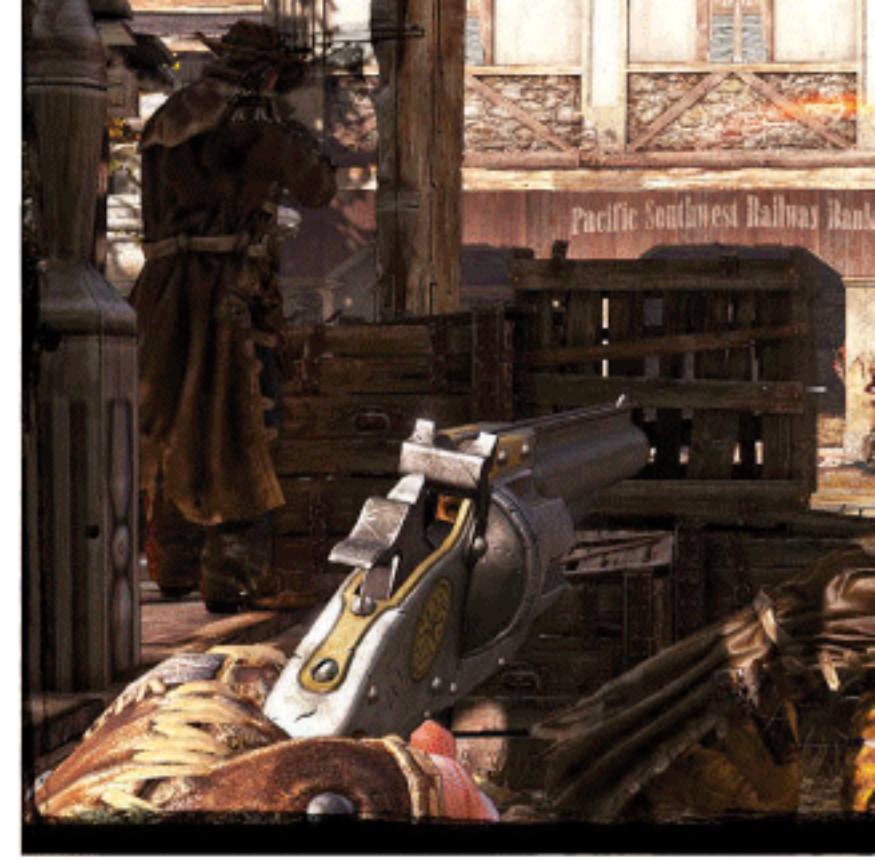
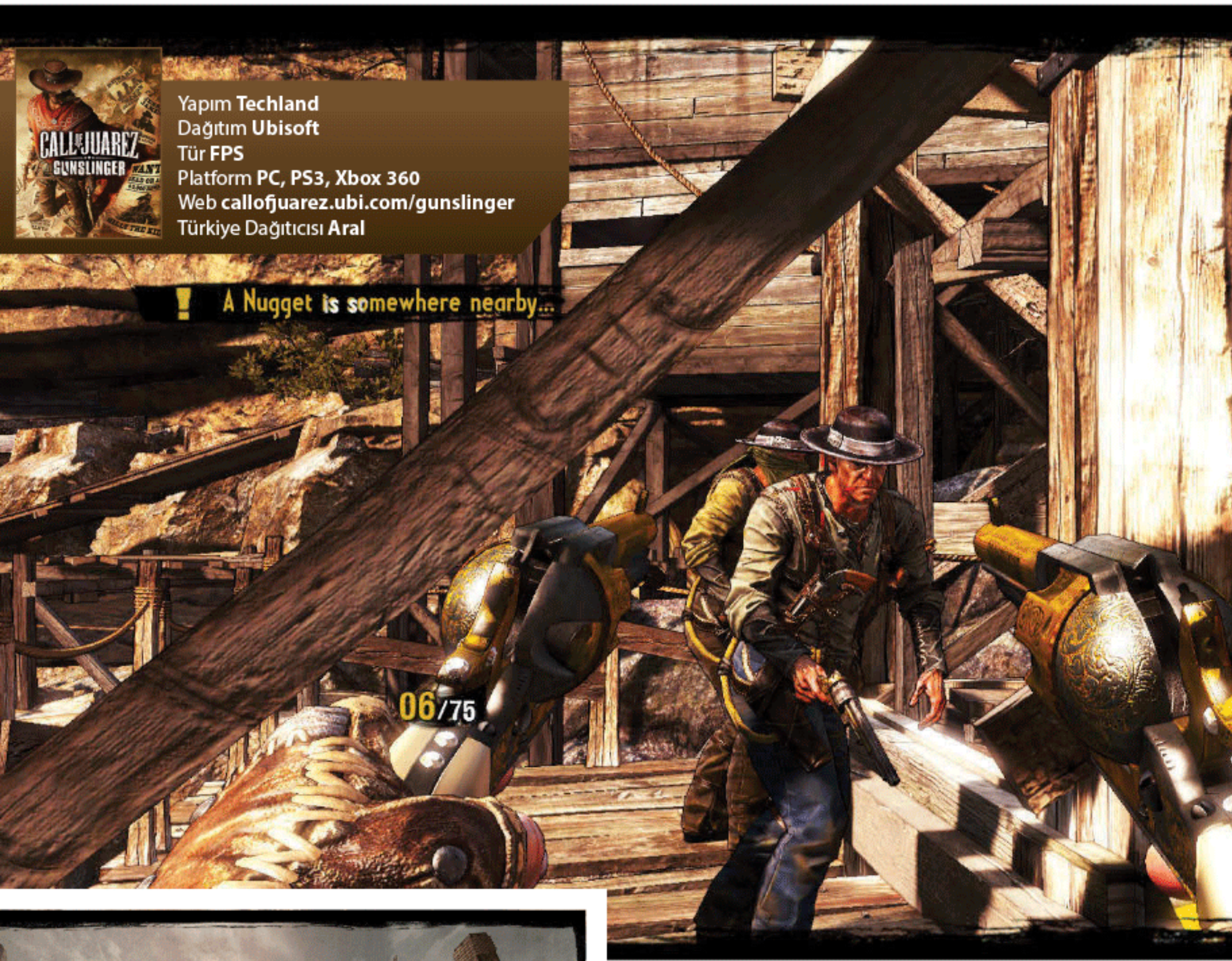
### Metro: Last Light

- + Mükemmel atmosfer, gizemli hikâye
- Yapay zekâ çok kötü, Ranger Mode için para ödemek saçma

8,4

Yapım Techland  
Dağıtım Ubisoft  
Tür FPS  
Platform PC, PS3, Xbox 360  
Web [callofjuarez.ubi.com/gunslinger](http://callofjuarez.ubi.com/gunslinger)  
Türkiye Dağıtıcısı Aral

! A Nugget is somewhere nearby...



## Call of Juarez: Gunslinger

### Ödeşme zamanı

**V**ahşi Batı'nın bir cennet olduğu söylerler. Doğrudur, burası bir cennettir ama sadece hastalıklar ve kanunsuzlar için. Hastalıklar da, kanunsuzlar da burada birbirine benzer. Her ikisi de temiz olanı kirletir, geçmişe özlem duyurur ve insanları acımasızca öldürür. Buralarda birinin olduğu yerde diğeri de hep olur. Bu çorak topraklarda olmalarının tek sebebiyse kızıl adamın altınlarıdır. Vahşi Batı'ya, adaletin sadece silahşorlar tarafından yerine getirildiği bu topraklara hoş geldiniz!

Çizgi roman sayfalarından, ekranlarımıza taşınan bir sinematik ile Call of Juarez: Gunslinger'a "merhaba" diyoruz. The Cartel faciasından sonra kaldığı yerden devam edebilmek adına Vahşi Batı'ya geri dönüyor seri. Sinematikle birlikte iyiden iyiye duymaya başladığımız çorak topraklara özgü müzik, 20. Yüzyıl'ın hemen başlarına götürüyor bizleri. Sinematiğin devamında çizgi roman kareleri, yerini cel-shaded grafiklerle yeniden yaratılan Vahşi Batı'ya bırakıyor. Kızgın güneş kızıl adamın topraklarını çatlatırken, rüzgârların çalıları yuvarladığına şahit olduğumuz ilk anlar atmosferin ne kadar başarılı olduğunu hissettiriyor. Bütün bu olanın bitenin arasında karakterimizle tanışıyoruz: Silas Greaves.

Karakterimiz yolculuğunun ilk başlarında intikam

ateşle yanan, genç bir silahşormuş. Intikamı tattığı zaman da adaletin ve özgürlüğün, silahının namusunda olduğunu fark etmiş. Bunun üzerine Vahşi Batı'nın masum insanların da intikamını almaya ve bu topraklara adalet getirmeye karar vermiş. Tabii ki her şeyin bir bedeli olması gerektiğinden kelle avcılığına soyunmuş. Batı'nın efsanelerinden birçoğuyula tanışmış, birçoğunu da mezara o göndermiş. Neler yaşadığını, hakkındakilerin ne kadarının doğru olduğunu girdiği küçük bir bardaki az sayıda dinleyiciye anlatmaya başlıyor. Silas'ın anlatımı eşliğinde geçen oyunda oynayış tarzınıza göre Silas'ın hikâyeye eklemeler yaptığını duyabiliyorsunuz. Silas bunun dışında anlatımında, romanda yazarlar ile gerçek arasındaki farklara değiniyor ve ayrıca kimi zaman da aynı hikâyeyi farklı şekillerde anlatarak bir sonuca bağlıyor. Anlattığı hikâyeler boyunca Silas'ın üç farklı tipte ateşli silah ve madenlerin efendisi dinamiti kullandığı görüyoruz. Ateşli silahlardan ilki Silas'ın ve zamanın bütün kovboylarının favorisi olan altıpatlar. Vahşi Batı'nın simgesi haline gelen bu silahı karakterimiz iki farklı şekilde kullanıyor; uzak mesafelere ateş ederken daha rahat nişan alabilmek adına tek altıpatlar kullanırken, atış gücüne ihtiyaç duyduğu anlarda iki elinde de birer altıpatlar kullanabiliyor. Diğer silahı olan pompalı tüfeği kısa mesafeli çatışmalarda, özellikle de kapalı alanlarda tercih eden Silas'ın bir de uzak mesafeler için tüfeği bulunuyor. Bu üç silah en verimli şekilde kullanabilmek için her yeni seviyede kazandığınız puanları yetenek ağaçlarına yatırabiliyorsunuz. Yetenek ağacında Gunslinger, Ranger ve Trapper olmak üzere üç dal buluyor. Bu dallardan ilki

### Alternatif

Bulletstorm  
Call of Juarez: Bound in Blood  
Red Dead Redemption



olan Gunslinger, iki elimize de birer altıpatlar alabilmemizi ve onları en iyi şekilde kullanabilmemizi sağlıyor. Ranger, uzak mesafelerde daha isabetli atışlar yapabilmemize ve tüfeğimizi daha etkili kullanmamıza yardımcı oluyor. Trapper ise daha çok pompalı tüfeklere ağırlık vererek kısa mesafeli çatışmalarda önünüze çıkacak herkesi yere seriyor; hatta Trapper'a yatırım yaparsanız iki elinize de birer küçük pompalı tüfek alabiliyorsunuz.

Silahlardan, oyun içinde bulacağımız gizemlere geçerse bunlar Nuggets of Truth olarak adlandırılmış. Nuggets of Truth'ları toplayarak tecrübe puanı kazanabildiğimiz gibi, bunları okuyarak hafızası pek de iyi olmayan Silas'ın anlattıklarının ne kadarının doğru olduğunu öğrenebiliyoruz. Silas'ın çatışmalar sırasında kullanabildiği iki farklı özelliği bulunuyor. Bunlardan ilki olan Concentration, Max Payne'deki Bullet Time gibi işleyerek zamanı yavaşlatmanızı sağlıyor. Bu özellik düşmanlarınızı hakladıkça yeniden kullanılabilir oluyor. Diğer özellik olan Sense of Death de Concentration gibi zamanı yavaşlatmaya yarıyor ama sadece Silas'ın bir kurşunluk canı kaldığı zaman devreye giriyor. Sense of Death devreye girdiğinde yapmamız gereken, ağır çekimde bize ateşlenen mermiden sağa ya da sola çekilerek sıyrılmak, yoksa Silas'ın hikâyesi kendisinin hatırlamadığı bir şekilde son buluyor.

Bölüm bazlı bir oynanışa sahip olan oyunda her bölüm sonunda genellikle yaşayan bir efsaneyle karşılaşıyor, bazıları teke tek düellolar sonunda onurlu bir şekilde uğurluyoruz. Bu düellolar sırasında dikkat etmemiz gereken üç önemli dinamik bulunuyor. Bunlardan ilki, ekranda beliren imleci düellodaki rakibinize odaklanmak ki rakibinize ne kadar çok odaklanırsanız, o kadar isabetli bir atış yaparsınız. İkinci odaklanmamız gereken dinamik, karakterimizin elinin silahına yakın olması ki -tahmin edeceğimiz üzere- karakterimizin eli silahına ne kadar yakın olursa o kadar çabuk silaha davranıyoruz. Son dinamikse rakibinize ne zaman ateş edeceğimiz. Unutmayın, Vahşi Batı'da silahına ilk davranan her zaman için korkak damgası yer. Efsanelerin geri kalanını ancak uzun süren çatışmalar sonucunda öldürebiliyoruz. "Uzun süren çatışmalar" diyorum demesine ama bu durumu gerçekten açıklayabilecek tek şey "boss dövüşleri" olacaktır. Altıpatların tek bir mermisiyle tahtalıköye gönderdiğiniz onca insandan sonra kafasına 10 el tüfekle ateş ettiğiniz bir karakterin hala size piposuyla yaktığı dinamiti atabiliyor olması Vahşi Batı atmosferine yakışmamış. Bunun dışında oyunda atmosfere yakışmayan başka Hollywood

etkileri de görmek mümkün. Öyle ki her adım başı içi patlayıcı dolu varillere ve havada uçan dinamitlere rastlıyorsunuz. Bu varillere ve hatta yeterince hızlıysak havadaki dinamitlere ateş ederek düşmanlarımızı havaya uçurabiliyorsunuz.

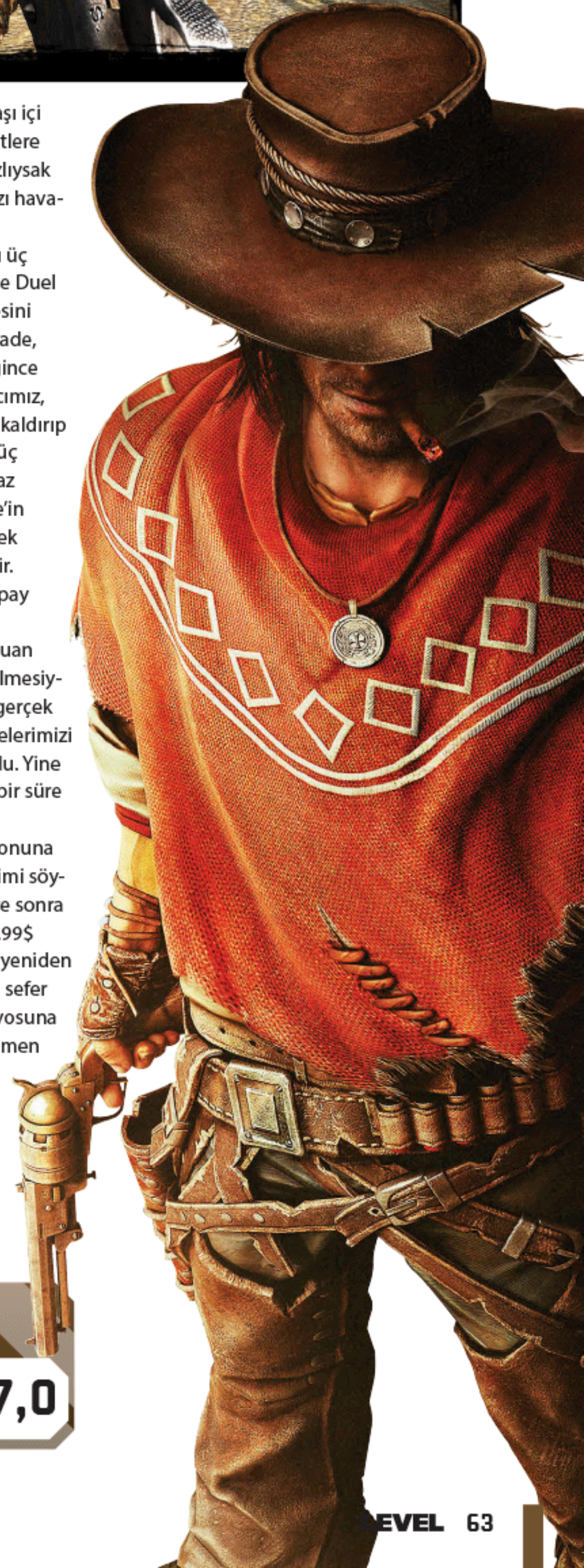
Call of Juarez: Gunslinger'da birbirinden farklı üç oyun modu bulunuyor ve bunlar Story, Arcade ve Duel olmak üzere üçe ayrılıyor. Silas Greaves'in hikâyesini bizlerle paylaştığı kısım Story olarak geçiyor. Arcade, Story modunda oynadığımız bölümleri olabildiğince çok silahlı adamla dolduruyor. Bu moddaki amacımız, düşmanlarımızı en hızlı ve etkili şekilde ortadan kaldırıp bölümleri -aynen mobil oyunlarda olduğu gibi- üç yıldızla tamamlamak. En azından Story'de daha az patlayan varil ve uçan dinamit görseydik, Arcade'in bir eğlencesi olabilirdi. Son olarak Duel'a geçerse göreceğiniz, beni olduğu gibi sizleri de üzebilir. Duel'da da daha önce Story'de yendiğimiz ve yapay zekâ tarafından yönetilen efsaneleri karşımızda buluyoruz. Puan tablosu bulunan bu mod, kaç puan alarak kaç yapay zekâ hakladığının size gösterilmesiyle sonlanıyor. En azından bu modda kanlı canlı, gerçek oyuncularla düello yapabileseydik ve kendi efsanelerimizi yaratabileseydik daha uzun ömürlü bir mod olurdu. Yine de Story'deki düellolara doyamayan oyuncuları bir süre daha idare edecektir.

Call of Juarez: Gunslinger'a ayrılan satırların sonuna gelirken oyunu oynamadan önce tereddüt ettiğimi söyleyebilirim. Gerek duyurusundan çok kısa bir süre sonra çıkış yapmasından, gerekse fiyat etiketindeki 14.99\$ dolardan endişe ediyordum. The Cartel faciasını yeniden tekrarlamasından korktuğum seri en azından bu sefer o kadar kötü bir adım atmamış, hatta kısa senaryosuna ve içi boş iki oyun moduna (Arcade ve Duel.) rağmen kötü bir oyun olduğunu söyleyemiyorum. Vahşi Batı atmosferinin başarılı bir şekilde sunulmuş olması, çizgi roman tarzı ara videoları ve Silas Greaves'in hikâye anlatıcılığı ortaya güzel bir oyun çıkarmış. Vahşi Batı'ya uğramak için fırsat kolluyorsanız, Call of Juarez: Gunslinger'a bir şans verebilirsiniz. ■ Ahmet Ridvan Potur

### Call of Juarez: Gunslinger

- + Vahşi Batı atmosferi, çizgi roman tarzı anlatım, müzikler
- Hollywood etkisi, boss dövüşleri, Arcade ve Duel modları

7,0





Yapım DONTNOD  
Dağıtım Capcom  
Tür Aksiyon  
Platform PC, PS3, Xbox 360  
Web www.remembermegame.com  
Türkiye Dağıtıcısı Aral



## Remember Me

“Anılarımı konservelemek istiyorum.”

**E** 3'te ilk bilgileri açıklandığında beni heyecandıran oyunlardan biriydi Remember Me. Arkasında Capcom'un olmasının bunda payı büyük, ne yalan söyleyeyim. Capcom'un yanında Fransız DONTNOD'un yapıcılığında olması da merak uyandırmıştı. Fakat asıl dikkatimi çeken nokta oyunun konusuydu. İnsanların birbirlerinin anılarını çalabildiği, hafıza transferi yapılabilen bir oyundan bahsediyorum. Konudan öyle detaylı bahsedilmmişti ki konunun nasıl işleneceğine dair merakım hat safhadaydı ve Uzak Doğulu Capcom ve Avrupalı DONTNOD'un oynanış, grafik ve diğer konularda ne yaptığının detaylarını araştırmayı bile es geçmiştim. MOBA oynamıyorsam hala benim için konu her oyunda ilk sırada, Remember Me bu yüzden aklımı çelmişti işte. Kitap olsa bu konu sağlam parmaklardan çıktığında başarılı olurdu, film olsa ve filmi iyi biri yönetse güzel şeyler izleyebilirdik fakat böyle bir hikâye oyun olarak lanse edildiğinde dünyanın en efsane oyun mekânini ve grafiklerini sunsalar, ben yine konunun nasıl işlendiğine bakardım ve baktım da nitekim. Üstelik bu oyunu yazacak kişi olmak aklımda hiç yokken...

Remember Me iki farklı dünyanın sentezi aslında. Yok, hayır, konu olarak değil, yapımcı ve dağıtım-cı olarak. 2084 yılının Fransa'sında geçiyor oyun, oldukça teknolojik, bir o kadar fantastik, fakat bir o kadar da bilindik. DONTNOD'un Avrupalı havası buram buram hissediliyor oyunda. Fransa öyle bir yer ki robotların bile sınıf sahibi olduğu, herkesin oldukça şık takıldığı ve oyunu bırakıp sokaklarında gezmek isteyeceğiniz kadar güzel. “Bilindik” dedim ya, 2013 yılının günümüz Fransa'sında görebileceğimiz çoğu şey temel alınarak hazırlanmış; Bastille, Arc de Triomphe, Eyfel Kulesi ve Sacre Coeur bildiğimiz gibi ama daha siber-punk bir kültürde hala ayakta. Şehrin görüldüğü her sahnede daha fazla gezmek, daha fazla yer görmek istiyorsunuz, tek bir çizik bile atmış olsalar oyunun bütün görsel ekibi inanılmaz güzel bir iş çıkarmış. İşin garibi arayüz de bir o kadar Uzak Doğulu, minimal, basit. Böyle başlıyor oyunla ilgili ilk izlenimlerim. Gözlerim boyanıyor, evet. Tam istediğim gibi.

Nilin'le tanışıyorum sonra, enteresan bir kişilik.

Tahmin edeceğimiz üzere oyunun başkarakteri ve hafıza avcısı olarak karşımıza çıkıyor. Hafıza avcısı ama kendi anılarının yerinde de yeller esiyor. Eskiden iyi bir dövüşçü olan karakterimizin hatırlaması gereken öyle fazla şeyi var ki... Nilin'in ensesinde piksel yoksunu bir işaret var, buradan hafıza transferi yapılıyor. Bunu oyunda kıpırdayan herkeste göreceksiniz. Çünkü herkes herkesin hafızasıyla bolca haşır neşir. Bilgilerin alınıp satıldığı, takas edildiği bir dönemde Nilin'in bilgisinden faydalanmak isteyenler bir güzel onun hafızasını siliyorlar ve hapishaneden kaçmasıyla da Nilin'in kendi anılarının peşine düşmesi bir oluyor.

Üçüncü şahıs bakış açısından aksiyon türünde oyunumuz. Nilin ise öyle bildiğimiz başroller gibi değil. Uzak mesafe saldırısı olmadığı gibi, silahı da yok ve bütün dövüşler yakın dövüş olarak uygulanıyor. Bunun için de keyifli bir sistem oluşturulmuş. “Combo Lab” denilen dövüş sistemi, Nilin'in unuttuğu dövüş taktiklerini tek tek açıyor. Belli kombolar var, dövüş oyunlarında Kare, Üçgen, Üçgen, Kare yaptığınızda oluşturduğumuz sistemi Remember Me'de de görüyoruz. Nilin, “errorist”lere karşı verdiği mücadelesinde “Pressen” denilen dövüş hareketlerini hatırlıyor ve saldırı, iyileştirme, cooldown ve zincirleme olarak dört farklı özelliği bulunuyor. İlk kombo üç tuşa atılıyor ve Pressen açtıkça ister bunu üç farklı dövüş tuşuna atayın, ister bir dövüş, bir iyileştirme ve bir de dövüş atayarak rakip karşısında daha dayanıklı durun.

### Alternatif

Batman: Arkham Asylum  
Enslaved: Odyssey to the West  
Uncharted 3: Drake's Deception







İlk birkaç bölümde Kare, Kare, Kare dövüş tuşlarını kullanarak Gollum gibi düşmanı yere serebilirken, bir sonraki bölümde karşılarında hiçbir şekilde ayakta durmadığını fark ettim ve bir dövüş Pressen'ini çıkarıp yerine turuncu bir iyileştirme tuşu koydum. Bundan bir sonraki kombo beş farklı tuşla gerçekleşiyordu mesela. İki dövüş, bir iyileştirme, bir cooldown ve bir dövüş tuşuna arka araya basarsam elimden kimse kurtulamazdı ama kombomu bu çirkin yaratıklar bozmadan arka arkaya Kare, Üçgen, Kare, Üçgen, Kare uygulamak öyle pek de kolay değil. Bu kombolar dışında bir de hedefe nişan alıp uyguladığımız dayanıksız binaları yıkma, uzaktan hedefi vurma gibi özellikleri de PS3'ün R1 e L1 tuşlarıyla uyguladım. (Evet, PS3'te oynadım oyunu.) Bir de "ultimate" güçleri var Nilin'in. Yeterince "focus" gücü topladığımız sürece bunları da uygulamanız mümkün; daha fazla kombo gücü ve yavaşlatma gibi özellikler katıyor. Böyle bahsedince dövüş sistemi kulağa hoş geliyor, değil mi? Uygulaması zevkli, çünkü kombo zincirini tamamen kendi dövüş tarzımıza göre düzenliyoruz. Bunların dövüş sahnesinde uygulanmış haline baktığımızda, Batman: Arkham Asylum'un dövüş sistemiyle neredeyse aynı. "Stealth" olarak bir görünüp bir çıkan errorist'ler, onları görmek için açıp kapadığımız ışıklarla geçip giden dövüş sahneleri var. Fikir güzel ama uygulama kısmında yenilikçi pek de bir şey görememek hayal kırıklığıydı açıkçası. Öldürdükçe Nilin'in diğerlerinden emdiği hafıza sahneleri ise oldukça saçma görünüyor. Dedim ya "piksel yoksunu" diye, o kadar artistik ve kaliteli arka planın önünde resmen oyunu bug'lı gibi gösteren bir sahne bu. Nilin'in canı azaldığında da ekranın kalitesinin bozulması, oyunu normal antenden çekmeyen kanal gibi gösteriyor. Ne kadar gerekliydi bilmiyorum, ben sevmedim.

Oyunun eşsiz özelliği ise "Remixing" sahneleri olarak göze çarpıyor. Dövüş sahneleri ve kombolar bir yerden sonra can sıkıma başlayınca remixing'le tanıştım. Nilin'in başkalarının hafızalarını çalma, değiştirme ve hack'leme gibi özellikleri bulunduğu bahsetmişim. Birisinin hafızasına girip bunu ileri - geri sararak olayları değiştirebiliyor. Gerçekleşmiş anıyı görerek, hikâyeyi değiştirmek için zamanı istediğimiz hızda ve anıya müdahale de ederek, kurguya sahipmiş gibi değiştirebilme izlenimi veren bu özellik bir yerden sonra oyunu oynamam için tek merakım oldu. Dört kez "remixing memories" sahnesi az ve bu da aslında oyunun başında belirttiğim o endişeyle yüzleştirdi beni. Konu inanılmaz ama ne kadar özenle işlenmiş? Maalesef o derinliği alamadım oyundan. Bir şeyler yarım kalmış gibi, konu donuk, duygudan da yoksun. Devam etmek istemedi-



ğim dakikalar oldu, itiraf ediyorum. Geri kalan detaylara bakalım biraz da.

Remember Me'nin eşsiz bir oyun olmadığını zaten biliyoruz, konu işlenişi de sınıfta kaldığına göre diğer artılardan ve eksilerden bahsedeyim biraz. Nilin'in gitmesi gereken yeri haritada minik ve sarı bir işaret sürekli gösteriyor mesela, yani serbestçe kendiniz arayıp tarayıp bulamıyorsunuz. O güzelim detaylı Neo-Paris'in keşfedilmek için hiçbir güzelliği kalmıyor. Nilin tırmanabiliyor, koşuyor ama bir Ezio değil. Öyle çatıya, kapiya tırmanma mekaniklerinden artistik bir detay beklemeyin, örümcek gibi tırmanıyor. Kontroller oldukça basit olmasına rağmen, oyunun kamera açıları midenizi bulandıracak derecede can sıkıyor. Alışmaya çalıştım, nafile...

Nilin değişik bir oyun karakteri, evet, hakkını veremiyim. Oyunun tasarımı ve görselliği o kadar başarılı ki Fransa'nın her ünlü binasını gördüğümde ekran görüntüsü alıp duvar kâğıdı yapacak kadar çok sevdim. Kombo sistemi eğlenceli, tercihlerin tamamen bana bırakılması da oynanabilirliği bir nebze uzatıyor. Yine de dövüş mekaniklerinden, animasyonlara kadar birçok oyundan alıntılar olması Remember Me'yi çok da farklı bir yere taşıyor. Zaten yeni nesil konsollar öncesi Capcom'un elimizdeki konsollar için çok da efsanevi bir şeye girişmesini beklemek saçma olurdu. Deneysel bir oyun var yani karşımızda, deneyin öyleyse, belki de seversiniz.

#### ■ Ayça Zaman

### Remember Me

- + Görsel tasarımın güzelliği, kombo sistemi, sinematikler
- Kamera açıları, senaryo işlenişinin basitliği

6,4

**Combo 1**  
Active Combo  
+ Regen Pressen  
Regenerates health on hit. Deals low damage.

**Combo 2**

**Combo 3**

**Combo 4**

**Total Damage**  
**Regener**  
**Cooldown**

Evet, sırada Combo Lab sistemi var, dört farklı fonksiyonu olan Pressen'leri açtıkça kombo zincirimizi tam da böyle oluşturuyoruz.

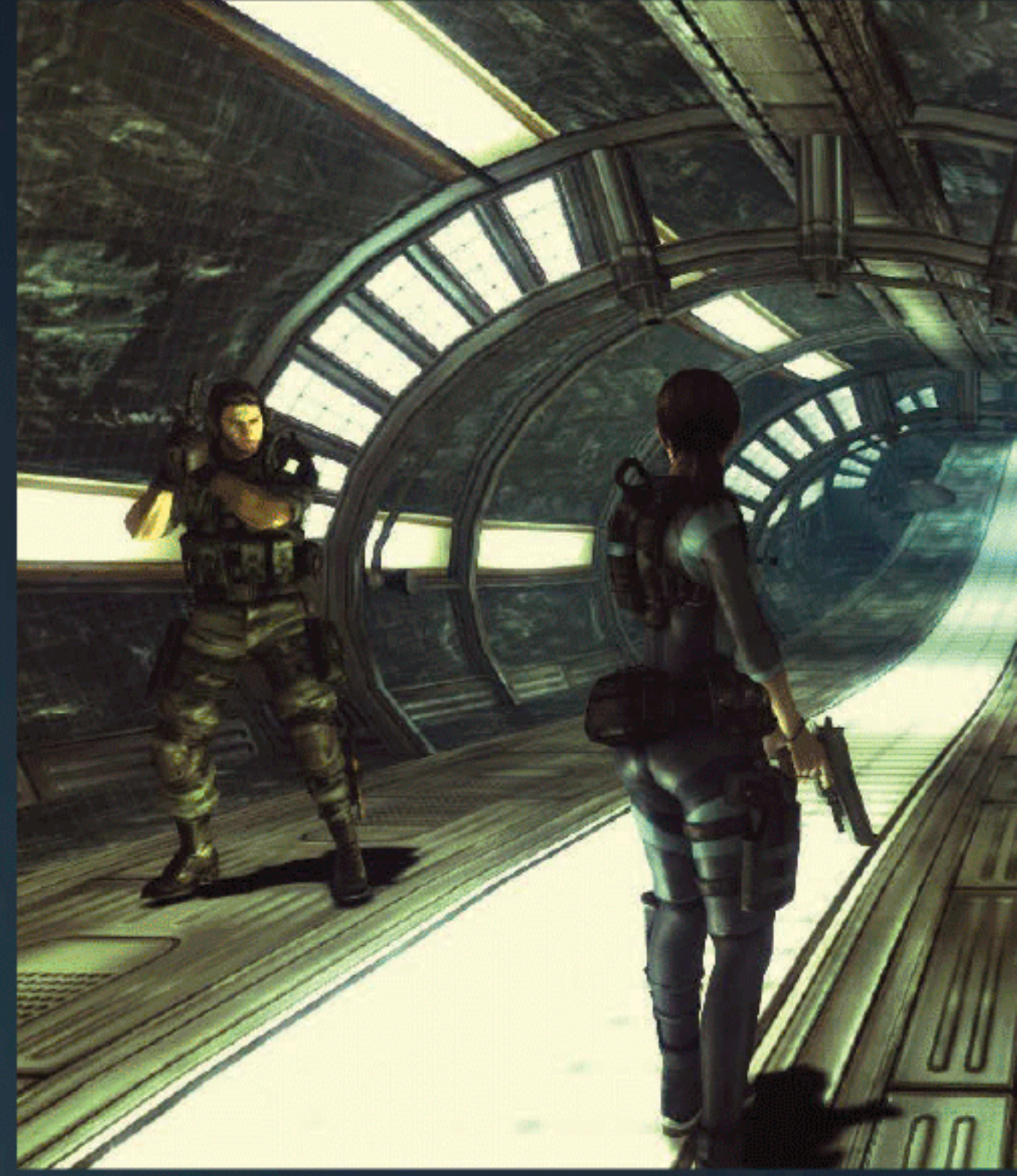


Yapım Capcom  
Dağıtım Capcom  
Tür Aksiyon  
Platform PC, PS3, Xbox 360  
Web [www.residentevil.com/revelations](http://www.residentevil.com/revelations)  
Türkiye Dağıtıcısı Aral

■ "Queen Zenobia" isimli geminin karanlık koridorlarında epey vakit geçireceksiniz.



Yeah, I just pray it wasn't her.



## Resident Evil: Revelations HD

### Köklere dönüş?

**i**lk oynadığım Resident Evil (RE) oyununun üzerinden 15 seneden fazla zaman geçtiğine inanmak zor ama işte buradayız. "Survival Horror" türünü yaratan, kuralları belirleyen, çıtayı yükseklere çıkardıktan sonra RE4 ile başka bir yola sapan, orada da başarılı olan, ardından tepetaklak düşüşe geçen bir serinin en son üyesi olan Revelations HD, geçtiğimiz yıl açılışı yaptığı Nintendo 3DS'in ardından konsollarımızı ve PC'mizi şenlendirdi sonunda.

Çoğu RE takipçisi gibi ben de "İzometrik görüntü varken mutluyduk, ne gerek vardı değişikliğe?" dememe rağmen bu serinin sonsuza kadar, karakterlerin önüne çıkan ketçap şişesine veya otomobil lastiğine takılıp kalacakları eski halini koruyamayacağı ortadaydı. RE4'te yapılan değişikliklerin, oyunun türünün başka noktalara gitmeye başladığını hissettirmesine rağmen pek paniğe de kapılmadık. Açıkçası yapım kaliteliydi ve hikâye kendisini oynattırıyor, kamera açısına da bir şekilde alışmayı başardık. RE5, türü eskiden olduğundan bambaşka bir noktaya getirirken yine kıyamet kopmadı, yapım oldukça iyi puanlar aldı. Ne zaman ki Operation Raccoon City ve RE6 ile tanıştık, serinin artık "prime" günlerini geride bıraktığını ve tepetaklak düşüşe geçtiğini o zaman anladık. Açıkçası Capcom'un bu düşüşü geriye döndürebileceğine de hiç inanmadım, seriye olan ilgimi de tam o noktada yitirdim.

Şefik oyunu bana verdiğinde de Revelations HD hakkında bir haber okumayı bırakın, video dahi izlemiş değildim, dergide oyunu oynarken de kendisine "o kadar az beklentim var ki" diyerek oyun hakkındaki önyargılarımdan da bahsettim.

Başta dönersek, oyun dediğimiz gibi özünde Nintendo 3DS için RE5'in ve RE6'nın tasarlandığı MT Framework grafik motorunun mobil versiyonuyla geliştirildi ve yaklaşık bir buçuk yıl sonra da PC'lerimize ve konsollarımıza "HD Remaster" edilerek uyarlandı. Capcom aradan geçen sürede boş durmamış ve oyun gerçekten hem televizyon, hem de bilgisayar ekranında hiç fena gözüküyor. Tek sorun olan doku kaplamalarının kalitesizliği olmasa (PC'de durum konsollara göre çok daha iyi.) oyunun mobil sistemler için tasarlandığını

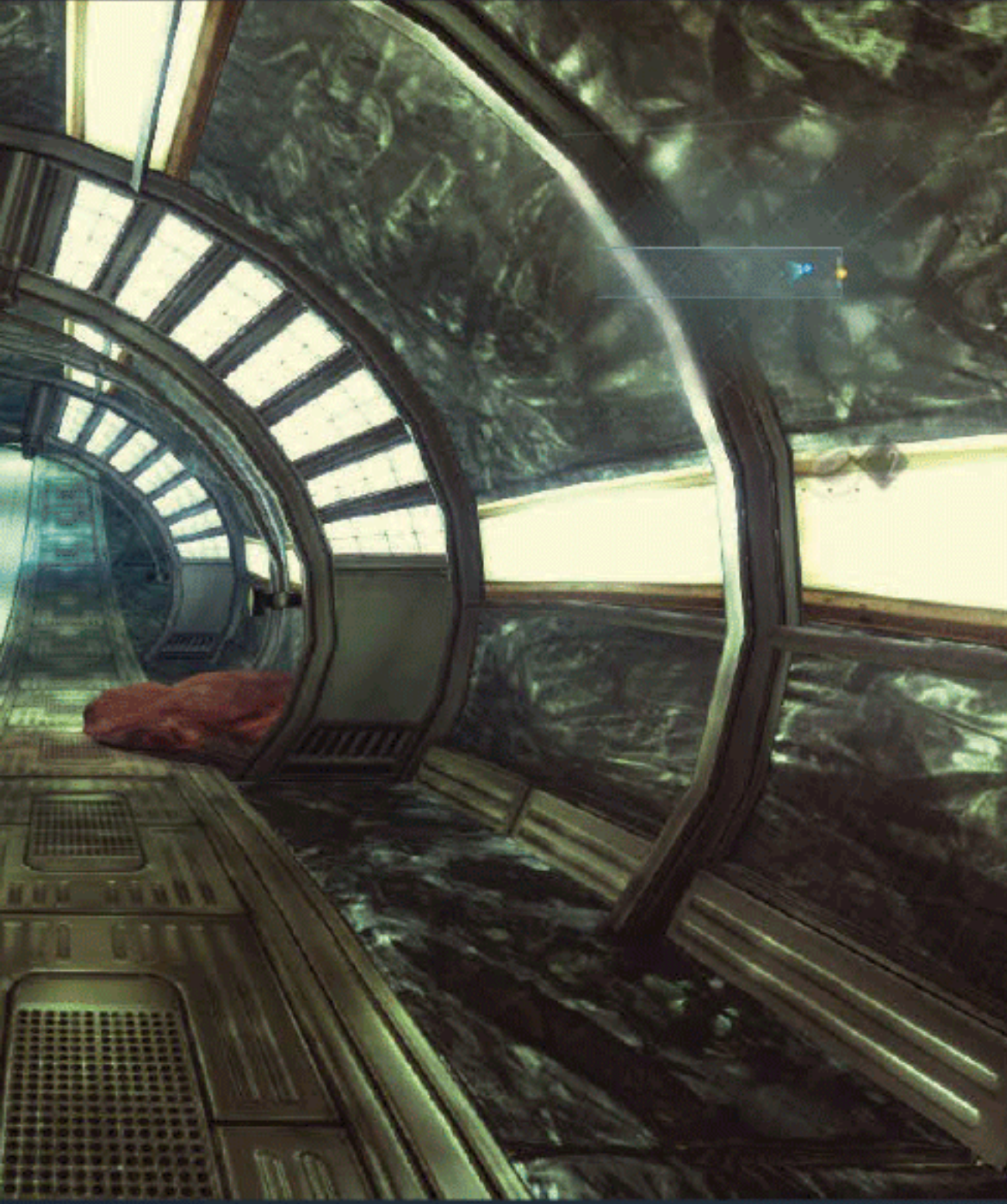
tamamen unutulabilirsiniz.

Düşük çözünürlükte dokulardan biraz daha bahsederek, konsolda oynarken zım yaptığım bir resimde ne olduğunu anlamayacak kadar kötüydü çözünürlük, ispanak yemeği gibiydi o resim, görmelisiniz. Aynı şekilde oyunun bir üç boyutlu haritası var ki insanın gamepad'ı bırakıp gülesi geliyor. Tasarımının HD'ye uydurulmamış olması bir tarafa, yönünüzü bulmaya yardım etmesini umduğunuz bu harita sayesinde kaybolmanız işten bile değil. PC'de bu haritanın beyhudeliği aynen korunurken en azından dokular çok daha başarılı gözüküyor, bunu da belirteyim ve ayrıca evet, ben gamepad'de nişan alma özürüyüm ve (Her yazımda bundan bahsettiğimden yakında "altın çarliston" ödülüne layık görülebilirim.) mouse ile çok daha rahat ettim.

Oyunumuz tam olarak RE4 ile RE5 arasında geçiyor ve serinin ilk oyunundan beri maceradan maceraya koştığımız kahramanlarımız Chris Redfield'in ve Jill Valentine'in önyak olduğu BSAA ile Federal Bioterörizm Komisyonu'nun (FBC) çekişmesinin tam ortasına düşüyoruz. Ütopik bir biyo-ada / metropol projesi olan Terragrigia'nın, "Velro" adlı bir terörist organizasyonun insansız hava araçlarıyla düzenlediği saldırı sonucu mahvolmasının üzerinden birkaç yıl geçmiştir. Velro, T-Virus ve Abyss virüsünün özelliklerini taşıyan ve temas sonucu ciddi mutasyona sebebiyet veren T-Abyss virüsünü şehrin atmosferine salıvermekle kalmamış, Hunter denilen biyo-organik yaratıkları da şehre göndererek tam bir kaosa yol açmıştır. Şehre gönderilen ajanların da (Ki bunlar arasında bu oyunda tanıştığımız FBC ajanları Parker Luciani ve Jessica Sherawat var.) etkisiz kalması üzerine, FBC adayı henüz terk edemeyen sivillerle beraber tamamen sulara gömmeye karar vermiştir. Seneler sonra hala her türlü temasın yasak olduğu

### Alternatif

Dead Island: Riptide  
Resident Evil 6  
Silent Hill: Downpour



Terragrigia'dan sahillere mutasyona uğramış ölü yaratıkların vurmaya başlamasıyla beraber BSAA ve FBC devreye girer.

Oyunun başlarında Chris'e FBC ajanı Jessica eşlik ediyor ve hikâye de tam da bu noktada başlıyor. İkilden bir süredir haber alamayan BSAA, Akdeniz'in ortasındaki bir cruiseliner'dan (modern transatlantik) gelen zayıf bir sinyalin ardından Chris'in eski ortağı Jill'i ve Parker'ı onların peşinden gönderir. Parker işinin ehli olsa da gevşek, rahat, hatta biraz budala bir tip ve bu konuda Chris'in ciddiyetine alışık olan Jill'i bazen çileden çıkarabiliyor. Jessica ise her bir pikseline özen gösterilmiş olsa da oyunun başından itibaren pek ısınmadığım bir karakter oldu. Mutasyona uğramış kurtlar her taraftan saldırırken Chris'e Jill ile arasında bir şey olup olmadığını sormasından tutun da her fırsatta soğuktan ve yorgunluktan yakınmasına kadar düşman başına diyebileceğim bir partner Jessica. BSAA'nın bu oyunda tanışacağımız diğer üyeleri Quint Cetcham ve Keith Lumley hakkındaysa fazla bir açıklama yapmak istemiyorum ama tek diyebileceğim, RE serisinin en matrak ikilisi ödülünü rahatlıkla kazanabilecekleri.

Oyunun ilk birkaç bölümü yukarıda bahsettiğim önyargıların eşliğinde ilerledi diyebilirim. Gözüm düşük kaliteli kaplamalara gitti, oynanıştaki o tanıdık eski yavaşlığı Capcom'un "köklere dönüş" arzusundan ziyade 3DS'in kısıtlamalarına bağladım, ne var ki her şey yavaş yavaş oturdu ve önceki üç - dört oyundan farklı bir şey oynadığımı neticede fark edebildim. Revelations HD'nin RE4, RE5, RE6 üçlüsünden oynanış anlamında oldukça ciddi farkları var. Her ne kadar omuz üzeri kamera korunsu da eski oyunların survival horror hissi ciddi anlamda geri gelmiş durumda. Mutasyona uğramış düşmanlarımız genellikle eski zombileri hatırlatacak kadar yavaş hareket ediyor, cephanemiz çok daha kısıtlı, silahlarımız da asla dosta güven düşmana korku vermiyor ya da -şöyle diyelim- ufak bir hatada kendimizi çok zor durumlarda bulabiliyoruz. Nemesis ile kıyaslanmayacak düzeyde de olsa ufak kapı açma bulmacaları oyuna eklenmiş ve hikâye anlatımı oldukça ön planda. O kadar ön planda ki beş dakikada bir oyununuz yüksek kalitede sinematikler ve yüklem ekranlarıyla kesiliyor ama bunun rahatsız ettiğini söyleyemeyeceğim. Ayrıca her "episode"un arkasından "previously on lost" tadında geride bıraktığımız bölümün kısa bir sinematikliğini seyrediyorsunuz ki bir şekilde oyuna interaktif dizi havası veren güzel bir eklenti olmuş. Oyunun hikâyesi de açıkçası sizi sürükleyiyor ve başından kolay kolay kalkamıyorsunuz.



Oyunu hem PC'de, hem de konsolda oynadığımdan PC'de her şeyin çok daha rafine şekilde ilerlediğini söylemem gerek. BOW'ların (Bio-Organic Weapon, yaratık, zombi vesaire.) belli bölgelerine ateş etmeniz gerektiğinden konsolda gamepad ile oldukça fazla canınızın sıkılması olası. Keza sinematiklere geçişlerdeki ve kapı açma animasyonu ile ilerleyen bölüm geçişlerindeki yüklem süreleri de çok daha kısa. Ancak oyundaki partnerimizin sonuca pek katkısı olmadığını belirteyim ve bunun konsolda bize verilen deneme sürümünden kaynaklandığını düşünüyordum ki PC'de de aynı durumla karşılaştığımdan burada yazabilirim: Partneriniz hiçbir işe yaramıyor arkadaşlar. Sizin dört tane Baretta92FS mermisiyle indirebileceğiniz bir Basic Ooze'u takım arkadaşımın benim yardımım olmadan tam iki buçuk dakikada öldürdüğüne şahit oldum. Yani Parker / Jessica / Quint nasılsa ateş ediyor diye onlara güvenmeyin, merminizi saklayın, üzülürsünüz. Diğer bir önerim de girdiğiniz her odayı, geçtiğiniz her koridoru size verilen ultra teknolojik yeni ekipmanınız Genesis ile tarayın, bu şekilde normalde göremeyeceğiniz herb (Her derde deva, ömre ömür katan mucizevi bitkilerimiz.) ve mermilere ulaşabiliyorsunuz. Genesis olmadan asla yeterince mermiye ulaşamayacaksınız, bunu belirteyim. Bir çeşit Bio Scanner olan Genesis'in bir diğer katkısı da öldürdüğünüz ve kıyıya vuran BOW leşlerini incelediğinizde size medikit sağlaması.

Yaklaşık dokuz saatlik bir oyun süresi vaat eden ana senaryo müddetince belli hedeflere ulaşarak özel silahlara ve kostümlere kavuşabiliyorsunuz ve oyuna yeniden başlamak isterseniz, bunlar en başından envanterinizde oluyor. Ben oyunun tekrar oynanabilirliği konusunda pek iyimser değilim. Ana senaryoyu bitirdikten sonra Raid Mode'da vakit geçirmenizi öneririm. Ayrıca PC'de oyunun sistem canavarı olmadığını, oldukça optimize edilmiş, başarılı bir konsol çevrimi olduğunu da söyleyeyim. Günümüzün giriş seviyesi sistemleri dahi Full detaylarla bir oyun deneyimi için yeterli olacaktır.

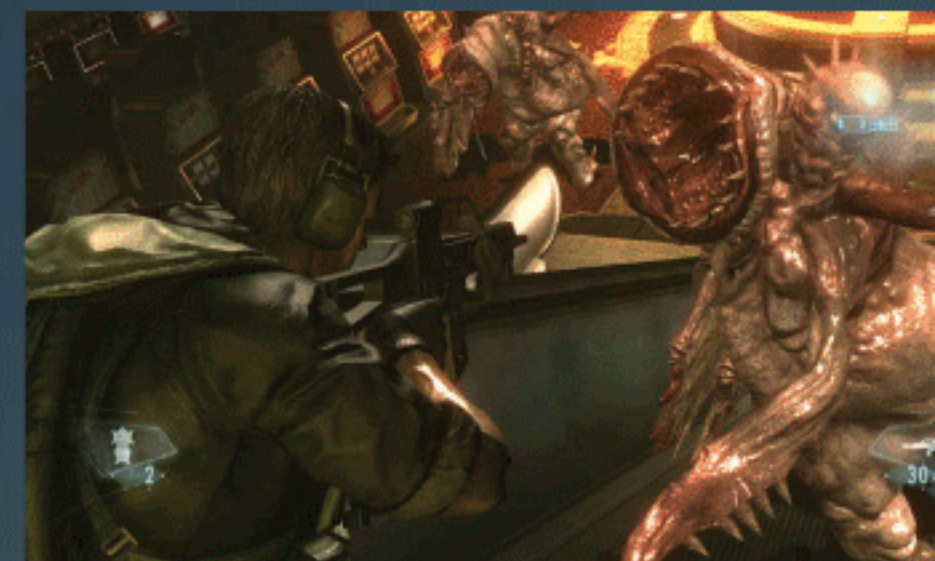
Her ne kadar oynamaya tatsız tuzsuz başladığıysa da Revelations HD oldukça iyi vakit geçirmemi sağladı. Açıkçası Nemesis ve önceki zamanlara birebir dönmek mümkün olmadığından, beklentilerinizi günümüze uydurmanız halinde serinin tutkunlarının pişman olacağını sanmıyorum. Revelations HD bir klasik değil ancak eğer eski günlere dönecekse bu oyun ikinci bir milat olacak serinin geleceği için. ■ Kürşat Zaman

### Resident Evil: Revelations HD

- + Yeniden survival horror öğeleri, hikâye anlatımı, kaliteli sinematikler
- Özellikle konsolda düşük kaliteli kaplamalar çok göze batıyor, oyun süresi kısa sayılır

7,8

■ Oyunun ana karakterleri HD Remaster edilmiş ve açıkçası hiç sırtmıyorlar.





Yapım Digital Extremes  
Dağıtım Namco Bandai  
Tür Aksiyon  
Platform PC, PS3, Xbox 360  
Web www.startrekgame.com  
Türkiye Dağıtıcısı Aral



## Star Trek: The Video Game

Ergenleştirebildiklerimizden misiniz,  
yoksa ergenleştiremediklerimizden misiniz?

**Y**eni Star Trek Into Darkness'ı, yani sinema filmini biliyor olmalısınız. J.J. Abrams'ın yönettiği yeni sinema filmiyle beraber son iki film, Star Trek'in bambaşka bir kıvama kavuşmasını sağladı. Daha önce Jean-Luc Picard gibi orta yaş üstü kaptanların ve karakterlerin rol aldığı Star Trek evreni, bugüne kadar ağırbaşlı bir bilimkurgu olarak bilinirdi. Ta ki sevgili genç yönetmen kardeşimiz J.J. Abrams öyküyü ele alıp kendi kafasına göre film çekmeye başlayana kadar. J.J. kardeşimiz Star Trek evrenini öyle bir ergenleştirdi ki orijinal seriden Kaptan Kirk'ün, Spock'ın ve diğer kahramanların uzay gemisi Atılğan'daki ilk yıllarını anlatan filmlerde haliyle bu karakterlerin 20'li yaşların başındaki gençlik dönemlerini görüyoruz. Ancak Star Trek'i uzun yıllar ağırbaşlı bir bilimkurgu olarak seyrettikten sonra bu yeni kahramanlar bize, annesinden izin alıp evden çıkarak uzay gemisine geldikten sonra göreve çıkıyorlarmış gibi görünüyor.

Şimdi elbette ki ergenlik kötü bir şey değil. Yani aslında kötü bir şey de olabilir ama çok da kötü bir şey olmayabilir. Sonuçta hepimiz ergen olduk. Bu

ergenlik dediğimiz süreci, hepimizin içinden geçmek zorunda olduğumuz bir sınav dönemi gibi görmek lazım. Ergen yaşlarımızda hayata karşı geliştirdiğimiz yorum ve bakış açımız, hayatımızın geri kalanını doğrudan etkiliyor. Buna bir ağacın kökleriyle örnek vermek lazım: Ağacın kökleri baştan sağlığını kaybedip toprakta sağlam bir yer edinemezse kalan ömrünün çok başarılı olmayacağını tahmin edebilirsiniz. İlk büyük fırtınada yıkılacak ağaçlar bunlar olur. Ergenlik de böyle bir şey. Ergen yaşlarımızda sağa sola laf yetiştirip burnunuz havada, "ben her şeyi biliyorum" kıvamında yaşamaya başlarsınız, gerçek dünyaya karşılaştığınızda aslında hiçbir şey bilmediğinizi sağlı sollu attığı sert tokatlarla öğretiveriyor hayat size. Yok, ergenlik döneminde ukalalık yapmak yerine kendinizi eğitip, çok okuyup, çok öğrenip, çok çabalayıp kendinizi çok geliştirerek köklerinizi sağlamlaştırmak yoluna giderseniz, yetişkinliğe ulaştığınızda mis gibi insan oluyorsunuz, karşınızda kimse duramıyor.

İşte J.J. kardeşimizin Star Trek filmlerini seyrederken de o ukala ergenlerle karşılaştığımı hissediyorum. Kumandanı adama bir emir veriyor, emir arkadaşın bir kulağından giriyor, diğer kulağından çıkıyor. Hayır, ben böyle yapacağım diyerek kendi kafasına göre çatışmaya giren bir ergenle karşılaşıyoruz. Şimdi tabii ki bu tür sahneler, içlerinde fırtınalar kopan ve "ben dünyayı çözdüm, ben bu dünyaya isyan etmek için geldim" diye çılgınlık atan ergenleri mest ediyor. O ergen kardeşlerimiz koşu koşu bu filmlere gidiyorlar ama işte öyle olmuyor be kankalar! Star Trek evreni

### Alternatif

Halo 4  
Mars: War Logs  
Mass Effect 3



gerçek olsa komutanının sözünü dinlemeyip "Hayır, ben böyle yapacağım." diyen Kaptan Kirk muhtemelen en fazla üç - beş dakika hayatta kalabilirdi, sonra insan yiyen bir uzaylının karnında öğütülüyor olduğunu görürdük. Ergenlerin ukala tavırlarıyla evreni kurtarabilmesi ancak filmlerde mümkün oluyor.

Neyse, asıl meseleye dönelim. Şimdi bu filmin oyununu da yapmışlar ama içimden o oyunu anlatmak hiç gelmiyor. Neden gelmiyor? Şimdi neşemiz kaçmasın, modumuz bozulmasın. Şurada iki satır sohbet ediyoruz, çirkin çirkin şeyler yazmak istemiyorum. Bir bilimkurgu sever olarak, bilimkurgu oyunları ile karşılaşınca çok seviyorum, içim içime sığmıyor, tatlı bir sevinçle doluyorum ama sonra oyunu yükleyip de ne kadar acemice hazırlanmış, kötü bir oyun olduğunu görünce bütün neşem kaçıyor. İşte Star Trek de bana bunları yaşattı.

Oyunun öyküsü fena değil. Oradan oraya, buradan şuraya koşturup duruyorsunuz. Senaryo sizi sürekli bir yere sürüklüyor, tamam ama oynanışa gelince büyük hayal kırıklığı. Zor kontroller, kötü grafikler, komik çatışmalar, anlamsız sekanslar... Yani "Filmini yapıyoruz, bari oyununu da yapalım da eksik olmasın." demişler. Yapmasalar daha iyi olurmuş. Aslında yapmak istedikleri şey biraz Mass Effect kıvamında bir oyunmuş. Üçüncü şahıs bakış açısıyla bir aksiyon oyunu yaratmak istemişler ama olmamış be. Bir emek var, oturup interaktif bir film yaratmak istemişler, animasyonlar ve seslendirmeler falan, bunlar güzel şeyler. 10 sene önce olsa çok etkile-

nebilirdik ama orada da oyundaki bug'lardan rahatsız olabilirdik. Kısacası, çok özenilmeden hazırlanmış bir oyun olmuş. Umarım ders çıkarırlar ve sonraki Star Trek oyununu gerçekten etkileyici yaparlar çünkü Star Trek evreni çok çekici bir evren ve biz de o evrende oyun oynamak istiyoruz.

Oyunu sadece Star Trek hayranlarına, bu öyküyü yaşama şansını edinmeleri için öneriyorum. Oyunun teknik açıklarına katlanıp sadece öyküye odaklanırsanız, bir bilimkurgu hayranı ve Star Trek takipçisi olarak zevk alabilirsiniz ama mükemmel oyunlar arayan bir çekirdek oyuncusanız size göre değil. Ayrıca aynı yönetmenin şimdi yeni Star Wars filmlerini de çekecek olması beni çok düşündürüyor. Star Wars zaten doğası gereği hep biraz ergen filmi olmuştu, şimdi iyice bebeklere mama kıvamına gelecek. Allah sonumuzu hayretsin kankalar. ■ Cem Şancı

### Star Trek: The Video Game

+ Bilimkurgu adına samimi ve iyi niyetli bir deneme  
- Kalan her şey zayıf!

4,5



*Nerede sörf yapacağınızı  
bilmiyor musunuz?*



*Bilgisayar ve teknoloji konusunda en doğru adres*

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



*[www.facebook.com/chiponlineturkiye](http://www.facebook.com/chiponlineturkiye)  
<http://twitter.com/chiponline>*



*Tüm marketlerde*

# BattleBlock Theater



Siz eğleneceksiniz diye...

**X**box LIVE Arcade piyasasının öncülerinden ve an itibariyle en büyük tedarikçilerinden biri The Behemoth. Alien Hominid HD ile başladığı ve Castle Crashers ile zirve yaptığı bu ortamda, şimdi de BattleBlock Theater ile boy gösteriyor ve beni, hatta tüm oyuncularını hala ve fazlasıyla eğlendirmeyi başarıyor. Önceki oyunlardaki görsel tarzı aynen koruyan ekip, bu kez oyuncuları için içine çok daha fazla oranda dâhil ederek önemli bir karar almış ama bu detaya geçmeden önce bu "theater", yani tiyatro meselesini bir açıklamam gerekiyor sanırım.

Oyunda kontrol ettiğim karakter ve arkadaşı (Castle Crashers'tan hatırlamanız muhtemel Hatty Hattington.) bir gemi yolculuğuna çıkıyor, sonrasında gökyüzü bu gemiye pek iyi davranmıyor ve en sonunda gemi karaya oturuyor, daha doğrusu çok sağlam çarpıyor ve gözler gizemli bir adada açılıyor. Klşe bir giriş, doğru ama sonrası tamamen özgün, benzeri görülmemiş bir hikâye. Öncelikle adayı kediler sarmış, hem de fazlasıyla akıllı ve teknolojiden faydalanabilen kediler. Üstelik bu kediler, sokaklarda görüp "Canım, ne tatlı yaaa." dediğim kedilerin aksine hiç de dost canlısı değiller. Dost canlısı olmadıkları gibi, işi daha ileri bir noktaya taşıyıp sahnesi olan bir hapishane kurmuşlar. Bilin bakalım bu hapishane tiyatrosunda kimler oyunculuk yapıyor? Tabii ki mahkûmlar! Eh, ben de adaya ve -meraklı bir araştırma sonucu- hapishaneye düşen en taze mahkûm olarak sahneye çıkıyorum. Gelsin alkışlar!

Yoldaşım Hatty Hattington'ın bir şekilde kedilerin tarafına geçişini izledikten sonra başladım hapishane-de turlamaya. BattleBlock Theater, klasik bir platform oyunu ve platformlarda çok çeşitli değişkenler mevcut. Her hücreyi bir sahne olarak tasarlanan hapishanedeki bölümleri bitirdikçe yeni bölümler açılıyor, yeni bölümler yeni değişkenleri, engelleri ve düşmanları beraberinde getiriyor, devamında oyun gittikçe zorlaşıyor. Üst üste gelen bölümler, oyunun Story modunu oluşturuyor ama insanları oyuna bağlayan asıl detay multiplayer'da yatıyor.

Ana menüden ister Local Game'e, ister Xbox LIVE Game'e girin, ekranda üç seçenek beliriyor: Story, Arena, Furbottom's Feature. Story'yi anlattım, geçiyorum. Arena'da sekiz farklı multiplayer seçeneği mevcut. Rakibin ruhunu çalıp elde tutukça puan kazanılan Soul Snatcher, rakip takımı öldürdükçe puan kazanılan Muckle, bölümleri en kısa sürede tamamlamanın esas olduğu Challenge, kral tacı desenli blokların üstünde durarak maksimum puan kazanılan King of the Hill, rakipten daha fazla bloğu kendi takım rengine boyama üzerine kurulu Color the World, altın toplayarak puan kazanılan Grab the Gold, bir basketbol maçı kıvamındaki Ball Game ve rakip takımın atının kendi ahırına getirilmesi üzerine kurulu Capture the Horse... Tek cümlede tüm seçenekleri saydım ama bir de Community Theater var. Burada oyuncuların hazırladığı "playlist"ler yer alıyor ve bu listeler aynı ya da farklı modlardan oluşturulmuş serileri ifade ediyor. Multiplayer içeriği -gördüğünüz üzere- hem zengin, hem de -henüz görmediğiniz üzere- oldukça eğlenceli. Tam bu noktada -ilk paragrafta bahsettiğim- oyuncuların için içine dâhil olması detayını anlatayım da değer artsın.

Ana menüdeki üçüncü seçenek Level Editor ve anlaşılacağı üzere oyuna özgürce bölüm tasarlamak mümkün. Bu bölümlerin multiplayer'a aktarılması da çeşitliliği artırıyor ve dipsiz bir kuyuda oyunu oynamaya devam ediyor insan. Düşünün ki hem üreten olma, hem de üretileni oynama şansı olan bir yapı var ortada ve haliyle oyun süresi bir hayli artıyor. (Benzer bir örnek olarak Trials Evolution'ı verebilirim.)

Tüm eğlenceli ve renkli içeriğini, zorlayıcı ve motive edici bölümlerle destekleyen oyunun bana göre tek problemiyse zaman zaman, daha doğrusu dövüşmem gerektiği zaman zorluk çıkaran kontroller. Platformlarda ilerlemekte, zıplamakta, hoplamakta sıkıntı yok ama dövüş anlarında -farklı hareket seçenekleri olmasına rağmen- sıkıntı yaşadım. Bunu kabulendikten sonraysa ver elini eğlence, coşku ve her platform oyununun neden olduğu "klasik" sinir bozukluğu! Sakin ol, sabırlı ol, hiçbir bölüm senden kurtulamaz Şefik!

■ Şefik Akkoç



## Alternatif

Castle Crashers  
Splosion Man  
Super Meat Boy

## BattleBlock Theater

+ Müthiş ve coşkulu hikâye anlatımı, alışılmış renkli grafikler, eğlenceli oynanış, zengin içerik  
- Kimi zaman zorluk çıkaran kontroller

9,0



Kontrol edilen karakterler -görsel açıdan- istenildiği gibi özelleştirilebiliyor.



Yapım The Behemoth  
Dağıtım Microsoft  
Tür Platform  
Platform Xbox 360  
Web www.battleblocktheater.com





Yapım Abbey Games  
Dağıtım Abbey Games  
Tür Strateji  
Platform PC  
Web www.reusgame.com



## Reus

Oldum ben...

**S**efik bana bu oyunun Steam kodunu attığında, oyun hakkında tek bir satır bilgiye bile sahip değildim. "Yine dergi sonu, deneysel bir şeyler yollayıp çıldırtacak herhalde ekran başında beni" diye düşünürken mini minnacık oyunu yükledim ve beklemeye başladım. Hayır, kendi PC'mde bile değilim, Antichamber gibi beyin yıkayan bir şey çıkarsa iyice strese gireceğim...

Sonra oyun kuruldu, rahatsız sandalyeme yerleşmeye çalışırken bana evrenin oluşumundan, onun bomboş bir anakaradan ibaret olduğundan bahsetmeye başladı. Hoşuma gitmeye başladı, evet ve devamı tahmin ettiğim görevi bana verecekse ben bu oyunun bağımlısı olabilirdim. Gidişat bana Populous zamanlarımı hatırlatıyor, daha sonra Black & White zamanlarım ve güç bende olduğu zaman ne kadar saçmaladığımı aklıma geliyor... Bana bu görev verilmeyeli çok uzun zaman olmuştu, çok heyecanlanıyorum. Ve tanıtım videosu bittiğinde sonuç tam tahmin ettiğim gibi: Tanrı olacağım! SimCity gibi oyunlarda ne kadar "mayor" olma bağımlısıysam, tanrı olma görevinin çok daha efsanevi olduğundan bahsetmeme gerek yok bence. O zaman oyunu anlatmaya geçiyorum ki çoktandır böyle bir şey piyasada yoktu.

### Oyun tanrıları, tanrı olmamı isteyince...

Yukarıda bahsettiğim benzer örneklerden birazcık daha farklı olarak, bu kez gerçekten onlara zarar vermeyi en son düşünerek evreni baştan yaratmaya çalışıyorum. Karşımda bildiğimiz, çekirdeği görünen, yuvarlak evrenimiz var. Bomboş kendisi, beni bekliyor! Yalnız değilim, dört tane de yardımcı var; deniz, orman, dağ ve bataklık devleri bana yardım etmeye hazırlar. Tanrırım ve dört adet, emrime amade devle

iyice eğlenmeye başlıyorum. Oyunda "beginning" kısmı var, burada devlerle neler yapacağımız anlatılıyor, klasik yardım menüsü. Bir sonraki bölüm Era, yani artık görevler alıp onları tamamlamaya çalıştığımız bölüm. Şimdi oyunda çokça sayıda achievement var, bunlardan üçlü üçlü seçip oyuna başlıyoruz ve Story Mode'u bunların tamamını geçerek bitirmiş sayılıyor. Yok, eğer bu size göre değilse her şeyi tamamen kendinize göre yapacağınız Sandbox Mode da bulunuyor. Görevler "150 kişi olsun", "asker gücün olsun", efendime söyleyeyim, "sadece orman ve su evreni kur" gibi şeyler. Karıştırarak üç tane seçin, başlayın. Bitirmek istiyorsanız hepsini açmanız gerekecek nasılsa.

Önce Sea Giant, yani deniz devine ortaya çıkıyor. Her dev belli sayıda bölünmüş toprağa yerleşim kurabiliyor. Parça parça kesilmiş yuvarlak bir pasta gibi düşünün. Evrenime bir - iki kısıp darbesiyle okyanus serinliği getiriyorum. Su olmadan yaşamın olmayacağını yıllar önce öğrendik, değil mi? Sonra Forest Giant, yani orman devine geliyor ve yemyeşil bir araziye suyun hemen kenarına yerleştiriyoruz. Her devin belli özellikleri var ve kendi bölümlerinde kendi özelliklerini uygulayabilecekleri gibi, deniz devine gidip bataklık devinin toprağına da kendi özelliklerini uygulayabiliyor. İşin püf noktası bu zaten; zenginlik, yiyecek, bilim puanı ve halkın mutluluğu olarak geri dönüyor bu minik parçalara yaptıklarımız. Rock Giant, yani dağ ve devamında çölü oluşturan dev de işin içine girince, çöle orman devine çiçek ekıyorum, ormana su devine tavuk salıyorum. Hepsini farklı bir gelişime yol açıyor ve insanlık geliyor. Olay, farklı elementleri farklı elementlere uygulamak yani, zekice işlenen bir altyapısı var oyunun. Bataklık

devi de ortaya çıkınca benim takım tamamlanıyor ve bataklık parçasını da suyun kenarına ilaştırıp bu kez bataklık devine neler yapabiliyor, onları sorguluyorum. İnsanlık geliyor, okul yapılması için gerekli yemeği ve zenginliği sağlıyorum ama ekranda bir uyarı: Devler uyumaya başladı! Yok yani, çok da çalıştırmadım ama 30 dakika sürem varmış meğer. Belli başarıları açtıktan sonra bu süre 60 dakika ve maksimum 120 dakikaya kadar çıkıyor. Haliyle işinizi iyi yapan bir tanrıysanız, daha zor uyuyan devleri hak edeceksiniz.

Ben manyak bir tanrı oldum, insanlık için elimden geleni yaptım arkadaşlar. Güzel ve sevimli grafikli, sistem kasmayan, ufak boyutlu bir oyun istiyorsanız ve bahsettiğim konu hoşunuza gittiyse mutlaka oynayın. Bolca düşünün, çilek yanına tavuk salın. Teknoloji de önemli, madenleri es geçmeyin. Ay ne diyorum ben? Elimde olsa hepiniz oynarken evreninize müdahale edecek seviyeye geldim. Şimdi gidiyorum.

### Ayça Zaman

### Alternatif

Black & White  
Patapon 3  
Populous

### Reus

+ Evren kurma fikri, zekice kurgulanmış altyapı  
- Devler çok yavaş, zamanı hızlandırma yok

7,5





# Strike Suit Infinity

## Hiç bitmeyen savaş!

**S**trike Suit'i hatırlıyor olmalısınız. "Hayır abi, hatırlamıyoruz." demeyin, daha iki - üç ay önce yazdım, inceledim. Biliyorsunuz, oyun Kickstarter'da kazandığı bağış paracıklarıyla hayata geçti. Şimdi aslında oyun temel olarak bir shooter ama eskinin sevilen uzay shooter'larının yeni teknolojiyle tasarlanmış modern bir versiyonu olarak büyük ilgi görüyor. Oyunun vurucu kısmı, düşman gemilerini patlatırken yaşadığınız "sapıkça" keyif. Kullandığımız uzay gemisi, aslında bir prototip ve bazı özel yetenekleri de var. Haliyle karşınıza çıkan düşman gemileri ateş gücümüzün karşısında çok dayanmıyor ve patlamış mısır gibi havaya uçuyor. İşte biz de bu yok etme eyleminden sapıkça bir keyif alıyoruz. Şahsen benim shooter oyunlarına dünyada gittikçe artan ilginin açıklaması için bulduğum cevap bu. Sadece uzay gemisi değil, Call of Duty'de o zavallı, masum, evde annesinin babasının beklediği gencecik askercikleri öldürürken de hiç kendimize hesap sormuyor olmamızın açıklaması bu değil mi?

Yani tabii ki tüm bunların bir oyun olduğunu, savaşın dünyanın bir gerçeği olduğunu ve oyunda da bu gerçeği simüle ettiğimizi biliyorum ama dünyanın bir diğer gerçeği de vicdan değil mi?

Hepimizin vicdanı ve düşünceleri yok mu? O zaman oyunlarda düşman askerlerinin kafasını keserken, düşman uzay gemilerini havaya uçururken, ölen düşman askerlerinin yaşadığı felaketi de göz önüne getirerek vicdanımız sızlamalı. Bir oyun ancak böyle gerçekçi olabilir.

Neyse, asıl meseleye gelelim. Strike Suit Infinity, ana oyun için geliştirilen bir yan proje, 6.99 Dolar verip oyunu indiriyorsunuz ve o da ne? Hiç bitmeyen düşmanlarla, hiç bitmeyen bir savaşa giriyorsunuz. Düşman gemileri sonsuz dalgalar şeklinde geliyor, geliyor da geliyor. Siz de bu dalgalara karşı, geminizle vurabildiğiniz kadar çok düşman vurup yeni dalgaya geçmeye çalışıyorsunuz. En sonunda da kazandığınız puan kaydediliyor ve dünyadaki diğer oyuncular arasındaki sıralamaya giriyorsunuz. Bir anlamda oyunun en güzel yanını, yani düşman gemilerini güçlü silahlarınızla havaya uçurma kısmını hiç durmaksızın oynayıp rahatlıyorsunuz ama lütfen her havaya uçurduğunuz düşman gemisiyle vicdanınız da sızlasın. O geminin içinde sevgilisi, eşi, çocuğu, annesi babası olan, sizin gibi hayalleri olan bir başka insan vardı. Mümkünse düşmanı vurmadan ikna edip olayı barışçıl yoldan çözmeye çalışın. Bitsin artık bu yıkım. ■ Cem Şancı



### Alternatif

Galactic Civilizations II,  
Sins of a Solar Empire  
X3: Reunion

### Strike Suit Infinity

- + Bir sürü süper patlama, güçlü silahlar, ateş etmenin dayanılmaz keyfi
- Bir süre sonra ateş etmektan sıkılacaksınız, derinlemesine bir içerik yok

7,1





## Zeno Clash II

Belki de farklı olan benim...

“Sınırları zorlamak”, medeniyeti ileri taşıyan felsefenin sloganı olabilir. Bilim ve sanat icra edenler, bu düsturla hem kendi, hem de toplumun kalıplarını kırarak bütün insanlığa hizmet etmeye çalışırlar. Sürrealizm akımı, daha Türkçe bir ifadeyle gerçeküstüçülük ise herkese hitap etmez ama sanatın ileriye bir adım daha atmasının bazen en zor, bazen de en kolay fakat en etkili tarzı olduğu yadsınamaz. Aynı durum oyun dünyası için de geçerli. Eğer sürrealizm, ana akım oyunlarda etken olsaydı bence bugün kendini fazlasıyla tekrar eden tasarımlardan ve fikirlerden muzdarip olmazdık. İşte Zeno Clash II, bu önermenin doğruluğunu test etmemi sağladı.

Zeno Clash II, ilk oyunun kaldığı yerden devam ediyor, yaşayan en yaşlı canlı olan, çift cinsiyetli anne-babanın hapisneden kaçırılmasıyla başlıyor ve daha ne olduğunun farkına varmadan hikâye Golem'a başkaldın şekline bürünüyor. Oyuncuya bir önceki oyunu oynamış gibi davranan oyunları anlamak müm-

kün değil. Neyse ki küçük bir araştırmayla hikâyedeki eksiklikleri kapatmak mümkün olsa da karakter modellemelerini gördüğümüzde oyuna devam etmek ister misiniz, bilmiyorum.

Bir kere oyunda gerçek dünyada gördüğünüz hiçbir canlıyla karşılaşmayacaksınız. Temelde insan olan ama hayvanlarla kombine edilmiş karakterler var her yerde. Üstelik bildiğiniz hayvan türlerinin karışımı olanları görmek psikolojinizi hiç de olumlu etkilemiyor. Şahsen farklılıklara saygılı, belki de farklı olanın kendisi olduğunu düşünen, bütün fikirleri dinlemeye açık biriyim. Gel gör ki Zeno Clash II'yi oynarken çektiğim ıstırapı anlatmam mümkün değil. Açıkçası benim ruh sağlığıma iyi gelmedi ama her şeye rağmen yapımcıların özgün, kesinlikle etkileyici ve akıllı tasarımlara imza attıkları bir gerçek.

### Sürrealizmin oyun dinamikleri

Birinci şahıs bakış açısına sahip bir "sokak kavgası" oyunu olan Zeno Clash II'nin oynayıp dinamikleriyse dikkat çekici, hatta zevkli bile denilebilir; yumruklarla düşmanı sersemlet, tutup biraz daha vur ya da sert bir yumrukla onu yere düşür ve tekmele şeklinde. Yumruklarınıza ek olarak, etrafta bulduğunuz menzilli silahlar da mevcut. Yalnız bunları düşmanın yakınında ateşleyemiyor ve mecburen o silahları sopa gibi kullanıyoruz ki üstelik iki

ya da üç vuruşta kırılıyorlar. Zaten cephanesi az olduğundan bunları kullanmanın bir mantığı da kalmıyor.

Dövüşlerde tek başımıza değiliz. Grant, yani yönettiğimiz karakter liderlik puanı paraleli kadar kardeşlerini yanına alabiliyor. Bir dövüş başladığında istediğiniz karakterleri dövüş için aktif hale getirebilirsiniz. İkinci bir dövüşte bu yardımcıları tekrar aktif olarak kullanmak için tamamen iyileşmelerini beklemek gerekiyor. Dolayısıyla bir dövüşte hepsini aktif hale getirmektense tek tek kullanım daha uygun oluyor. Zaten düşmanların ve müttefiklerin yapay zekâlarının olmaması (?) ister istemez bu sistemi sekteye uğrattıyor. Yine de co-op olarak oynayacak bir arkadaşınızı bulursanız, her şey çok daha farklı olacaktır.

Liderlik puanına ek olarak güç, sağlık ve dayanıklılık barları mevcut. Seviye atlayarak bu özellikleri geliştirmek mümkün ama bunlardan en kritik olanı dayanıklılık ki oyunda üst üste ne kadar yumruk sallanacağı buna bağlı. Eğer bu bar boşalırsa karakter nefes nefese kalıyor, yumruk sallayamıyor ve saldırılara açık hale geliyor.

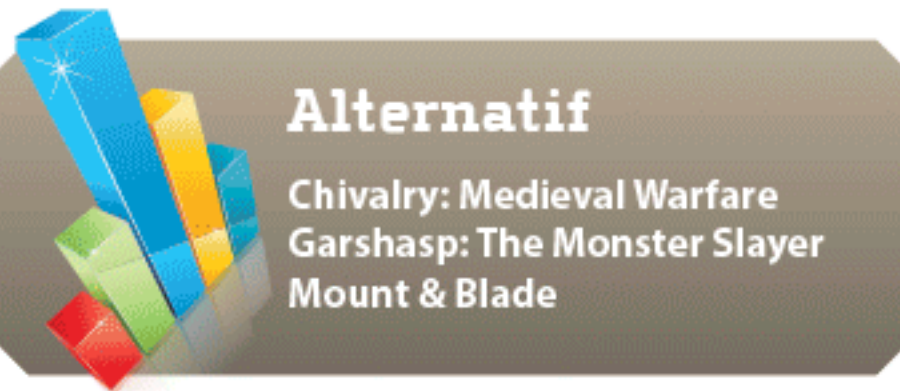
Karakter gelişimi mevcut olsa da oyun bir RPG değil çünkü bütün diyaloglar, ara sahnelerden oluşuyor ve hikâyenin gidişatını değiştirmek mümkün olmuyor. Yan görevler bulunsa da ne kadar ilginizi çeker bilemiyorum. Gidişatını belirlemediğimiz görevleri sırayla yaparken aşmamız gereken mesafeler can sıkıcı ama etraftaki hızlı seyahat noktalarını aktifleştirerek zamandan kazanabilirsiniz.

Sonuç olarak Zeno Clash II, yetersiz kaplamalara rağmen kesinlikle farklı modellemelere sahip bir aksiyon / dövüş oyunu. Yapay zekânın zayıf olmasına ek olarak aksiyonun kendini tekrar etmesinin oynanabilirliği düşürmesine rağmen ilerideki farklı tasarımları görme güdüsüyle bu eksikliği göz ardı edebiliriz. Zeno Clash II beni fazlasıyla rahatsız etse de oyun dünyasının sürrealist yaklaşıma ihtiyacı olduğunun kanıtıdır. Daha iyi bir oynanabilirlik ve grafik kalitesi olsa ana akım oyunlara etkisi inanılmaz olabilirdi ama bu haliyle vasat bir oyundan öteye geçemiyor. ■ Süha Al

### Zeno Clash II

- + Farklı tasarımlar
- Tekrar eden oynayıp, düşük kaplama kalitesi

6,5



### Alternatif

Chivalry: Medieval Warfare  
Garshasp: The Monster Slayer  
Mount & Blade





Yapım NeocoreGames  
Dağıtım NeocoreGames  
Tür Aksiyon / RPG  
Platform PC, Xbox 360  
Web devblog.neocoregames.com

# The Incredible Adventures of Van Helsing

Steampunk, avcı ve aksiyon

**B**ram Stoker'ın Kont Drakula kurgu karakteri, kazıklara oturttuğu insanların kanlarına ekmek banmasıyla ünlü bir tarihi şahsiyet, Eflak Prensi III. Vlad Temeş'tir. Kazıklı Voyvoda'nın resmedildiği Drakula, birçok doğaüstü güce sahiptir; kurda ve yarasaya dönüşme, büyü, fiziksel güç... Fakat tüm bu avantajlarına rağmen onun üstesinden gelen, en az kont kadar ünlü bir adam vardır ki tam ismi Abraham Gabriel Van Helsing'dir. Peki, aranızda bu canavar avcısının oğlunu tanımak isteyen var mı?

The Incredible Adventures of Van Helsing, Stoker'ın dünyasından ve karakterlerinden daha çok 2004 yapımı, "Van Helsing" adlı sinema filmine dayanmaktadır. Orijinal eserden farklı olarak Van Helsing bir doktor değildir, canavar avcısıdır ve Anna Valerious ile Drakula'nın peşine düşer. Oyunumuzun filmle benzerliği bununla sınırlı; The Incredible Adventures of Van Helsing'de Van Helsing'i değil, onun oğlunu yönetiyoruz, yan karakter bir çingene değil, ruh ve bulunduğumuz dünya da steampunk. Tüm bunların yanında hack & slash türünde bir oyunla karşınızda durduğuma göre girişin oyunla çok alakası olmadığını göreceksiniz ama söz konusu kitabı okumadıysanız ve bu tema hoşunuza gidiyorsa oyunu hemen edinmenizi tavsiye ederim.

Klasik Van Helsing'den ve onun dünyasından

ziyade üstünde çalışılmış, emek sarf edilmiş bir dünyada geçmesi bence oyunun en büyük artısı. Bilindik bir hikâyeyi alıp ortalama bir oyun ortaya sürmektense NeocoreGames'in çalışkanlığı bizim için büyük bir hediye olmuş. Üstelik oluşturulan bu dünyanın içindeki karakterlerin seslendirilmesi, bu tür için çok alışılmış bir durum değil. Atmosfere ana karakterin ses tonunun etkisi muazzam olunca teknik detaylar ve oynanış ortalama bile olsa oynanışı bir oyun ortaya çıkardı ama ne mutlu ki fazlasına sahibiz.

Öncelikle oyun dünyası tek bir kasaba ve bu alanın çevresindeki zindan seviyelerinden oluşmuyor. Bir yolculuk içindeyiz ve her adımımızda temel işlevi aynı olsa da farklı atmosferlere sahip merkezlere ulaşıyoruz. Bu, oyunun tekdüzeliğini oldukça kırıyor. Fakat aynı şeyi müzikler için söylemek mümkün değil; çok güzel, uzun ama tek bir parçayla bütün oyunu oynamak, açıkçası çok da eğlenceli değildi. Düşman tasarımlarındaysa çeşitlilik beni çok tatmin etmese de bir aksiyon / RPG için asıl önemli olan bu yaratıkları nasıl öldürdüğümüz değil midir?

Van Helsing'in belirli bir sınıfı yok, bunun yerine yetenek ağacından kendi oyun stilinize göre bir karakter oluşturmanız mümkün. Çift silah kullanımını ve silahlar arası geçişin kolaylığını göz önüne aldığımızda karma karakter sınıflarının ortaya çıkması olası. Ana yeteneklerimize bağlı, üç adet ve hasar almadan verdiğimiz hasarlara paralel dolan Rage modunda kullandığımız kabiliyetlerimiz mevcut. Pasif güçlerden auralardan iki tanesini aktif hale getirebildiğimiz gibi, Van Helsing'in kullanabileceği birkaç numarası daha var; kısa süreliğine görünmez olmak, sağlığını yenilemek, kısa menzilde

ışınlanmak gibi.

Leydi Katarina'nın geliştirmeleri de bizim kontrolümüzde ve yeteneklerinin Van Helsing'e olumlu etkisinin bulunmasıyla birlikte kendi değerini artırıyor ama bu ruhun oyuna en büyük katkısı, canavar avcısıyla olan sohbetleri. Verdiği tepkiler aman aman olmasa da sizi oyunun dünyasına bağlayacaktır. Etrafta yardımcı olarak konuşmayan bir hayvandan ziyade bu tip bir karakterin bulunmasının oyuna katkısı kesinlikle fark ediyor.

**Bu kadar renk biraz fazla değil mi?**

Oyunun büyük eksiklikleri olmasa da bunlardan biri renk paleti... Evet, son yılların renk cümbüşü grafiklerinden The Incredible Adventures of Van Helsing de nasibini almış. Gerçi ormanların, madenlerin, şehrin sokaklarının atmosferi oyunun dünyasını yansıtıyor ama daha koyu tonlar bu karanlık dünyaya daha çok yakışırdı. Yapay zekâysa bu tarz için çok büyük önem taşımasa da daha zorlayıcı özel saldırılar sunabilirdi.

Eksiklikleri göze fazla çarpmayan The Incredible Adventures of Van Helsing, türe getirdiği küçük yenilikler için bile denenmeli. Merkezde bu kadar meşhur bir ailenin olduğu bir hikâyenin varlığı, dengeli yetenek sistemi ve eğlenceli oynanışı ile kesinlikle kaçmaz. **■ Süha AI**

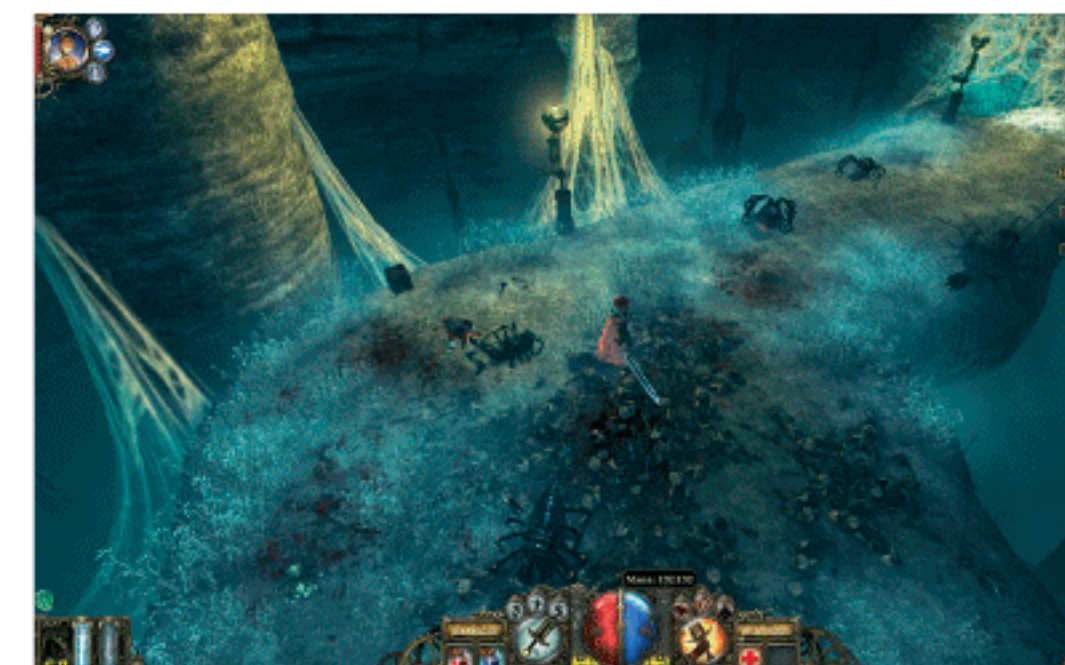
## Alternatif

Diablo III  
Path of Exile  
Torclight II

## The Incredible Adventures of Van Helsing

+ Sesler, yetenek sistemi, hikâye  
- Düşmanların özel yetenek kullanmaması, renk paleti

8,3



Derziyi al,  
yarışmalara  
katıl

10 SÜPER  
KAHRAMANLAR  
TIŞÖRTÜ

20 RIHANNA  
BİYOGRAFİ  
KİTABI

30 HI-VOLTAGE  
FESTİVAL  
BİLETİ

20  
Poster

# blue jean

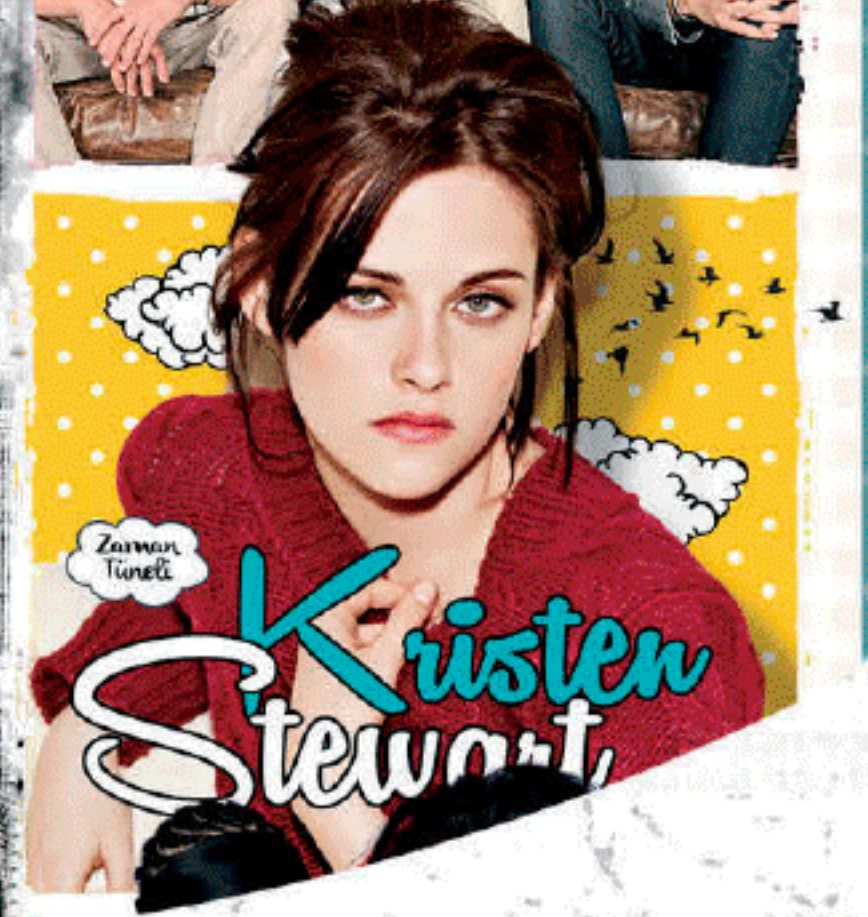
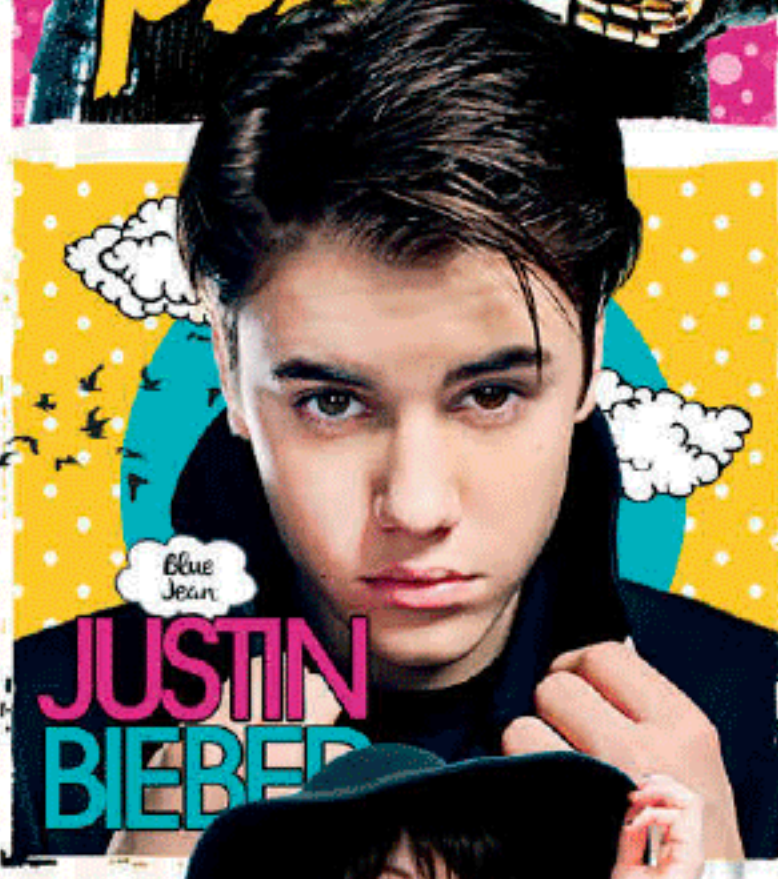
HAZİRAN 2013 SAYI 06  
112568 FİYATI ₺ 5,00



ÖZEL RÖPORTAJ  
ŞEBNEM  
FERAĖ

4 yıllık  
hasret  
bitti

Türk rock  
müziğinin  
divasıyla  
"Od" üzerine...



Her ay  
3 dergi

BLUE JEAN POP UP HEADBANG

f /bluejeanmagazine

t /bluejeandergi

DB

Dijital Dergi Aboneliği için;  
www.eMecmua.com





## Don't Starve

Aç kalma!



**D**on't Starve, ismini tam anlamıyla oyunda ne yapmanız gerektiğinden almış bir yapım olarak karşımıza çıkıyor. Kötü bir iblis tarafından mistik bir dünyaya hapsedilen karakterimiz, centilmen bilim adamı Wilson'ın eve dönüş macerasını konu edinen yapım, "doğada tek başına ne kadar hayatta kalabilirsiniz" teması üzerine kurulmuş. "Sandbox" bir yapı benimseyen oyunda yapabileceğinizin sınırı olmadığı gibi, üzerinde bulunduğunuz dünyanın da sizinle birlikte yaşadığını hissediyorsunuz. Her şeyden önce en temel ihtiyaç olan besini elde etmeniz gerekiyor. Besin elde edebilmek için hayvanlar için tuzaklar kurabilir, yeterli ekipmana sahipseniz avlanabilir, toplayıcılık yaparak doğadan faydalanabilir veya tarlalar ekip biçebilirsiniz. Tek yapmanız gerekenin karnınızı doyurup bir sonraki gün yardım ekibinin gelişini beklemek olduğunu sanıyorsanız yanılıyorsunuz. Çünkü kimse gelmeyecek ve tehlikelerle dolu bu dünyada kendi yeteneklerinizden başka güvenebilecek hiçbir şey bulamayacaksınız. Gece hava karardığında hiçbir şey eskisi gibi olmayacak, karanlık bile sizi öldürmek isteyecek. Karanlıktan kurtulmanın tek yolu da ateş yakmaktan geçecek. Peki, ateşi uzun kış gecelerinde sabaha kadar canlı tutabilecek misiniz? Bütün bir gece ateşi canlı tuttunuz diyelim, ateşin etrafı sandığınız kadar güvenli mi? Karanlığın sesini duymaya başladığınızda akıl sağlığınızı yitirmeden kaç gece ateşin yanında tek başınıza oturabileceksiniz? Bütün bu

sorulara cevap vermeye hazır bir şekilde oyuna başladığınız takdirde belki bir gün daha fazla yaşayabilirsiniz.

Bu tür hayatta kalma oyunlarında, örneğin Minecraft'ta ve Terraria'da bir yerden sonra her şey kırmızı bir haliyle ayaklarınız altına serilir. Don't Starve oynarken ayaklarınızın altına serilecek tek şeyse kâbuslarınız. Tarlalar kurarsınız, yaşadığınız yeri çitlerle çevirirsiniz, ihtiyaçlarınızı karşılayan bir yere yerleşir ve mevsimler boyunca yaşayabilirsiniz. Bunu yaparsanız, içinde bulunduğunuz dünyayı sadece kabullenmekle kalmayıp bir daha asla evinize dönemezsiniz. Sürekli yeni bir şeyler keşfedip bilimin gücünü arkanıza alarak evinize bir adım daha yaklaşmayı denemeniz sizin için en iyisi olacaktır. Bunun da o kadar kolay olduğunu düşünüyorsanız, fikrinizi değiştirmesi için kendinizi Don't Starve'nin dikenli kollarna bırakabilirsiniz. Don't Starve, tamamıyla keşfedilmeye açık ve güncellenmeye devam eden kocaman bir dünya sunuyor. Bu dünyayı keşfederken günler, mevsimler geçiyor, yağmurları ve kar fırtınalarını atlarmaya çalışıyorsunuz. Bütün bu hayat koşturmacası içinde kendinize vakit ayıramayıp akıl sağlığınızı yitirdiğiniz zamansa kâbuslarınızla baş başa kalıyorsunuz. Gündüz vakti çayırlarda dolaşan tavşanların yerini alan küçük yaratıklar en küçük sorunuz oluyor. En büyük sorunsu tavşanlardan elde edebildiğiniz eti bu yaratıklardan elde edemediğiniz için aç kalmanız oluyor. Aç kaldığınız zaman gözünüzün yaşına bakmayan oyun ölüm fermanınızı imzalıyor. Oyunda keşfedilebilecek onlarca şey varken hepsini bu satırlara sığdırmak mümkün olamayacağından ve keşfetmenin heyecanını sizlere bırakmak istediğimden -Wilson dışında- zamanla oynanabilir olan diğer karakterlere bir göz atalım. "Willow" isimli küçük kızımızın ateşe karşı bir dayanıklılığı bulunuyor ve geceleri hiçbir



şeye ihtiyaç duymadan ateş yakabiliyor. Diğer küçük kızımız Wendy, geceleri ölmüş ikizinin hayaleti tarafından ziyaret ediliyor ve ikizi kâbuslarında kızımızı koruyor. Oyunda en çok hasar veren karakterimiz güçlü Wolfgang, tam anlamıyla kocaman bir mideye sahip ve doymak bilmiyor. WX-78, robot olmasına rağmen aç kalmaması gereken ama bayat ya da taze fark etmeden yiyecekleri tüketebilen bir karakter. Tecrübe puanı kazanarak açabileceğimiz son karakterse "Wickerbottom" isimli, yaşlı ve huysuz görünen kütüphaneci teyzemiz. Bu teyzemiz yılların birikimiyle birçok nesneyi diğer karakterlere göre çok daha çabuk bir şekilde yapabiliyor. Bütün bu karakterler birbirinden farklı müzikal enstrümanlarla seslendirilmiş. Son olarak oyunun müziklerinin biraz tekrara bağladığını da eklemekten edemeyeceğim. Tim Burton havasında grafiklerle yaratılmış üç boyutlu bir dünyada, iki boyutlu bir karakter olmayı kesinlikle deneyim edilmesi gereken bir tecrübe olarak görüyorum. ■ Ahmet Ridvan Potur

### Alternatif

Island Troll Tribes  
Minecraft  
Terraria

### Don't Starve

- + Her yeni dünyada farklı maceralar, hayatta kalmanın zorlayıcı olması, oyun süresinin uzunluğu
- Kendini tekrar eden müzikler, kullanım alanı olmayan eşyalar

8,9

Yapım Klei Entertainment  
Dağıtım Klei Entertainment  
Tür Adventure  
Platform PC  
Web [www.dontstarvegame.com](http://www.dontstarvegame.com)





Yapım 11 bit studios  
Dağıtım 11 bit studios  
Tür Strateji  
Platform PC, Mac  
Web www.anomaly2game.com



Bir kez daha emin oldum ki savunan taraf olmak çok ama çok daha eğlenceli!

## Araçlar

Değişim geçiren araçlar, genelde farklı işleri yapmaya odaklanıyor. Tek çizgi üzerinde, çok uzak mesafelere ateş edebilen "Sledge Hammer" isimli tankımız, üzerine iki kere tıkladığımız anda Rocket Hammer'a dönüşüyor. İlk versiyonunun 360 derece görüş kabiliyeti yokken, dönüşmüş hali her yer görüyor ve çok daha yakın mesafelere ateş edebiliyor.

# Anomaly 2

## Gariplik devam ediyor

**A**rtık bir yapımın devam oyununun çıkmasına alışkınız. Hoş, bir dönem devamı olacak oyun bile yoktu piyasada ama olsun, artık tüm oyunlar birbirinin devamı olmaya başladı zaten. Peki, günümüzde en çok tutan oyun modeli hangisi? Ücretsiz MMO'lar ve tabii ki "tower defense" modeli. Sonuçta sektörde ana akım türler neyse onu takip etmek hem yatırımcı için, hem de oyuncusu için büyük önem ifade ediyor. Anomaly ilk olarak 2011 yılında karşımıza çıkan bir yapımdı. Tamamen tower defense sistemi üzerine kurulu olan oyun, özellikle dikkat çeken grafikleri ve aynı zaman hâlihazırda var olan bir oyun türüne farklı detaylar getirmesiyle gündeme gelmişti.

Anomaly 2 ise bir önceki oyunun "gerçekten" devamı niteliğinde. Burada yaptığım vurgu, aslen çok büyük değişikliklerin olmamasından kaynaklanıyor. Yine de yeni oyunla birlikte gelen multiplayer desteği birçok eksisini kapatmaya yetiyor. Anomaly 2'deki ilk değişim tek kişilik senaryoda gözlemleniyor, yani oyunun temelleri aynı ama garip bir şekilde üzerine yazılmış olan bilimkurgu dolu bir senaryo bulunuyor. Senaryoya göre insanoğlunun sonunun geldiği dönemlerde "Project Shockwave" isimli bir proje üretiliyor. Kesin çözüm olduğu iddia edilen ve biz oyuna başlarken ne olduğundan habersiz olduğumuz proje, ne yazık ki insanlığı kurtarmaya yetişemiyor. Bizim amacımızsa onun peşinden koşmak. Burada oyunun fazlasıyla öne çıkan noktası, bence açık ara tower defense mantığıyla ilerleyen bir yapım içerisinde aktif olarak gelişen bir senaryo yerleştirmek...

Daha fazla detaya girecek olursak, belirli bir istikamette ilerleyen birimlere sahibiz ve etraf düşman kuleleriyle çevrelenmiş durumda. Fakat bu kuleler öyle uzakta durdukları gibi değil, yani senaryo gereği bir anda çoğalabiliyor ve yolumuzu kapatabiliyor. İşte bu durumu engellemek için haritamızı kullanmamız gerekiyor. Genelde tower defense oynarken hep savunan olmaya alıştığımız için bir anda savunmayı geçmeye çalışan kesim olunca neyin ne kadar değerli olduğunu ilk bakışta anlayamıyoruz. Oyun içerisinde aktif olarak kullanılabilen, her dönemde birimlerin gideceği rotayı

değiştirebildiğimiz haritamız sayesinde çok ama çok keyifli bir kontrole sahip oluyoruz.

"Simon Lynx" isimli ve kontrol ettiğimiz esas karakterle birçok yeteneğe vakıfız ve ilerleyen birimlerimizi yakından takip etmekle yükümlüyüz. Oyunun başında kontrolümüzde olan karakterse anında ölüp gidiyor. Kontrol ettiğimiz karakter çok hızlı ve uzak mesafelerden ünitelerimizin imdadına yetişebiliyor. "Imdat" dedim çünkü kullanabildiğimiz dört farklı yetenek, karakterimiz aracılığıyla oyuna dâhil oluyor. Repair, Decoy, EMP ve A.I.M. şeklinde sıralanan özelliklerimiz, ilerlemekte olan konvoyumuzu belirli noktalardan rahatlıkla geçirmek için bulunuyor. Tek kişilik bölümlerde bir yandan anlık olarak ünite satın alabiliyor, gerekirse de bu üniteleri upgrade edebiliyoruz. Bu işlemler için gerekli olan para, "Carusaurum" isimli bir madde tarafından sağlanıyor. Harita üzerinde bulunan kutulara ünitelerimiz ateş ettiği zaman kutuları kazanmış sayılıyor ki bazen farklı noktalara takılı kalıyor ve paraları atlayabiliyor. (Çok kızdım!) Ünite demişken, birbirinden farklı değişken cihazımız var. Evet, oyunda bulunan hemen her cihazın iki farklı modeli var ve üç upgrade'i bulunmakta.

Benim ve Anomaly 2 için en kritik noktaysa multiplayer... İki farklı şekilde galibiyet kazandığımız multiplayer haritalarda ya belirlenmiş bir puana ulaşmamız ya da rakibin puanını geçmemiz gerekiyor. "Find an Opponent" sekmesiyle direkt olarak farklı oyunculara karşı maçlar yapabiliyoruz ve dilersek saldıran, dilersek de savunan olabiliyoruz. Nitekim en büyük farklılık, savunan kısmının detaylarında yer alıyor. Misal, direkt olarak sanki bir RTS oynuyormuşçasına kaynak toplamamız gerekiyor. Yeteneklerimizse daha çok savunma odaklı. Regen yeteneğine bastığımız anda tüm binalarımız iyileşmeye başlıyor ki rakip için korkutucu olsa gerek bu. Bu arada bazı binalar patlatıldığı zaman çok daha fazla puan ediyor, bu yüzden bunları korumak büyük önem taşıyor. Unutmadan, rastgele insanlarla oyun oynamak yerine, seviyesi bize eş kişilerle eşleşme opsiyonumuz bulunmakta, yetmezmiş gibi direkt olarak bir arkadaşımızla da kafa kafaya verip oynayabiliyoruz.

Anomaly 2'nin tek kişilik senaryosunu bir kenara bırakırsak, multiplayer seçenekleri ve iki farklı taraf yaratması ile gerçekten türü geliştirmeyi başarmış bir oyun. Tower defense sistemine aşina olun ya da olmayın, kesinlikle denenmeden geçilmemesi gereken bir yapım. ■ Ertuğrul Süngü

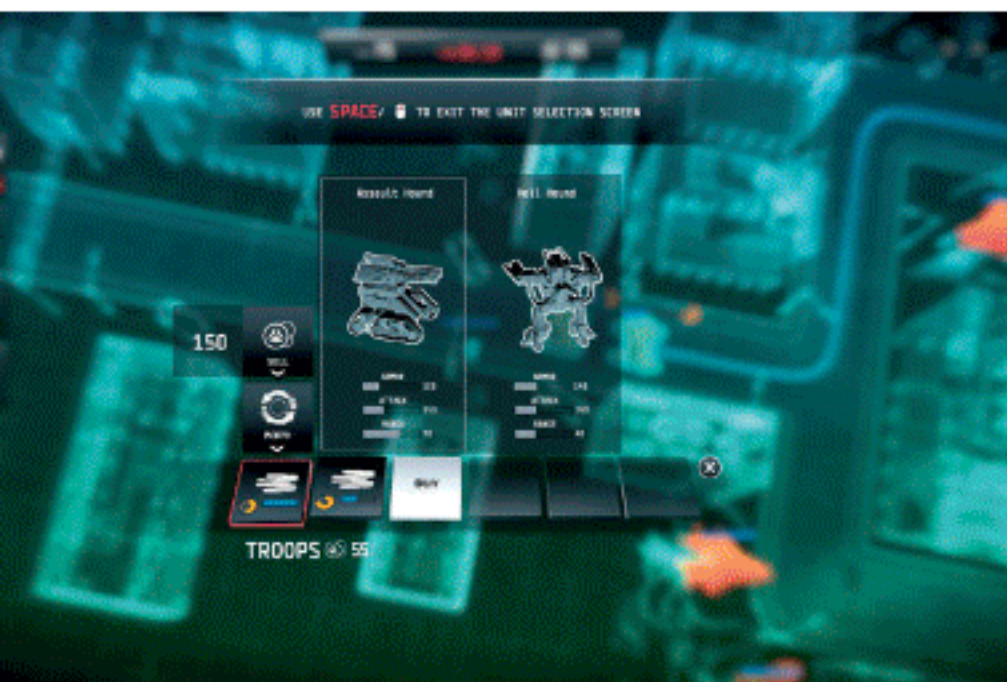
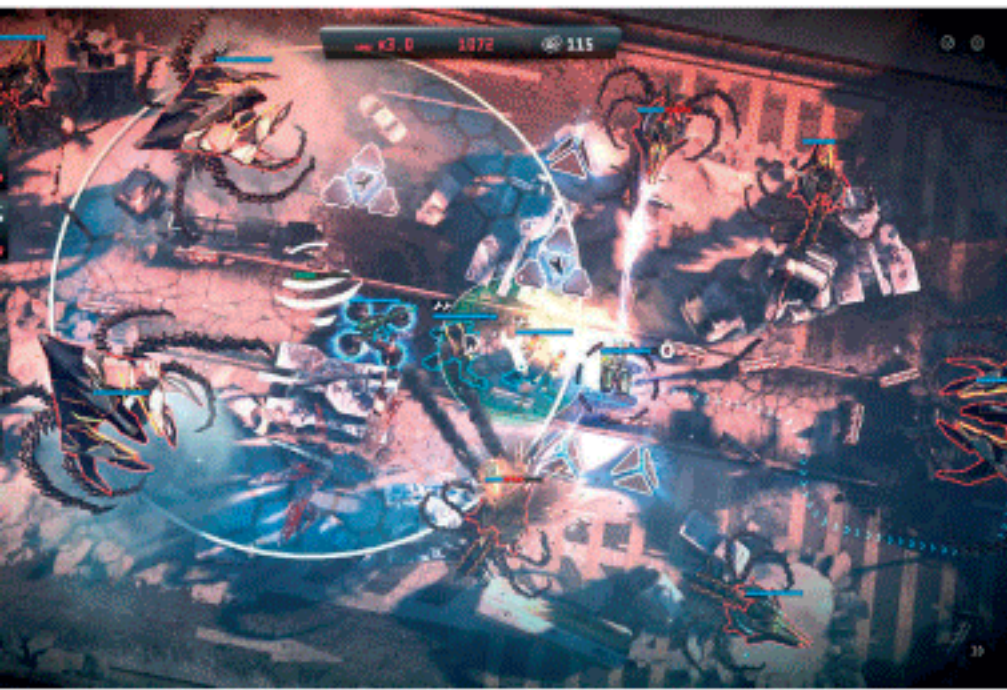
## Alternatif

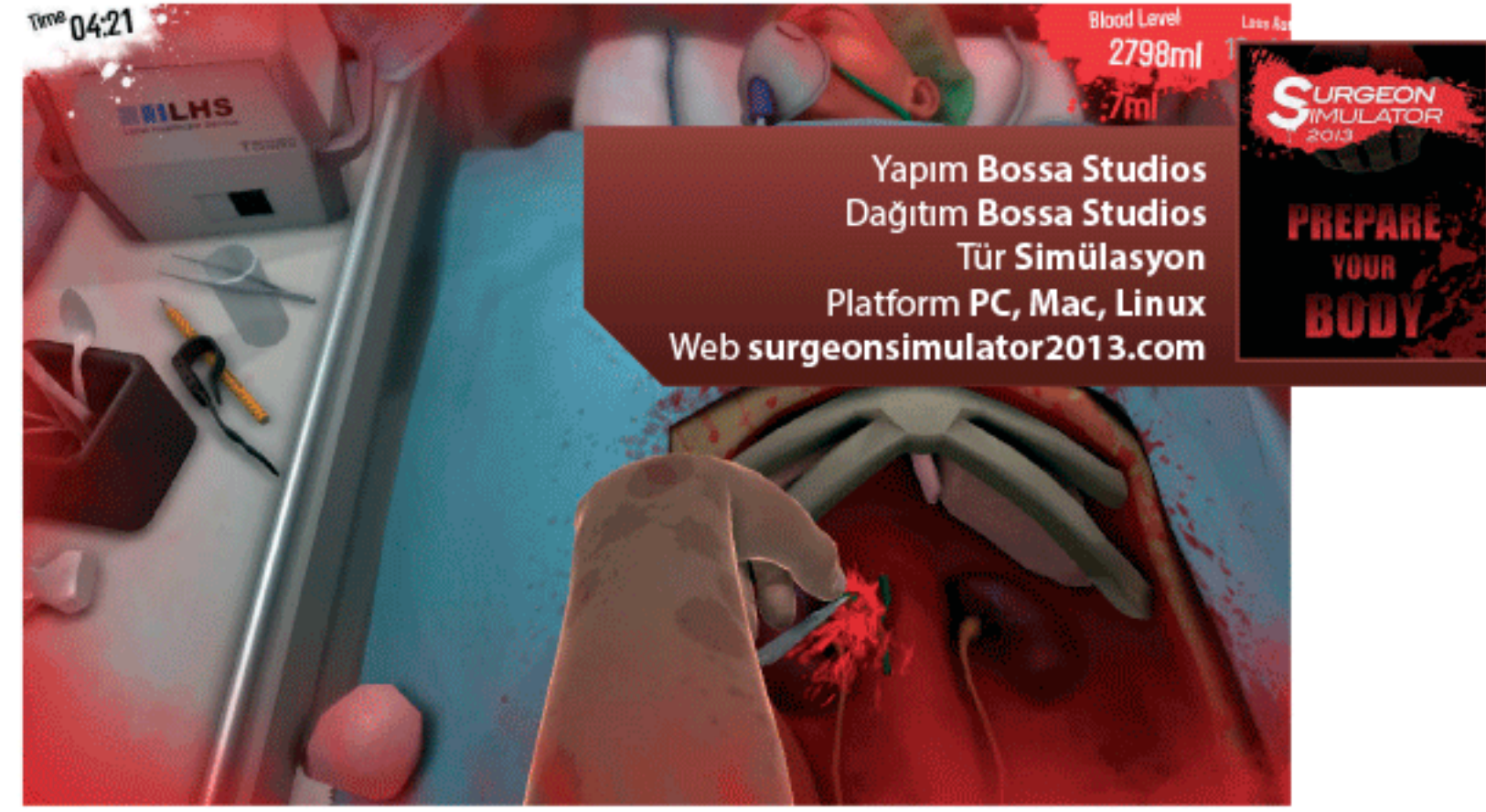
Defense Grid: The Awakening  
Dungeon Defenders  
Kingdom Rush

## Anomaly 2

- + Aktif olarak kullanılabilen harita, farklı yeteneklerin oyuna etkisi, kaliteli animasyonlar
- Daha fazla cihaz olabilirdi, multiplayer'da rakip bulmak zor, ilk oyundan çok farkı yok

7,8





# Surgeon Simulator 2013

Kasap olmak isteyenler parmak kaldırsın!

**Y**ıllardır ne zaman bir oyunun adında "simulator" kelimesini görsem hemen ne olduğuna bakar, nasıl bir şeye benzediğini keşfetmeye çalışır ve çoğu zaman da oyuna bir şans tanırım. Ne var ki bu tip oyunlara vakit ayırdığımda sık sık duyduğum cümlelerden biri şu olur: "Abi bırak şunu ya, saçma sapan, zaman öldürüyorsun boşuna!" Geçen aysa Surgeon Simulator 2013'e bir göz gezdireyim, oyunun olayı neymiş, bir bakayım dedim ve bu kez de şu tip cümleler duymaya başladım: "Oha, çok eğlenceli bu ya, izlerken koptum!" Ya arkadaşlar, işte gün gelir, şaşırtır insanları bu "simulator" isimli oyunlar. Saatlerce direksiyon sallarsın ya da gidip tuvalet temizlersin, sevmezler, adamın birini paramparça edersin, zevkten dört köşe olurlar. Burada farkı yaratan şey oyunun kalitesi mi, yoksa içeriğindeki insan kesme aksiyonu mu acaba? Eğer cevap ikinci seçenekse durum pek vahim.

Geyiği bırakayım, oyuna bakayım. Şimdi... Bu Surgeon Simulator 2013, aslında Ocak ayında gerçekleştirilen Global Game Jam kapsamında ve 48 saat içerisinde geliştirilmiş, "Surgeon Simulator" adını taşıyan oyunun gelişmiş bir hali. GGJ kapsamındaki oyun çok kısa sürede üretildiğinden hem teknik açıdan, hem de içerik açısından bazı olumsuzluklar içeriyordu. Gerçek bir oyun olarak karşıma çıkan Surgeon Simulator 2013 ise hem teknik konuda daha başarılı, hem de içerik açısından çok daha zengin. Oyunda bir cerrah, daha doğrusu cerrahın bir kolu kontrol ediliyor. Ediliyor da o nasıl kol arkadaş! Fatboy Slim'in Push the Tempo şarkısına çekilen videoyu kimler izledi? Bir açın, bakın, sonra da bu oyuna bakın, ne demek istediğimi anlayacaksınız. Elimde tek bir kol var ve bu kolu sağa, sola, ileri, geri hareket ettirebiliyor, çevirebiliyor ve beş ayrı parmağı ayrı ayrı kontrol edebiliyorum. Kısacası gayet işlevsel, kontrol edilmesi kolay bir kol var elimde. (Elimde kol mu var?) Peki, bu kolu ne yapacağım? Şöyle ki çalıştığım hastaneye ya da kliniğe bir hasta getirilmiş ama adam ölse daha iyiymiş. Neden? Çünkü hem kalp, hem böbrek, hem de beyin ameliyatı olması gerekiyor. Bana verilen görevse bu "yarım" insanı hayata döndürmek ve üç başarılı nakil ameliyatı yapmak.

İlk ameliyatta kalp nakli gerekiyor ama vücut buna izin vermiyor. Ne yapmalı? Allah ne veriyse vücuda girip kalbi yerinden sökmeli ve yeni kalbi monte etmeli. Bu süreçte hastayı paramparça etmek serbest ve dikkat edilmesi gereken tek şey, hastanın vücudundaki kan miktarı. İkinci ameliyatta böbreklerin değişmesi gerekiyor ve böbreğe ulaşana kadar ne var, ne yok, tüm organlar çöpe atılabiliyor. Baktım adam ölmüyor, bu kez de beyin ameliyatına geçtim. Kafatasını kır, beyni al, yenisini koy, bitti!

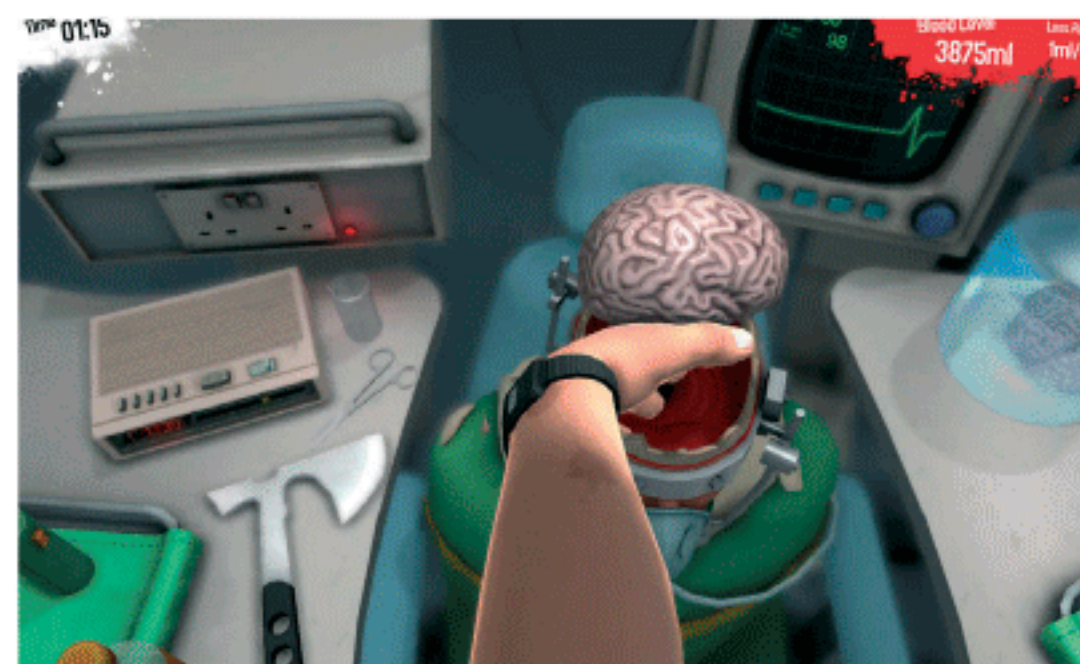
Oyun bitti mi peki? Hayır. Üç ameliyatı başarıyla tamamlayıp oyunu hemen rafa kaldırmayın çünkü "Ambulance" diye bir seçenek var. Bu seçenekte yine aynı ameliyatları yapmak gerekiyor ama bu defa bir ambulansın arkasında! Yolda giderken ameliyatları gerçekleştirmek oldukça zor çünkü ani manevralar yüzünden ortalık dağılıyor, hasta ölmek için içten içe dua ediyor ama yine iş bende bitiyor. Tüm ameliyatlar yine mi başarılı? O halde gizli görevi bulun ve işler daha ne kadar zorlaşabilir, görün.

Oynarken zaman zaman mideler bulanabilir, şimdiden uyarayım ama daha önemlisi, sinirler de bozulabilir. Neden? Çünkü kolun kontrolü rahat gibi gözükse de kimi zaman delirtebiliyor insanı. Şöyle ki kolu indirip kaldırmak mümkün ama vücudun derinliklerindeki bir organa ulaşmak kimi zaman imkânsız oluyor, hasta ölüp gidiyor. Bu durumda aynı bölümü defalarca oynamak tepeleri attırıyor. Öte yandan oyunda sadece üç ameliyat olması da oyun süresini kısa tutuyor. Bu iki konu dışındaysa oyunun bir eksisi yok vallahi, alın, kesin, biçin, rahatlayın, adam ölsün, umursamayın. ■ Şefik Akkoç

## Surgeon Simulator 2013

- + Altı yıllık tıp eğitimini bir saate indiriyor, farklı modlar içeriyor
- Oyun kısa sürüyor, kontroller bazen delirtiyor

7,5



- Ana menü görevi gören masadaki her şeyi kurcalayın, ilginç şeyler çıkabilir.

## Alternatif

Amateur Surgeon  
Hospital Tycoon  
Theme Hospital



# LEVEL ONLINE

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

[www.level.com.tr](http://www.level.com.tr)

Her gün güncelleniyor





Yapım Coffee Stain Studios  
Dağıtım Coffee Stain Studios  
Tür Aksiyon / Strateji  
Platform PC  
Web [tinyurl.com/nhrqv8s](http://tinyurl.com/nhrqv8s)



## Sanctum 2



### Sürü psikolojisi

**S**anctum 2, ilk oyundan haberi olmayanlar için bilindik iki oyun türünün, FPS'nin ve tower defense'in, hiç bilinmedik bir şekilde harmanlanması olarak görülecektir. İlk oyuna saatlerini harcayanlar içinse kendi yarattığı türde bayrağı bir adım daha ileriye taşıyan, serinin yeni oyunudur. Bağımsız yapımcısının ilginç fikri sayesinde tanıştığımız bu yeni türdeki yapımda aksiyon ve strateji tam kararında bir araya getirilmiş. Bu ilginç fikir doğrultusundaki amacımız, haritanın belirli noktalarında ortaya çıkarak üssümüze birbiri ardına akınlar halinde saldıran uzaylılarla başa çıkmak. Bu akınların yönünü değiştirecek duvarlar inşa etmek, oyundaki kilit noktalardan biri olarak göze çarpıyor. Bir diğer kilit noktaysa akınları engellemek için yerleştirilecek saldırı kulelerini belirli bir strateji doğrultusunda inşa etmek. Ağır zırhlı düşmanlarımız için yüksek hasar veren ama atış hızı yavaş olan kulelerden yararlanmalıyız, hızlı hareket eden ve hatta uçan düşmanlarımız için atış hızı yüksek ama verdiği hasar düşük olan kuleleri tercih etmeliyiz. Oyunun sonucu için asıl belirleyici olansa karakterimizle akınları nereden müdahil olacağımız. Uzaylıların ilk ortaya çıktığı noktalarda bulunup arkamızdaki kuleler için sağlıklarını azaltabilir ya da savunma hattımızın son halkası olarak kulelerden sağ olarak kurtulanları avlayabiliriz. Bunları yaparken duvarların üzerinde durmaya dikkat etmek hayat kurtarıyor çünkü yollarına çıktığımız an uzaylıların ilk hedefi biz oluyoruz. Öldüğümüz zaman da uzaylıların üssümüze saldırmak için ihtiyaç duydukları zamanı onlara vermiş oluyoruz. Oyunu tek başımıza oynarken bütün bunlarla yine tek başımıza uğraşmamız gerekiyor. Bu durumda stratejimizi daha iyi bir şekilde belirlemeliyiz zira üssümüzdeki askerlerin dekoratif olduklarını daha ilk akınlar sonrasında fark ediyoruz. "Madem öyle, birkaç

arkadaş edinip uzaylı akınlarına neden birlikte karşı koymayalım?" dediğinizi duyar gibiyim. Oyunu daha da zorlaştırmasına rağmen eğlenceyi arttıracak bir fikir olduğunu söyleyebilirim. Özellikle oyunda seçilebilen dört farklı karakterin de özelleştirilebilir olması stratejik açıdan büyük avantajlar sağlıyor. Her karakterin bir adet birincil, bir adet de ikinci silahı bulunuyor. Bu silahları seviye atladıkça daha iyileriyle değiştirebiliyoruz. Bunun dışında bölümlerde inşa edeceğimiz kuleleri de oyuna başlamadan seçiyoruz. Seçebileceğimiz kulelerin çeşitliliği de ekstra avantajlar sağlayan perk'ler de yine seviye atladıkça kullanılabilir oluyor. Stratejik avantajları bir kenara bırakırsak dört farklı oyuncunun oynanışı tarzını bir araya getirerek uzaylı akınlarına karşı koymak oyundan aldığımız zevki en azından iki katına çıkarıyor. Online oyunları bulmak için bizi bekletemeyen Sanctum 2, kendi seviyemizdeki oyuncularla oynamamızı sağlıyor ki uzaylılara kolay lokma olmayalım. Ayrıca akınları hazırlanırken elimizdeki kaynakları iyi yönetmeliyiz, takım arkadaşlarımızla aynı düşüncede bir savunma sistemi kurmalıyız. Bu sistem genellikle yaratıkların ilk ortaya çıktıkları noktadan, üssümüzdeki oksijen kaynağına kadar olan yolu uzatmak oluyor. Bu savunma sistemine dâhil olurken uzaylı akınının ne zaman başlayacağına dikkat etmekte fayda var, aksi takdirde doğrudan oksijen kaynağına saldıran uzaylılarla karşılaşabiliriz. Böyle durumlarda yaratıkların önüne geçerek onların dikkatlerini çekebilir ve ölmeden önce en azından birkaçını bizimle beraber götürerek takım arkadaşlarımıza akının üstesinden gelmeleri için bir şans tanıyabiliriz. Eğer "Birkaçını değil, uzaylıların hepsini birden suya götürür ve susuz da." getirmem diyorsanız, "Hodri meydan!" diyerek sizleri Sanctum 2'ye bekliyorum. ■ Ahmet Rıdvan Potur



### Alternatif

Dungeon Defenders  
Natural Selection 2  
Orc Must Die! 2

### Sanctum 2

- + Özelleştirilebilir karakterler, stratejinin ve aksiyonun başarılı birlikteliği, harita çeşitliliği
- Mini harita kafa karıştırıcı, müziklerin yetersiz

8,3



# Monaco: What's Your Is Mine



## Hırsızın hiç mi suçu yok?

**H**erkes gibi benim de ölmeden önce görmek istediğim yerler var ve Monaco listeye yeni eklendi. Üstelik bunu, kenti anlatma gayesi olmayan bir oyun, yani Monaco başardı çünkü bu şehirde hırsız olmanın eğlencesini sadece kendini tamamlayan bir ekibe bağlayamam, bu işte Monaco'nun da etkisi muhakkak vardır. Ne yazık ki size sadece bu ekibi tanıtılabiliyorum ve takım arkadaşlarımı tanıtmak için izin istiyorum.

İlk olarak favori karakterim Lookout'tan bahsetmek isterim; arkadaşlarından farkı, sabit durduğunda bulunduğu alandaki güvenlik elemanlarının yerini görebilmesi ve saldırı çeşidini belirleyebilmesi. Bu çok kritik bir özellik çünkü oyun alanını kuş bakışı görsek de sadece karakterin görüş alanı içindeki yerlerde neler olduğunu biliyoruz. Lookout ile kimseye görünmeden hareket etmek çok da zor değil.

Sırada ikinci karakterim Mole ve adından (köstebek) anlaşılacağı üzere işi kazmak. Karşınızda bir duvar mı var? Çözüm onda! Belki biraz ses çıkarıyor ve güvenliği üstünüze çekiyor ama hızlı bir kaçış için birebir. Bence Lookout kadar kolay bir oynanışa sahip değil ama ilk tercihinizle yakalanınca geriye kalan yedi karakterden birini seçerek devam etmek mümkün olduğundan bir ikinci tercihe gerek var. Öte yandan eğer dört kere yakalanırsanız, ekibin komple hapishanenin yolunu tuttuğunu belirtmek isterim.

Sıralamaya devam edelim... Üçüncü karakterim Locksmith, yani çilingir, açıklama gereği duyulmayan bir ekip elemanı. Evet, bu hırsızlardan hepsi kilitli kapıları açabiliyor ama çilingir hepsinden daha hızlı. Bazı

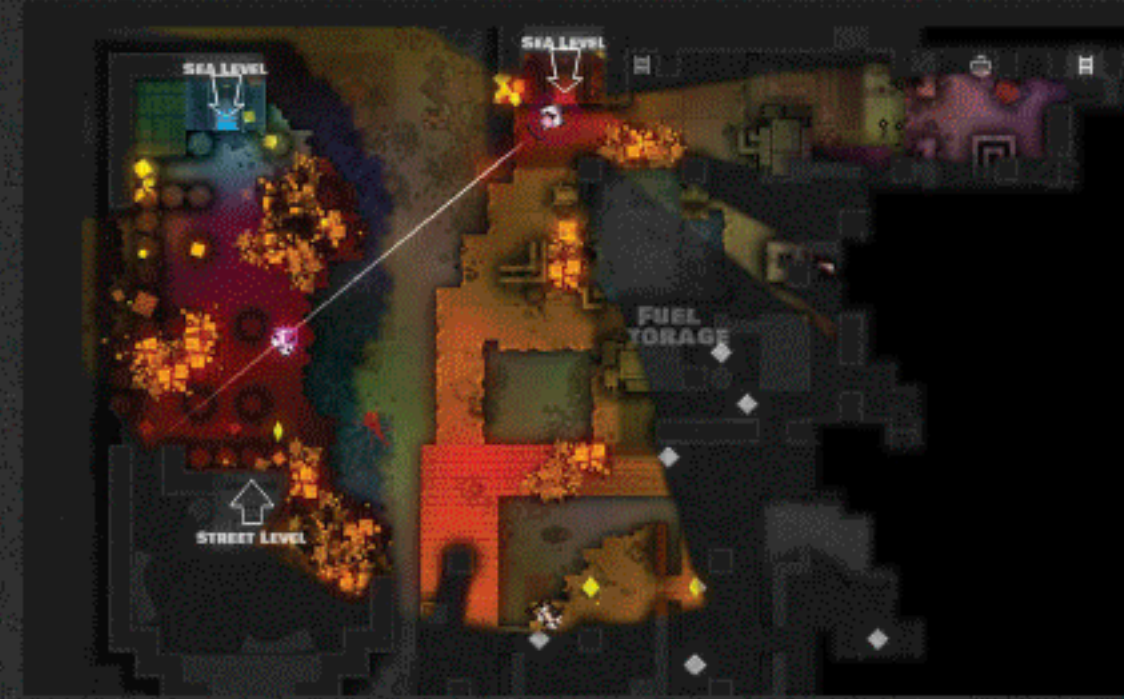
bölmelerde kapı sayısı o kadar artıyor ki bu arkadaşın değeri işte o zaman anlaşılıyor.

Üç ekip üyesi başarısız oldu. Demek ki bir yerde hata yapıyoruz, yani "üstün karakter yok, uygun karakter var" felsefesini görmezden geliyoruz. Örneğin, her tarafta güvenlik kamerası mevcut ve bunları kontrol eden bilgisayarlara birinin sızması lazım ki bu durumda Hacker ile tanıştırmam gerek. İnsanların yoğun olduğu, dolayısıyla görünmeden hareket etmenin mümkün olmadığı bir alanda kılık değiştirmek önem kazanmayacak mı? Gentleman, sorununuza çözüm olacaktır. Peki, etraftaki erkek nüfusu fazlaysa Redhead'in cazibesini kullanmak mantıklı değil mi? Belki de kilit noktalarda sabit duran güvenlik görevlileri var. O zaman Cleaner ile onları derin bir uykuya göndermek gerekmez mi? Bir de Pickpocket gibi, eğitilmiş maymunuyla etraftaki altınları toplayan ekip üyesi var ki ona da ihtiyaç var çünkü oyun sonunda toplayamadığınız altınlar sürenizi etkiliyor. Bu süreye göre diğer oyunculara göre sıralamanız belirleniyor ki üst sıralara çıkmak için birebir. Uzun lafın kısası, tüm bu etkenleri göz önüne aldığımızda hırsızlık bir ekip işi ve eğer aksiyonu tek kişi gerçekleştirecekse onun doğru yeteneklere sahip olması gerekir.

### Gerçek çeşitlilik

Oyunda karakter çeşitliliğini kozmetik değil, etken olarak oyununa işlemiş. Her ekip üyesinin değerini ortaya çıkaran ortalama bir yapay zekâyı ve ses gibi bir hırsızın en büyük düşmanını ekleyince hemen hemen kusursuz bir oynanışla karşı karşıya kalıyoruz. Özellikle ses, bu oyunda çok önemli ve Mole ile duvarları kırarken çıkan sesin dikkat çekeceği aşikâr ama daha da basit olarak attığınız adımda çıkardığınız ses, bir kuşu ya da kediyi ürkütmeniz bile düşmanlarınızın dikkatini çekiyor.

Dört kafadarı hapishaneden kurtararak yolla çıktığımız bu oyunda hiç mi kusur yok? Bence yok,



evet. Belki amaç hep aynı, ya arkadaşımızı kurtarıp ekibi tamamlıyor ya da bir şeyler çalıyoruz. Fakat her bölümün kendine has yapısı ve birden çok çözümü olması bu basit görevleri eğlenceli hale getiriyor. Ayrıca kuşanacağınız aletler ve silahlar ile oynanış bir hayli çeşitleniyor. Co-op desteğini unutmayan yapımcılara bir alkış da oyun boyunca bize eşlik eden müzikler için.

Bu oyun hakkında tek bir kötü söz söylemek mümkün değil ama bir yerlerden puan kırmak gerekirse herkese hitap etmemesi, aksiyondan çok gizlilik temasına sahip olması, grafiklerin günümüz büyük bütçeli oyunlarından farklı olması sıralanabilir. Gerçi bunların hiçbiri eksiklik değil, hatta artı. Siz de böyle düşünüyorsanız kesinlikle Monaco: What's Your Is Mine'i oynamalısınız. ■ Süha AI

### Alternatif

Dynamite Jack  
Frozen Synapse  
Multiwinia

### Monaco:

### What's Your Is Mine

+ Oynanış, çeşitlilik, müzikler

- Görevlerin birbirine benzemesi

9,0

Yapım Pocketwatch Games  
Dağıtım Pocketwatch Games  
Tür Strateji  
Platform PC, Xbox 360  
Web [pocketwatchgames.com/Monaco](http://pocketwatchgames.com/Monaco)



Yapım Spiders  
Dağıtım Focus Home Interactive  
Tür Aksiyon / RPG  
Platform PC, PS3, Xbox 360  
Web [www.mars-thegame.com](http://www.mars-thegame.com)  
Türkiye Dağıtıcısı Tiglon



## Mars: War Logs

Mars'ta su borusuyla savaş!

**D**ijital oyun dağıtım kanallarının genişlemesi sayesinde bağımsız oyunların hızla geliştiğini bu ay Strike Suit Infinity incelemesinde açıklamaya çalışmıştım. Benzer örneklerden biri de Mars: War Logs.

Tamamen bağımsız bir yapımcı tarafından geliştirilen oyun için özel grafik motoru yazılmış ve RPG kıvamındaki bu aksiyon / macera oyunu temel olarak Mass Effect'i anımsatıyor. Mass Effect'in çok pahalı bir yapım olduğunu ve arkasında dev bir oyun şirketinin 2004'ten beri çalıştığını düşünürsek, bağımsız bir oyun stüdyosunun Mass Effect gibi bir oyun yapmaya girişmesinin nasıl büyük bir cesaret olduğunu anlarsınız.

Oyunun konusu, isminden de anlaşıldığı gibi Mars'ta geçiyor. Mars'taki koloniler bir savaşta tutuşuyor, ortamı rezil ediyorlar. O savaşın kalıntıları temizlenmeden, gezegende içecek su kalmıyor. 100 sene sonra tüm gezegen susuzluktan kavrulurken, kalan az sayıdaki su kaynağı için yine büyük kavgalar dönüyor. İşte siz de "Roy" ismindeki cebbar bir delikanlı olarak, hapisanede başladığınız maceranızdan yola çıkıp Mars'taki

masum insanların kaderini değiştirecek aksiyonlara giriyorsunuz.

Oyunun büyük oranda dövüşler üzerine kurulduğunu ve ilk aşamada çok zor olduğunu hatırlatalım. Hapishanedeki görevlerinizde sık sık dövüşmek zorunda kalacaksınız ve birkaç tekme tokatla yenileceksiniz. Ancak zaman geçtikçe zırhlar ve yetenekler kazanacaksınız, yeni silahlar üretecek ve oyunda güçleneceksiniz.

Oyunun güzel bir yanı, bol bol görevin olması; yan görevlerde de hem güzel vakit geçiriyor, hem de değerli eşyalar buluyorsunuz. Bu da oyuncuları yan görevleri yapmaya yönlendiriyor.

Oyun zengin içerikli, sürükleyici bir senaryoya sahip. Grafik kalitesi çok ahım şahım değil ama Mars'ın kırmızı, tozlu, çöl atmosferini güzel hissettirmiş. Zaten üst seviye bir grafik motoru yaratmak için 10.000.000 Dolar ve yıllarca sürececek bir emek lazım olduğundan bağımsız firmalardan bir Crysis motoru beklememek lazım.

Sonuç olarak oyun güzel. Övgüyü hak ediyor, oynamayı da hak ediyor. Bilimkurgu temelli RPG oyunu bulmak da kolay değil. Mayıs'ın sürprizi kesinlikle bu oldu. ■ Cem Şancı

### Alternatif

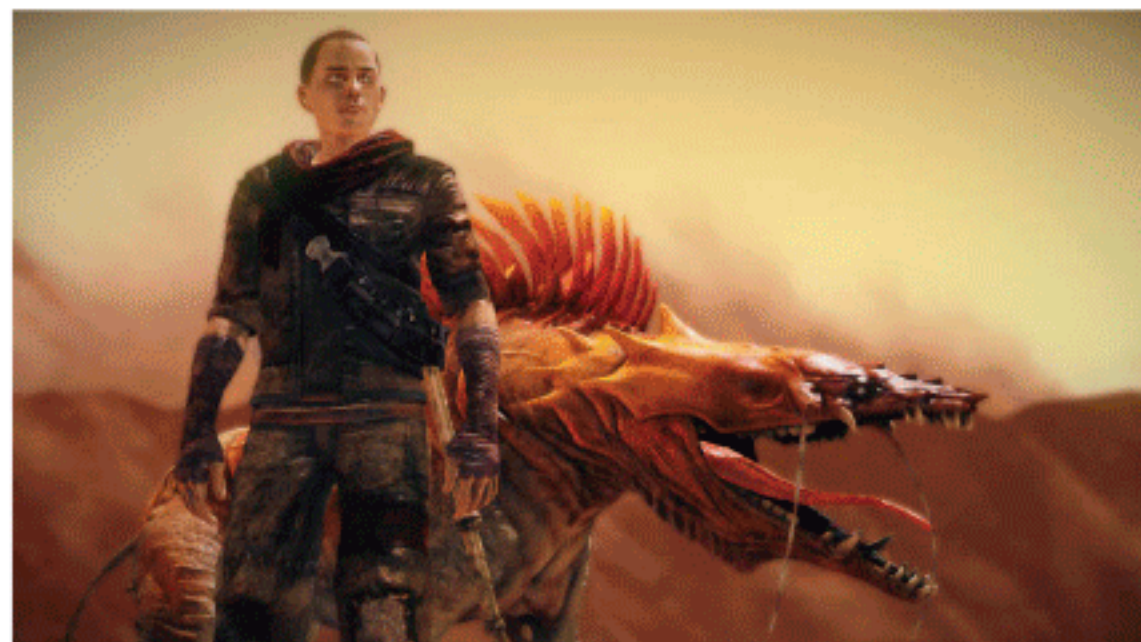
Deus Ex: Human Revolution  
Mass Effect 3  
Rage

### Mars: War Logs

+ Güzel senaryo, zengin içerik, bol görev,  
RPG sistemi

- Başlangıçta zor, multiplayer yok

7,3





Yapım Marvelous  
Dağıtım Sony  
Tür Aksiyon  
Platform PS Vita  
Web [tinyurl.com/soulsacrificepsv](http://tinyurl.com/soulsacrificepsv)  
Türkiye Dağıtıcısı Sony



### Yandaşlar

Görevlere tek başınıza çıkmak bir olasılık ama bir görevi diğer büyücülerle (Online olarak yaparsanız gerçek oyuncular oluyor.) yapmak, hayatta kalma şansınızı büyük ölçüde artırıyor zira düşmanlarınızı diğer büyücüyle uğraşırken, siz de bir yandan onları hırpalamaya devam ediyorsunuz.

## Soul Sacrifice

Yaratık avcılığı bir yaşam biçimidir

**B**en sizi nasıl inceleme olsun, bir başka yazı olsun, olayın içine pat diye atmıyorsam, bunu oyunlar da yapmamalı diye düşünüyorum. Bazıları yapsın tabii ki. Mesela FPS'lerde sorun yok. Platform oyunları keza aynı şekilde ama türü bile belli olmayan, birbirinden fantastik öğelere sahip oyunlar, lütfen bunu yapmasın. Sonra neler olduğunu anlayınca kadar boş boş tuşlara basıyoruz.

Sevgiler; LEVEL okurları adına Tuna Şentuna.

### Büyünün rengi

Hızlı bir tura çıkacağız zira anlatmam gereken çok şey var. Bildiğiniz üzere bu oyunu PS Vita'mızı çekmece- den çıkarıp oynamak için uzun süredir bekliyorduk ve sonunda muradımıza erdik. Şahsen oyunun ilk bakışını daha önceden yapmamış olsam, neler olduğunu hiç anlayamayabilirdim ama konuya olan aşinalığım sayesinde olayı hızla kavradım.

"Magusar" adında çok güçlü ve kendini iyicene karanlık tarafa kaptırmış bir büyücü var ve biz de onun geçmişine ayna tutan bir kitabı okuyarak kitaptaki parçaları tamamlıyoruz. Amacımızsa Magusar'a kafa tutacak kadar güçlenmek ve nihayetinde bunu gerçekleştirmek.

Oyun aslında farklı görevlere çıkıp sürekli birtakım yaratıkları avladığınız bir oynanıştan ötesine sahip değil. Tüm olay bu görevler sırasında geçiyor ve burada bir çeşit aksiyon / strateji durumu devreye giriyor. Savaşlar gerçek zamanlı, yani karakterimizi yaratıklara karşı kendimiz kullanıyoruz. Tüm saldırılarımıza yanı- mızda taşıdığımız altı farklı büyüden ibaret. Olaydaki can alıcı kısım bu büyüleri belirli sayıda yapabiliyor olmamız.

Büyü çeşidi bayağı fazla ve hepsini farklı stratejiler için kullanabiliyorsunuz. Element saldırıları, koruma

büyüleri, yaratık çağırma büyüleri ve fazlası sayesinde görevde yazan yaratığı veya yaratıkları yok etmeye çalışıyorsunuz.

Büyüler geliştirilebiliyor, bunu yapmak için de aynı büyüü birbiriyle birleştiriyorsunuz. Büyülerin sayılı biçimde dağıtılmasının nedeni de savaşlar sırasında çok kullanıp yok olmalarını sağlayabilmeniz. Böyle bir durumda stokta- ki büyüünüzü diğer göreve geçerken yeniden karakterinize verebiliyorsunuz.

Büyülerin yanında karakterinizin özelliklerini pasif olarak geliştirmek için koluna birtakım "Sigil"ler, yani işa- retler işleyebiliyorsunuz. Her işaret farklı bir özellik veriyor karakterinize ve bu işaretlerden oyunda bolca bulunuyor.

Ortalığı dağıtan süper güçlerinizin adı da bu oyunda "Rite" olarak belirtilmiş. Rite'lar ancak sağlık puanınız çok azaldığında kullanılabilir ve üzerinizde kötü etkiler bırakıyor. Bunlardan kurtulmak ve bu güçleri yeniden kullanmak için de Librom'un gözyaşlarını kullanabiliyosunuz.

Librom, başta bahsettiğim ve günlük kıvamındaki büyüü kitap. Tüm oyun bu kitabın içerisinde geçiyor. Hikâyeler onun sayfalarında anlatılıyor, görevler birer sayfa olarak karşınıza çıkıyor, karakteriniz ve büyüler de yine Librom'un bölümlerini oluşturuyor. Her görev arasında Librom'un kapağına uğrayıp gözyaşlarını toplamayı ihmal etmeyin ki başınız sıkıştığında Rite'larınızı rahatça kullanın.

Oyun o kadar geniş ki her dakika yapacak bir şey bulabiliyorsunuz. Ana hikâyeyi takip etmek, ek görevler yapmak, büyülerinizi daha güçlü büyüler yaratmak için harcamak, karakterinizin görüntüsünü değiştirmek... Gerçekten devamlı yapacak bir iş var ama görevlerin çeşitliliği o kadar az ve görevlerde yaptığınız işler o kadar fazla tekrar ediyor ki oyun bir türlü sürükleyici bir hal almıyor.

Bu oyun bir başka konsola çıksaydı pek az kişi satın alırdı ama PS Vita'nın kıt oyun arşivini düşününce, Soul Sacrifice ehemmiyet kazanıyor. Bence alınıp oynanır ama hayatınızı değiştirecek bir oyun tecrübesi de beklemeyin...

■ Tuna Şentuna

### Alternatif

LittleBigPlanet PS Vita  
Metal Gear Solid HD Collection  
Persona 4 Golden

### Soul Sacrifice

+ Yapacak tonla iş, birçok büyü çeşidi  
- Oyun monotonlukta sınır tanımıyor

7,3



## Leviathan: Warships

Deniz üzerinde ince stratejiye ne dersiniz?

**P**aradox Interactive, kısaca Paradox olarak tanıdığımız, sevdiğimiz, her oyunuyla bize farklı deneyimler yaşatan güzide firmamız, son dönemde Crusader Kings II ile yaptığı çıkışı, birbiri ardına patlatacağı oyunlarla devam ettirme niyetinde. Leviathan: Warships ise yine tipik bir Paradox oyunu aslında. Bilinen yapımlara göre daha yavaş ve alabildiğine detay var oyunun içerisinde. Zaten firmanın yıllardır yaptığı ve milyonlarca oyuncunun beğenisini kazandığı en önemli şey, eşine benzerine az rastlanan detaylar.

Genelde her Paradox oyunu için buna benzer bir giriş yaparım ki yılların efsanesi hakkında her seferinde yeni bir oyuncunun daha dikkatini çekebileyim. Efendim, Leviathan: Warships de ziyadesiyle detaylı bir oyun. İsminden anlamış olacağınız üzere tamamen deniz üzerinde seyrediyor, devasa gemileri kontrol ediyoruz. Yine de belirtmek isterim; özellikle deniz ve gemi temalı oyunlarla alakası olmayanların bile dikkatini çekebilecek bir yapım bu. Aynı zamanda ne detaylar anlaşılacak kadar kapsamlı, ne de kontroller içerisinde kaybolacak kadar karışık. Yani en azından bir bakın, "Aman gemili oyun, ne yapayım ben bunu." demeyin hemen. Şimdi, oyunu dilersek multiplayer olarak arkadaşlarımızla yan yana, yani "cooperative" modunda, dilersek de tek kişi olarak deneyim edebiliyoruz. (İlki co-op olması gerekmiyor

pek tabii ki.) Online haritalar genelde daha geniş ve çoğunlukla tüm düşmanı yok edip belirli bir noktaya ulaşmamızı istiyor. Aslında bu durum tek kişilik senaryo için de geçerli. Her haritada yok edilmeyi bekleyen birçok farklı düşman bulunmakta, bizim derdimizse kontrolümüz altındaki gemiyi ya da gemileri en iyi şekilde yönlendirmek.

Gemiler Leviathan: Warships'in kalbi. Her geminin kendisine özel bazı farklı yetenekleri mevcut ki kendilerinden bahsetmemek olmaz. Herkesin hesaplayabileceği üzere, birbirinden farklı silahlar taşıyor gemilerimiz ama her biri spesifik bir noktaya bakıyor. Sadece belirli silahlar 360 derece ateş edebiliyor ki burada gemimizi ne kadar iyi kontrol ettiğimiz rolü en üst seviyede. Misal, bazen ateş etmek için çevirdiğimiz gemimizi, bazen de gereğinden fazla mermiyi yememek için düşmana dik konuma getiriyoruz. Silahlar arasında Autocannon ve Burstcannon olarak yer alan modeller, bir kere emir verildiği zaman her tur ateş ediyor, ta ki biz kendisini susturana kadar. Onun haricindekilere Rocket Turret iyi bir örnek olacaktır ki her seferinde tarafımızdan hedefe kilitlenmek zorunda. Oyunda iki adet ana başlık bulunuyor; ilki Planning, ikincisi Outcome. İlk kısımda, gemimize yapmasını istediğimiz emirleri veriyor ve sonra ekranın sağ aşağı kısmında yer alan "Commit" tuşuna basarak 10 saniyeye ayarlanmış turu izliyoruz. Süre tamamlandıktan sonra yeniden Planning kısmına geçiyoruz ve oyun bu şekilde ilerliyor, yani tur tabanlı bir oyun yapısı söz konusu. Benim tüm bu işlemlerde en çok dikkatimi çekense savunma sistemleri oldu. Oyunun başında tıkr tıkr ilerliyorken, bir süre sonra karşımıza çıkan fantastik silahlara sahip düşmanlara karşı kullanacağımız savunma sistemlerimiz hayati önem taşıyor ki işin içinde Paradox'un

parmağı olduğu en çok burada kendisini belli ediyor.

İlk ve en önemli savunma silahımız radar. Normalde haritada gözükmeyen düşmanları yeşil bir noktayla işaretliyor ve gereksiz yere o yöne gitmemizi engellemiş oluyor. İkinci savunma sistemimiz mayınlar. Genelde görünmez olan mayınlar, düşmanları tek seferde etkisiz hale getirebiliyor. Shield, yani kalkanımsızsa belirli miktardaki zararı tamamen yutabiliyor ama aynı anda sadece tek bir yöne doğru açmak mümkün. Son olarak Cloak Generator ile karşılaşırız. Belirli bir süreliğine gemimizi tamamen görünmez yapan bu savunma mekanizması, oyunun tüm kaderini değiştirebiliyor. Tek dert, bu moddayken ateş edemiyor olmamız. Olayın saldırı kısmına baktığımızdaysa en büyük faktörün Armor Piercing olduğunu görüyoruz. Zırhlı düşman birimlerine zarar vermekte işe yarayan özellik, düşük zırhlı birimlere olabildiğince "critical hit" yapmamızı sağlıyor.

Tüm detaylarına rağmen yine de çok da başarılı bir Paradox oyunu olduğunu söyleyemem Leviathan: Warships'in. Görevler birbirinin tekrarı, keza online ortamlar için de çok daha farklı haritalar ve oyun modları gerekmekte. Açıkçası ben bile bir noktadan sonra sıkıldım yaptıklarımından. Fakat dediğim gibi, detaylı oyunlardan uzak duranlar için harika bir giriş olacağı kesin. **Ertuğrul Süngü**

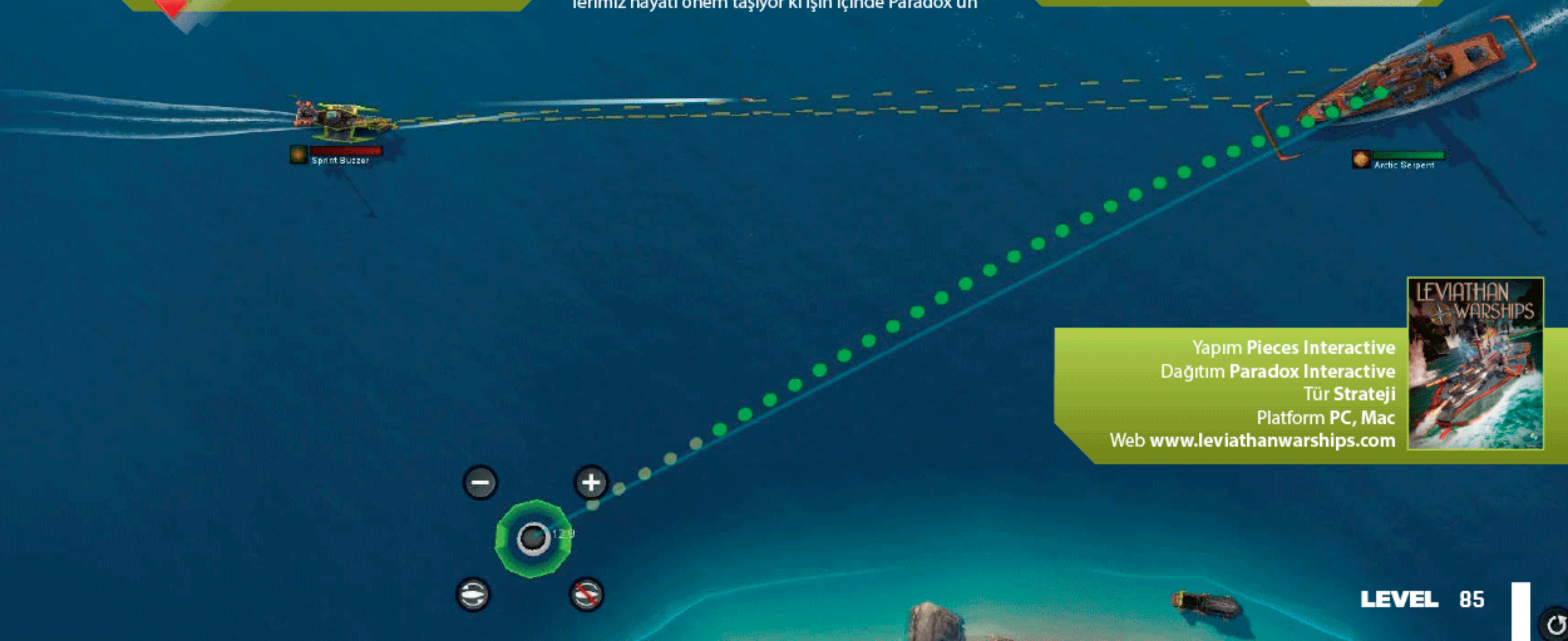
### Alternatif

Anno 2070  
Crusader Kings II  
March of the Eagles

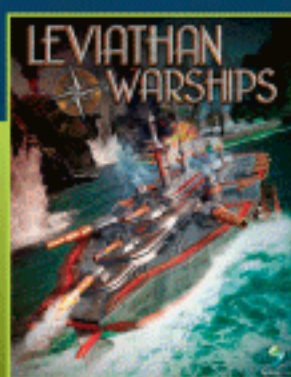
### Leviathan: Warships

+ Gerçekçi gemi dinamikleri, tur içerisindeki silah ateşleme aralığı, farklı saldırı ve savunma silahları  
- Multiplayer için daha çok mod gerekiyor, tek kişilik senaryo bir süre sonra bayıyor

7,2



Yapım Pieces Interactive  
Dağıtım Paradox Interactive  
Tür Strateji  
Platform PC, Mac  
Web www.leviathanwarships.com





**Teknolojiye dair**

**tüm sorularınızın yanıtları**

**PCnet Online forumlarında!**

[www.pcnet.com.tr/forum](http://www.pcnet.com.tr/forum)

# Heroes of Might & Magic VI: Shades of Darkness

Zindanların diplerinden, dünyaya "merhaba" dediler

**H**eroes serisiyle alakalı hangi yazıyı yazarsam yazayım, üçüncü oyunun adını anmadan şuradan şuraya gitmem... Misal, az önce andım, mutluyum. Sizlerin de bildiği gibi, seri özellikle beşinci oyununda sonra kimileri için toparlanmayı başarmıştı, kimileri içinse halen nafile çabalar gösteren bir yapımdı. Altıncı oyun, ilk etapta beşinci oyunu aratacak seviyede sorunlarla çıktı karşımıza. Limitli kale seçenekleri mi dersiniz, üçüncü oyundan alıştığımız ve her seferinde merakla daha iyisini görmeyi umduğumuz kale içi görüntüleri mi dersiniz... Nitekim oyun pazarını birazcık takip edenler, altıncı oyunun bununla kalmayacağını biliyorlardı ve öyle de oldu. Oyun çıktıktan kısa bir süre sonra hakkında dedikoduların dolaştığı Shades of Darkness artık karşımıza ve beraberinde birçok yeniliği de getirmiş bulunuyor.

Ana oyunun ilk etaptaki en büyük sorunu kesinlikle kale eksikliğiydi. İşte bu durum Shades of Darkness ile birlikte azıcık da olsa değişiyor ve karşımıza Dark Elfler çıkıyor. Beşinci oyunda kendisini sıkça kontrol ettiğim bu güzide irki, eskiye sağdık kalınmış bir

şekilde yeni halde görünce inanın içimi bir heyecan kapladı. Daha da önemlisi, o bilindik pis Dark Elf senaryosu oyuna harika bir şekilde yedirilmiş. Esas karakterimizin adı Raelag ve seriye aşına olanlar onu beşinci oyundan anında hatırlayacaklardır. Dungeon kalesinin başında bulunan karakterimiz, akıl hocası Sorshan ile birlikte yeni bir Dark Elf ulusu kurma peşinde. Bu işi başarmaksa hiç kolay değil. Öncelikle oyunun geçtiği dönemden yüzyıl kadar önce, Sheogh'a götürülen Invisible Library'yi yeniden ele geçirmesi gerekiyor. İlk hedef, Unicorn Duchy tarafından korunan ve Reliquary bölgesindeki Queen Tuidhana'nın küllerini ele geçirmek... Bu yazdığım kısım aynı zamanda oyunu açtığınız anda karşınıza çıkan ilk görevin de temelini oluşturmaktadır. Yine ana oyunda olduğu gibi, birçok farklı ara demo söz konusu ki her ne kadar zayıf kalsalar da Dark Elf ruhunu harika bir şekilde anlamamızı sağlıyor. Bu arada ilk bölüme başlama ekranında kendimize ait bir kahraman yaratmamız gerekiyor. Ufak bir resim, yani portre seçerek işe başlıyoruz ve hemen ardından gelen kısımda kahramanımızın Specialization'ını belirliyoruz. Burada dikkatli olmak lazım zira kaynaklarla ilgili yeteneklerden çok, savunma ya da saldırı modellerine yönelmek faydalı olacaktır. Aksi halde oyuna birazcık bile yabancysanız, ilk bölümü geçmenize imkân olmaz... Son kısımdaysa Affinity'imizi seçiyoruz ki bu da aslında savaşçı mı, yoksa büyücü mü olacağımızın göstergesi.

Oyuna genel olarak bakmak gerekirse ana oyundan çok da fazla değiştiğini söyleyemem. Aslında zaten kendi türüne göre fazlasıyla detaylı grafiklere, karakter modellemelerine ve animasyonlara sahip bir oyundu. Tek bir zümre işlemiyle modellemeleri yakından görebiliyor olmaksızın yine muazzam bir deneyim. Tür olarak sıra tabanlı strateji olduğu için oyun yapısında da herhangi bir değişiklik bulunmuyor ama Shades of Darkness ile birlikte oyuna eklenen Dungeon kalesi başlı başına bir değişim getirmiş durumda. İlk olarak kalenin kendisine özel olan birimleri, Heroes of Might & Magic III tutkunlarını yeniden ekran başına geçirmeye yetecektir. (En azından bir

süreliğine...) Oyun içine en büyük etkiyse tüm ırkların savaştıkça kazandıkları genel yeteneklerin Dark Elf-çesi tarafından geliyor: Shroud of Malassa. Tıpkı diğer ırklarda olduğu gibi üç kademeye sahip olan yetenek, uygulandığı üniteye kendisi saldırana, AoE bir büyü altında kalana ya da düşmanla yüz yüze gelinceye kadar görünmezlik sağlıyor. Ayrıca görünmez olan birim saldırısı sırasında %10 oranında saldırı gücü alırken, kendisine herhangi bir geri saldırı söz konusu olmuyor. Yetmezmiş gibi iki turluğuna daha az zarar alıyor. Yani menzilli ünitelerimiz artık gereğinden de fazla tehlike altında. Bu arada içiniz rahatlasın, özellik ilk etapta sadece "core" üniteler üzerinde kullanabiliyorken, diğer üniteler özelliğin ikinci ve üçüncü seviyesiyle görünmezliğe bürünebiliyor.

Yeni kale içindekiler de dâhil olmak üzere, oyuna toplamda 20 adet yaratık eklenmiş bulunuyor. 10 adet yeni binanın yanı sıra hemen ilk görevde bile görebileceğimiz üç adet yeni zırh seti kendisine yer bulmuş. Eğer sıra tabanlı strateji seviyorsanız, Shades of Darkness'ı kaçırmak gerçekten çok yanlış olur...

■ Ertuğrul Süngü

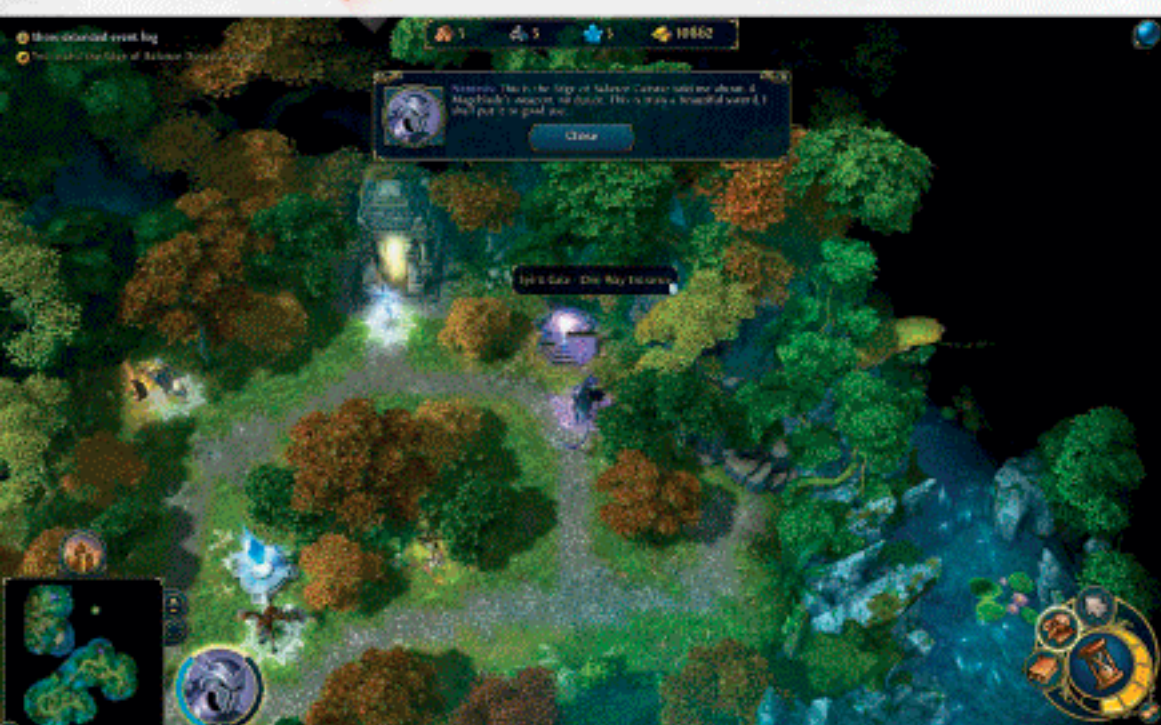
## Heroes of Might & Magic VI: Shades of Darkness

+ Yeni kale gelmiş

- Türe yabancılar için zor bölümlere sahip

7,5

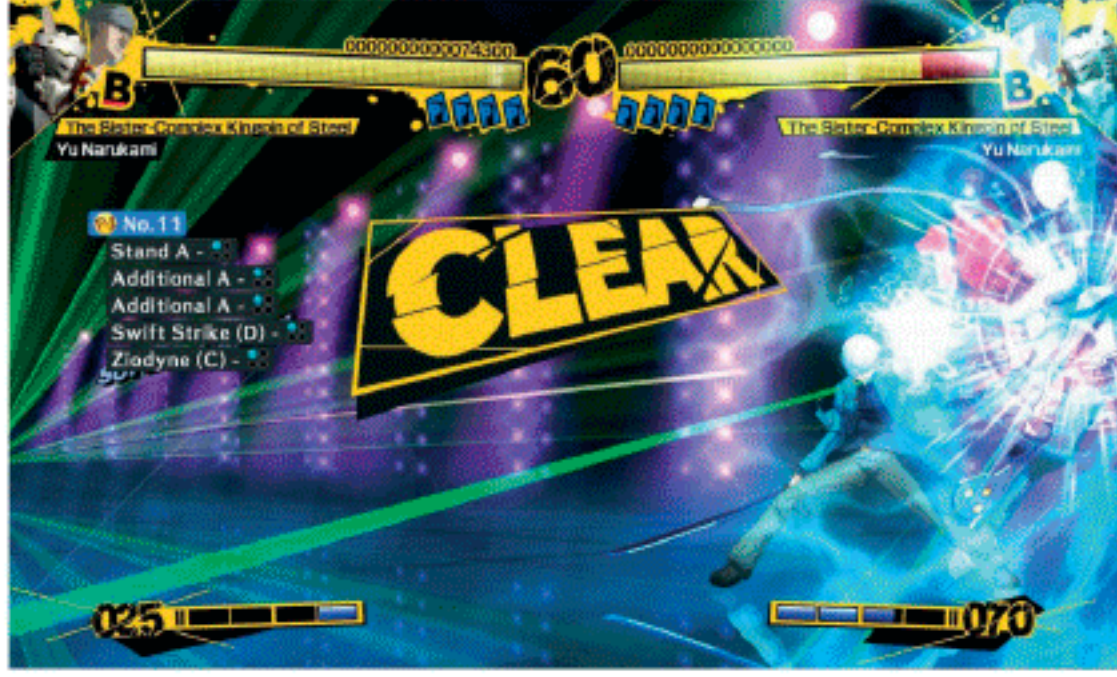
**Alternatif**  
Disciples III: Resurrection  
King's Bounty: Warriors of the North  
Warlock: Master of the Arcane



Bu saldırımızda ata yanlardan giriyoruz da yazık yahu hayvana...



Yapım Arc System Works  
Dağıtım Atlus  
Tür Dövüş  
Platform PS3, Xbox 360  
Web www.atlus.com/p4arena



## Persona 4 Arena

Anime ve dövüş türü birleştiğinde...



**J**aponya'da arcade salonlarında amaçsızca dolaşırken, bir tanesinin dışarıdaki ekranlarda bir oyun sergilediğini görmüştüm. Arc System Works'ün oyunu olduğu aşikâr olan oyun hakkında herhangi bir bilgim olmamasından çok utandım ve "Demek ki Japonya'da yaşasam, böyle oyunlar da oynayabileceğim..." dedim. Japon'un teki döndü bana baktı. Meğer sesli söylemişim...

O oyunun ne olduğunu oradayken anlayamadım. Türkiye'ye döndüm, yine anlayamadım. Sonradan birkaç tane görsele sahip bir dövüş oyununun Batı yakasına da uğrayacağı haberlerine rastlayınca anladım ki olay Persona 4 Arena'dan başkası değilmiş. O oyun ki neredeyse bir yıl önce elimizde olması gereken... Olsun, geç olsun, güç olmasın diyelim ve oyuna atılalım. Sonuçta karşımızda bir şaheser var...

### Persona 4'ün izinden

Hikâye modu sağlam olan dövüş oyunlarına saygım bayağı büyük. Burada da Persona 4 RPG'sinin senaristi devreye girmiş ve oyunun hikâyesini bizzat ele almış. Persona 4'ten sonra olanları konu alan hikâyede ilk başta dört tane karakterden bir tanesini seçiyoruz ve görevleri tamamladıkça diğer karakterler de kullanılır hale geliyor.

Ultimate Ninja Storm 3'ten iyi olmasın, burada da

### Alternatif

BlazBlue: Continuum Shift Extend  
Mortal Kombat  
Ultimate Marvel vs. Capcom 3

### Farklı Sonlar

Oyunun hikâye modunu oynarken zaman zaman bazı sorulara cevap vermeniz isteniyor. Bu sorulara vereceğiniz cevaplar da oyunun sonunu etkiliyor. Bundan dolayı sorulara rastgele cevap vermeye dikkat etmelisiniz.



dövüşmekten çok hikâyeye ait parçaları izliyoruz. Benim bu konuyla ilgili hiçbir sıkıntım olmadı ama anime dünyasına yabancı olanlar veya Persona serisini hiç bilmeyenler, bu konuda biraz sıkıntı yaşayabilirler.

Hikâye modunun yanında direkt olarak dövüşe başlamak için bir Arcade modu, bunu internet veya aynı televizyon ekranından yapmak için de bir Versus modu oyunda bulunuyor. Karakterlerin kombolarını ve hareketlerini öğrenmek içinse ki bunu kesinlikle yapmalısınız ve mutlaka Lessons kısmına uğramalısınız. Burada birçok komboyu nasıl yapacağınızı görebiliyor, özel hareketleri nasıl birbirine bağlayabileceğinizin yollarını öğreniyorsunuz.

Daha önce herhangi bir Arc System Works oyunu oynamış bir kişinin rahatlıkla alışabileceği bir oyun Persona 4 Arena ve işin güzeli, BlazBlue'dan daha anlamlı dövüşçülere sahip. Toplamda 13 tane karakterimiz var ama siz bunları ikiyle çarpabilirsiniz zira hepsinin bir de iç benliği (Alt bezi gibi oldu.) var. Persona adındaki bu güçlü varlıklar, kullanıcılarıyla birlikte var oluyor ve kullanıcıları onları savaşlarda yönlendirebiliyor. Burada da Persona'larınızı dövüşün ortasında, hatta kombolarınızı yaparken ortaya çıkarabiliyor ve savaşta kullanabiliyorsunuz. Persona'larınızı birer dövüşçü olarak düşünmeniz gerekiyor çünkü onlar da hasar alabiliyor ve çok fazla dayak yerlerse bir süre kullanılmaz hale geliyorlar. Ayrıca Persona'larınızı bir dövüşte, belirli bir sayıda kullanabildiğinizi de belirtiyim.

Dövüş sistemine baktığımızda esneklik almış başını gitmiş gibi gözüküyor fakat karakterlerin neredeyse tümü aynı tipte hareketler yapıyorlar. Daha doğrusu, dövüş stilleri birbirinden farklı olsa da kaçışlar, reversal'lar, çift zıplamalar ve türevi hareketler herkeste sabit. Bu sayede de birçok karakteri rahatça öğrenip dövüşlerde kullanabiliyorsunuz.

Grafiksel açıdan tartışmasız bir biçimde inanılmaz bir görsellik sunan oyunun müzikleri de gerçekten çok iyi; hatta bazı parçaları özel olarak dinlemek için oyunun soundtrack albümünü almayı bile düşünür hale geliyorsunuz.

Tüm dövüş oyunu fanatiklerine sorgusuz sualsiz bu oyunu almalarını öneriyorum. Daha iyisini zor görürüz...

■ Tuna Şentuna

### Persona 4 Arena

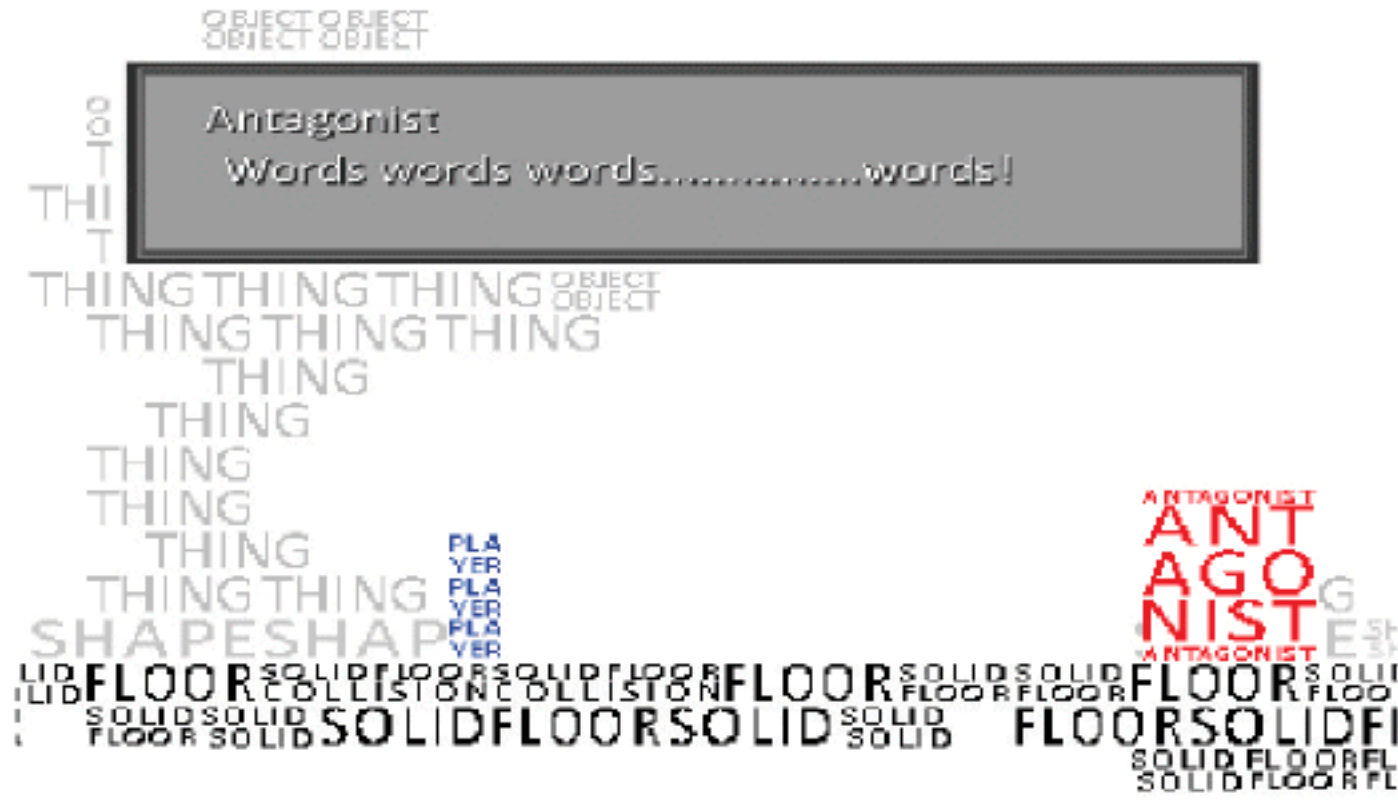
+ İnanılmaz grafikler, Persona'larla zenginleşen oynanış  
- Bazı karakterler pek uyduruk olmuş

9,0



■ Bu oyunda göreceğiniz tüm dövüşçüler, birer lise öğrencisi.





## Title: Subtitle



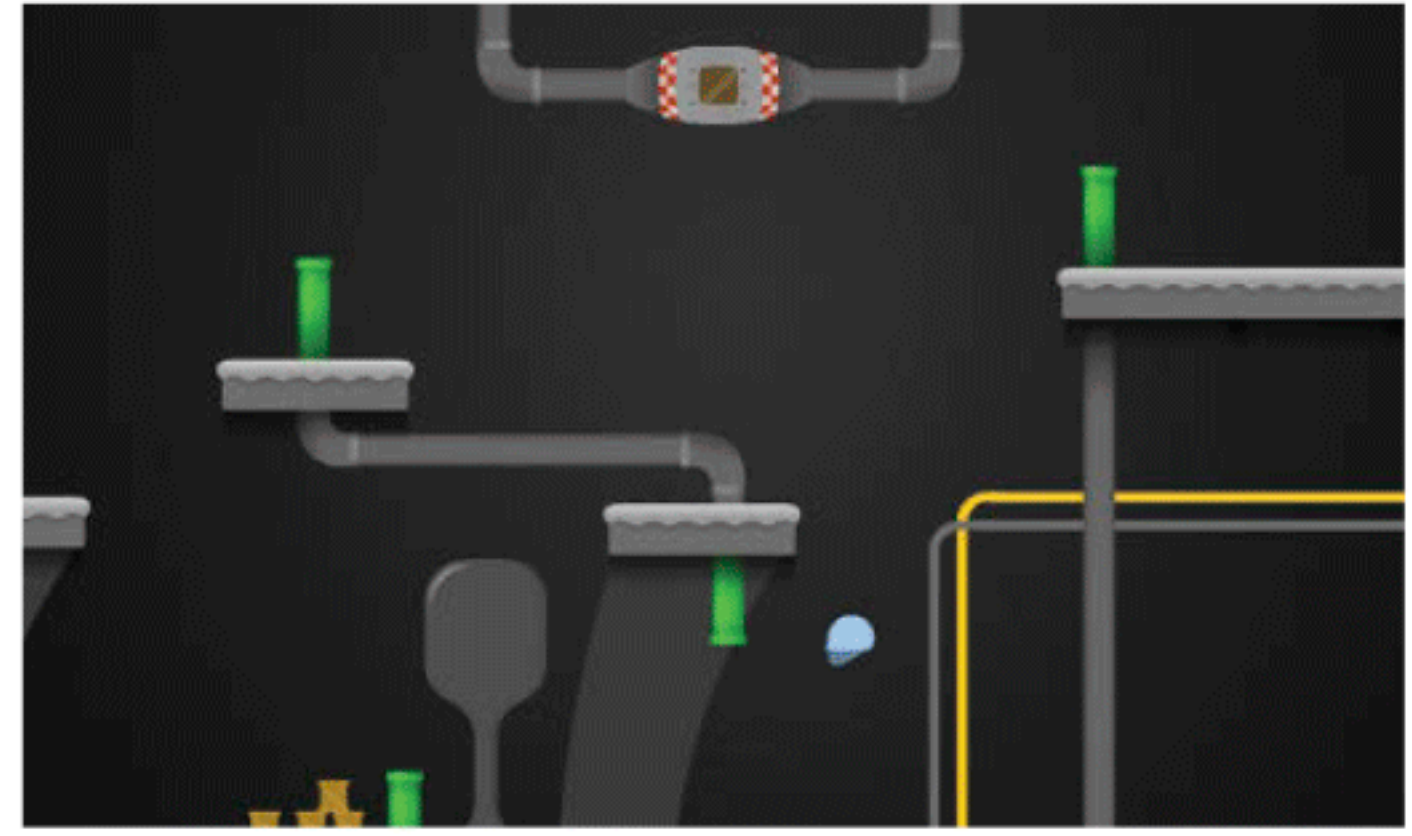
Yazılar, kelimeler, cümleler...

**G**eçtiğimiz ay Ludum Dare, 72 saatte oyun yapma mücadelesi (Global Game Jam benzeri.) gerçekleşti ve bir tonda iyi oyun çıktı ortaya. Bunlardan bir tanesi de Title: Subtitle idi ve oyun inanılmaz bir orijinallik sunmasa da hoş bir yapım olmayı başardı. Aslında bir platform oyunu olan ama grafiksel öğeler yerine yazıları kullanan bu oyunda sadece zıplayarak ve düşmanlarımızın üstüne atlayıp onları etkisiz hale getirerek ilerlemeye çalışıyoruz.

Diyelim ki bir düşman var. Bu bir yarasaysa o "Bat" adında üç harfli bir kelime olarak gözüküyor. Yerde lavlar var diyelim, bu da kırmızı renkte "Lava" yazısıyla gösteriliyor. Oyundaki her öğe bu şekilde gösterilmekte ve sağlam bir planlama da söz konusu; oyunu kolayına bitiremiyorsunuz. Biraz daha süslemeyle çok ilginç bir platform oyunu olabilir Title: Subtitle. ■

Tür Platform  
Yapım LizEngland  
Web Yok

8,2



## Lost Fluid



Ağaçlar ormana...

**Ş**öyle bir 10 - 15 dakikanız varsa sizi hoş bir maceraya çıkarabilirim. Hemen internet tarayıcınızdan aşağıdaki adresi tuşluyor ve oyunu açıyorsunuz. Bomboş ve kurak bir gezegene çakılan, jöle kıvamında bir varlığın kontrolüne bırakılıyor. Burada bizi birtakım yeşil borular karşıyor. Boruların bir ucundan girip diğer ucundan çıkabiliyoruz. Amacımız bir platform oyunundaymışçasına ilerlemek. Bu sırada karşımıza bir - iki tane bulmaca çıkıyor, onları da

hallettikten sonra finale ulaşıyoruz. Final de öyle bir final ki... Açıkçası oyunun ne bu kadar kısa sürede sonlanacağını biliyordum, ne de böyle bir finale sahip olacağını. O yüzden oyun beni etkiledi ama şimdi siz, değişik bir final görme düşüncesiyle oyunun sonunu çok da etkileyici bulmayabilirsiniz. Tüh... ■

Tür Platform  
Yapım JJ Wallace  
Web [www.jjwallace.info/adventure/lost-fluid](http://www.jjwallace.info/adventure/lost-fluid)

8,4

## hedraSeed

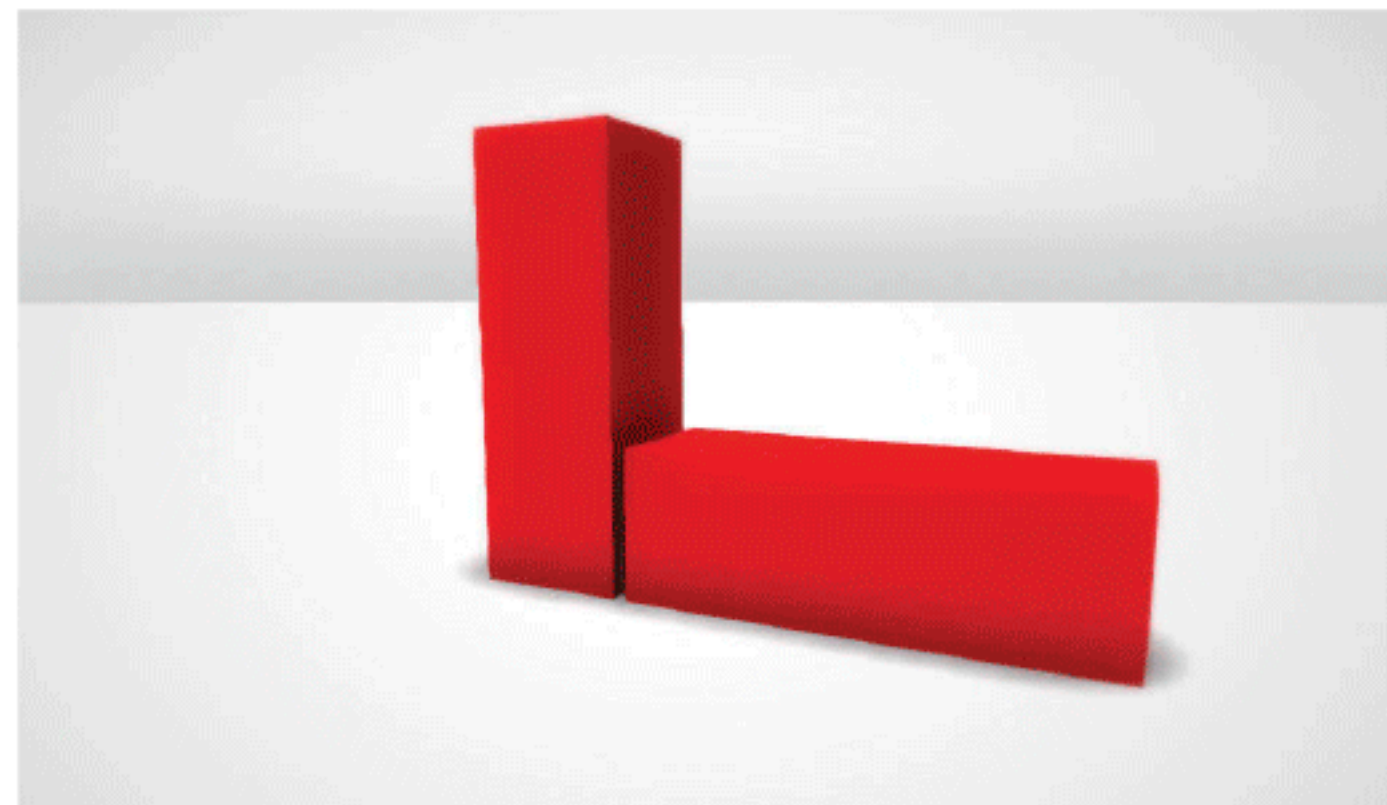
Çok yüksek!

**B**ir başka Ludum Dare oyunu. hedraSeed, Mirror's Edge'in prototip versiyonu gibi gözüküyor ama 72 saatlik bir çalışma için gayet iyi olmuş. İki boyutlu platform oyunlarında işler ne kadar kolaydır, bilirsiniz ama olay üçüncü boyuta geldiğinde, görüş açımızın kısıtlı olmasından dolayı atlayacağımız yeri görmekte zorlanırsınız. Buna gerçek hayattaki önsözlerimizin yokluğunu da ekleyince... Sürekli yükseğe tırmanmamızı buyuran

hedraSeed'de de atladığımız yeri görmek ve buna uygun davranmak azami ehemmiyete sahip. Her bir kare, siz atladıktan sonra beliriyor ve mavi şekilleri topladıkça da bir ileri seviyeye geçiyoruz. Düşman yok, engel yok... Sadece tırman, tırman, tırman... FPS'lerde düşman vurmak kolay; ya bir de bu tip bir platform mücadelesinde düşmanlarla uğraşsaydık? ■

Tür Platform  
Yapım RobKat  
Web [tinyurl.com/co82y3d](http://tinyurl.com/co82y3d)

7,5



## Je Suis Pierre The Movie: The Game

Oh, mon dieu...

**A**ristokratlar tarafından ailesi katledilen bir adam, Pierre... Onlar ekranın altında konuşadursun, biz de onların kuyusunu kazıyoruz. Kılıcımız ve yerde kayma yeteneğimiz ile tüm korumaları alt edebiliriz. Ne dersiniz? Aslında bu iş o kadar kolay değil zira Pierre, tek vuruşta ölüyor. Ne var ki tek vuruşta da öldürebiliyor. Fakat düşmanların sayısı daha fazla ama onlar sadece tek bir hareket yapabiliyor. Lakin sayıca üstün

oldukları zamanlarda çok dikkatli hareket etmezsek ölmemiz de kaçınılmaz. Ancak birkaç denemede de başarılı oluyor. Evet, "ama" anlamına gelen kelimelerimiz bittiğine göre, bu iki boyutlu enteresan oyunu oynamak kalıyor size de. Dünyanın en güzel oyunu olmadığı kesin ama zorlu bir mücadele arayanlar için hiç de fena sayılmaz. ■

Tür Aksiyon  
Yapım Four Shadow Games  
Web [tinyurl.com/aqfvv77](http://tinyurl.com/aqfvv77)

7,1





# KORKMAYA MECALİNİZ KALMAYINCAYA DEK...

**B**irbiriyle çok yakın beş arkadaş varmış. Yaşları 12 ila 14 arasında değişen bu arkadaşlar, bir gün, bir tanesinin evinde buluşmuşlar. Bu büyük evde bilgisayarın başında oturmak yerine, ailelerinin yokluğundan da faydalanarak evde daha hareketli oyunlara girişmişler.

Heyecan ya, arkadaşlar dayanamamış ve aile üyeleri dâhil, kimsenin uğramadığı bodrum katına inmeye karar vermişler. İçlerinden bir tanesi, bodrum katının tek ampulünü yakan düğmeye basmış, ampul zar zor yanmış ama temassızlık yüzünden de ışık göz kırpmaya başlamış. Arkadaşlar ihtiyatla aşağı inerken, en arkadan gelen bu heyecana dayanamamış ve geri dönmüş. Diğer dört arkadaş yavaş yavaş merdivenleri inmiş, bodrum katının küf kokan havası iyice ciğerlerine işlemiş. Bir tanesi, çekmecedен bulduğu el fenerini yakmış, çevreyi zayıf bir ışıkla kontrol etmeye başlamış. Diğer arkadaşları da onun arkasında, yavaş yavaş ilerlerlerken, el fenerinin aydınlattığı yerden bir gölge geçmiş.

Çocukların hepsi donakalmış. Hiç kimsenin kırıdamaya cesareti yokmuş. Bir süre orada öylece beklemişler ve nihayet en arkadaki dönüp yukarı çıkmayı teklif etmiş. El feneri yavaş yavaş en öndeki arkadaşına geçmiş ve en öndeki çocuk önünü aydınlattığı sırada, o korkunç suratla karşılaşmış! Herkes hızla yukarı koşmuş ve kendilerini yere atıp soluklanmaya başlamış. Birkaç dakika sonra, en sondan gelen çocuk diğerlerine serüven başlamadan tırsıp kaçan arkadaşlarının nerede olduğunu sormuş. Herkes boş bakışlarla ona bakmış ve içlerinden bir tanesi cevap vermiş: "Bu evde dört kişiydik, sen kimden bahsediyorsun?"

## SONSUZLUĞA DAVET

"Allah o çocuğa sabır versin" diyoruz zira biraz ayıyı yemişe benziyor. Ben de en son şöyle bir kâbus gördüm, onu da anlatıp iyicene asapları bozduktan sonra konuya gireceğim. Geçenlerde uyuyorum tek başıma yatak odamda (Salonda yatma eğilimim var; bu detay ondan.), artık ne yediysem, "kâbus yaptı". (Bir yerim

açıkta da kalmış olabilir!) Rüyamda böyle artık yaratık mıdır, katil midir, kapüşonlu bir giysi giymiş bir adam beni çok pis kovalıyordu, ben de elbette ki koşma ve bağırma yetilerimi yitirdiğim için aciz bir biçimde çırıpınıyordum. Kâbustan uyanmak da çok zordur, bilirsiniz. Canhıraş o korkuyu üstümden atmaya çalışarak gözlerimi açmaya çalıştım, kâbus dolu o adamın görüntüsü kafamdan siliniyor gibiyken karşımda yeniden belirmeye başladı ve artık uyandığımdan da emindim! "Kendine gel!" diye kendimi telkin ederken anladım ki bakmakta olduğum ve bir katil sandığım şey, kapının arkasına astığım kapüşonlu monttan başkası değilmiş. İşte beynimiz, işte yarattıkları...

Diyeceğim o ki siz siz olun, A Tale of Two Sisters'ı izlemeyin bu bir, ikincisi de havaya girdiğimize göre, ışıkları kapatın ve yazıyı mum ışığında okumaya devam edin.

## 1 YAŞINDAYKEN...

Her şeyin 1982 yılında başladığını biliyor muydunuz? Atari 2600 için "Haunted House" adında bir oyun tasarlandı ve bu oyun, ilk korku oyunu olarak tarihe geçti. Toplamda üç - beş renkten oluşan oyun elbette ki korku öğelerini yansıtacak bir atmosfere sahip değildi ama oyuncunun gözlerinden oynadığını (İlk FPS!) oyunda bolca hayalet gözükmekteydi. Her yıl birtakım korku oyunları, çeşitli sistemler için çıkmaya başladı ama asıl korku türünün başladığı tarih, bana sorarsanız 1992'den başkası değil çünkü o yıl PC'ler için Alone in the Dark piyasaya sürüldü. Tamamıyla üç boyutlu olan bu oyunda, kocaman farelerden, zombilerden uzak durarak bir evden kaçmaya çalışıyor, bunu yaparken de altımıza kaçırıyorduk. Bu yıl içerisinde yeni bir korku türünün modası da başladı ve Sega Mega-CD'nin öncülüğünde "video" görüntülerinden oluşan korku ve macera oyunları piyasayı sardı. Night Trap bu türün ilk üyesi oldu, ardından Dark Seed onu takip etti ve 1995'te Phantasmagoria ile birlikte, herkes korku türüne gerçek kamera çekimi görüntülerle sağlam bir giriş yaptı. Yaşı bana yakın

neredeyse her oyuncunun Phantasmagoria'yı denediğine inanıyorum çünkü bu öylesine bir oyundu ki bir dönemi resmen salladı. Gerçek görüntülerden oluşan korku oyunları bir yandan piyasada varlığını sürdürürken, yepyeni bir lanet bulaştı oyunculara: Japon korku oyunları! 1996'da Resident Evil'la başladı sanıyorsunuz her şey ama ondan önce, SNES'te Clock Tower yeterince asap bozan bir Japon korku oyunu olarak yer almıştı bile. Clock Tower 2, Resident Evil 2 ve Resident Evil 3: Nemesis derken de The Ring'in oyunu piyasaya çıktı, oynayanlar oyunu beğenmese de korktuklarını itiraf ettiler yer yer. Resident Evil'a rakip değildi belki ama Silent Hill de korku türünün alevini harlayan, sağlam bir seri olarak piyasada kendini gösterdi. Japon oyun yapımcıları hızlarını alamıyorlardı ve Fatal Frame gibi bir oyunla, insanın sinirlerinin ne kadar gerilebileceğini bize bir kez daha gösterdiler. Yetmedi, Forbidden Siren, filminden sonra oyun olarak evlerimize konuk oldu. Hadi ondan kurtulduk dedik, Firat'ın da şahsi favorilerinden Condemned: Criminal Origins indi piyasaya. Ölümcül vuruşuysa belki de Dead Space yaptı çünkü aksiyon yönü ağır olmasına rağmen, bayağı korkutan oyunlardan bir tanesi olmayı başarmıştı kendisi.

Ne var ki olay bundan sonra monotonlaşmaya, büyük oyun firmaları eski serilerin yeni oyunlarını pek fazla yenilik katmadan piyasaya sürerek oyuncuları korku türünden uzaklaştırmaya başladı. Öyle ki geçtiğimiz yıl itibarıyla, korku türü neredeyse yok olmanın eşiğine geldi. (Korku türünün en büyük umutlarından Alan Wake'in de türü kurtaracak kalitede olmaması büyük bir etken oldu belki de...) Hal böyle olunca büyük firmalar bu türden uzaklaştı, gün bağımsız yapımcıların oldu.

Kapalı kapılar ardında, sizin de belki de hiç fark etmediğiniz o kadar çok ve iyi korku oyunu yapılıyor ki... Eğer merak ediyorsanız, korkunun kalbine beraber inelim, piyasaya çıkmış ve çıkacak olan bazı önemli, bağımsız yapımlara el fenerimizle yaklaşalım...

# PIYASADAKİ BAĞIMSIZ KORKU OYUNLARI

## PENUMBRA

YAPIM: FRICTIONAL GAMES | DAĞITIM: PARADOX INTERACTIVE ÇIKIŞ TARİHİ: 2007 - 2008 | PLATFORM: PC

Penumbra: Overture, Penumbra: Black Plague ve Penumbra: Requiem adıyla bir üçleme olan Penumbra serisi, kuşkusuz ki piyasadaki en iyi bağımsız korku oyunu serilerinden biri oldu. (Penumbra bir seri olduğunda piyasada başka bağımsız seri yoktu bile diyebiliriz.) Bir teknoloji demosu olarak başlayan Penumbra macerası, yapımçı firma Frictional Games'in olayı bir korku oyununa dönüştürmesiyle ilginç bir seriye dönüştü. Oyunda "Philip" adındaki bir karakteri kontrol ediyorduk ve

daha çok saklanarak, gizlenerek düşmanlarımızdan uzak duruyorduk. Overture'de düşmanlara tuzak kurmak ve onları öldürebilmek daha kolay ve olası bir seçimken, ikinci ve üçüncü oyunda düşmanlarımızdan olabildiğince uzak kalmamız gerekti, korkuyu tam olarak ensemizde hissettik.

Penumbra grafiksel açıdan çok tatmin edici bir seri değildi elbette ki ama yine de firmaya yeterli desteği sağladı ki Frictional Games, asıl korku macerası için yeterli enerjiyi ve sermayeyi elde etti...



## AMNESIA: THE DARK DESCENT

YAPIM: FRICTIONAL GAMES | DAĞITIM: FRICTIONAL GAMES, THQ | ÇIKIŞ TARİHİ: EYLÜL 2010 | PLATFORM: PC

Tam iki tane Bağımsız Oyun Festivali ödülü kazanan ve şahsen oynayıp bir süre sonra yaylalara, ovalara kaçmama neden olan Amnesia, en iyi bağımsız korku oyunları arasındadır. Yapımçı firmanın bir Penumbra geçmişi olduğu için de Amnesia bomba gibi çıktı piyasaya ve "Ben korkmam ya..." diyen herkesi silip süpürdü. (Ben de deneyeceğim ve korkarım umarım! - Şefik) Hele benim gibi korku oyunlarını oynarken ışıkları kapatma gibi bir âdetiniz varsa değmeyin halinize...

Oyunda maalesef karanlıkta fazla kalınca

veya garip olaylara fazla maruz kalınca akıl sağlığını yitiren bir karakteri kontrol ediyoruz. "Maalesef" diyorum çünkü karanlıkta kalmamak için çabalamak, oyunda hızlı olmak demek ve bu da sürekli bir panik halinde etrafı araştırıp bulmacaları çözmeyi gerektiriyor. Karakterimiz Daniel, terk edilmiş ve elbette ki kötü ruhlar tarafından istila edilmiş bir kalenin içerisinde dolanıyor, biz de bir yandan elimize geçen nesnelere ortamı aydınlatmaya çalışıyoruz. Çok iyi oyundu Amnesia ve devamı da zaten yolda...

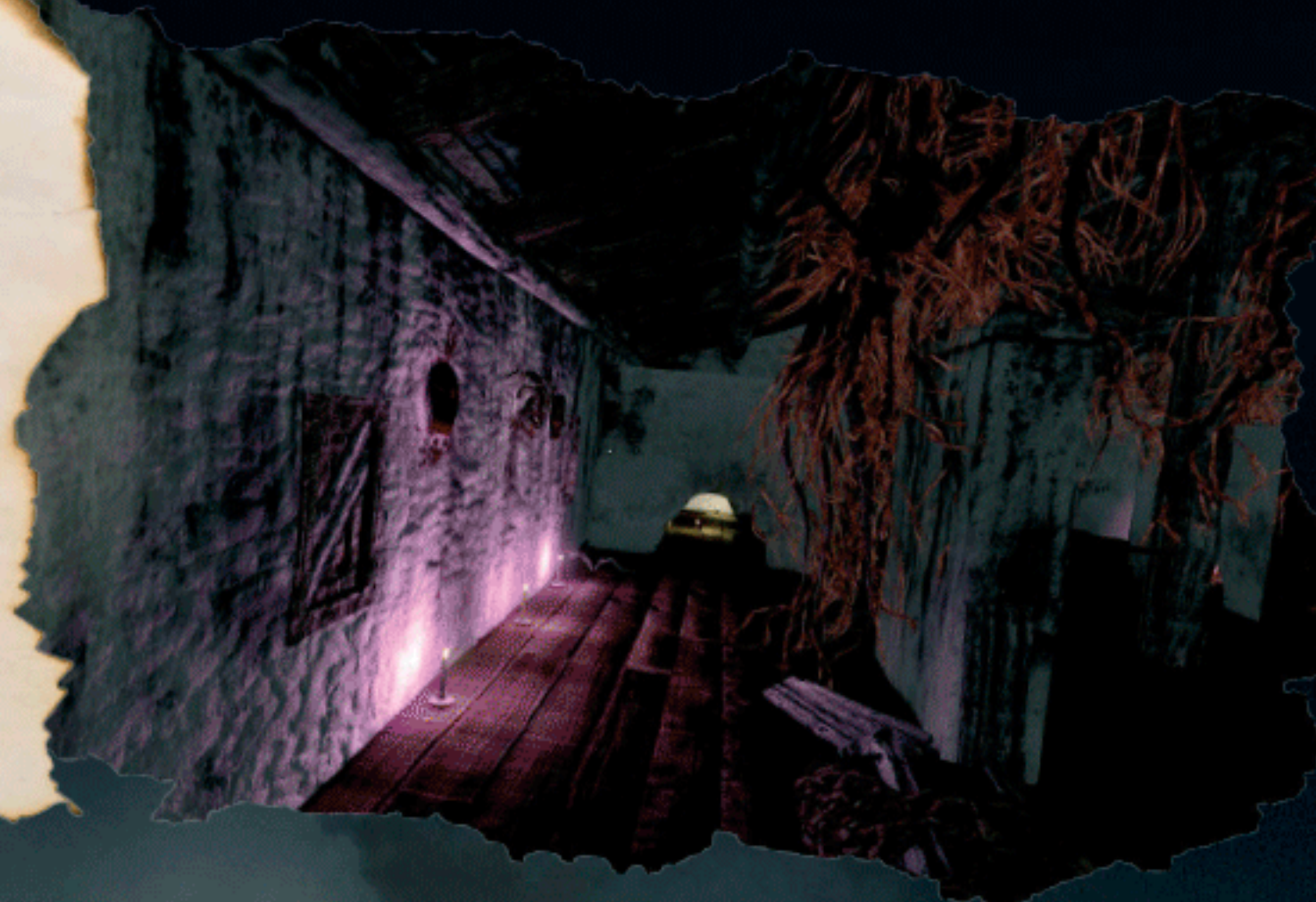


## ANNA

YAPIM: DREAMPAINTERS | DAĞITIM: KALYPSO MEDIA | ÇIKIŞ TARİHİ: TEMMUZ 2012 | PLATFORM: PC

İtalya'da geçmesiyle ilgimi çeken ama oynanışıyla maalesef sınıfta kalan bir yapım Anna lakin ucuza bulursanız, oynamanızda sakınca yok. İtalya'nın dağlarında geçen hikâye bizi Val D'Ayas'a götürüyor. Gerçek bir ortamda geçen hikâye, bir point & click adventure oynanışıyla buluyor lakin bulmacalar biraz baştan savma ya da özensiz olduğundan oyuna bir türlü ısınmıyoruz. Atmosfer fena değil; içinde bulunduğumuz

evin kapıları nedensiz bir şekilde kapanıyor örneğin ve bu bile bizi korkutmaya yetiyor. Karakterimizin karanlık geçmişi öğrenmeye çalışırken birçok garip bulmacayı çözmek aslında çok keyifli ve heyecanlı olabilirdi lakin olmamış, olamamış... Oyunun üç tane farklı sonu olduğunu da belirtmeden geçmeyelim. (13 Nisan'da oyunun Extended Edition'ı Steam üzerinden yayınlandı, not düşeyim. - Şefik)



## HOME

YAPIM: BENJAMIN RIVERS | DAĞITIM: BENJAMIN RIVERS | ÇIKIŞ TARİHİ: HAZİRAN 2012 | PLATFORM: PC

Şahane bir fragmana sahip Home ve izledikten sonra derhal oyunu oynamak istiyorsunuz. Oyunun çok ilginç bir özelliği var ve o da iki boyutlu, pikseli grafiklerden oluşmasına karşın çok sağlam bir atmosfere sahip olması. Tamamıyla üç boyutlu olan bazı korku oyunlarına gülerken, bu basit grafiklere sahip oyundan etkilenmiş olmak beni gerçekten şaşırttı.

Adsız bir karakteri kontrol ettiğimiz Home, basit kontrollere ve bulmacalara sahip. El fenerimizle çevreyi kolaçan ediyor ve zamanımızı çevreyi araştırarak geçiriyoruz. Yapayalnız olmamız ve sağlam ses efektleriyle sağlanan basıcı atmosfer, oyunda gerilmemize pek neden olmuyor ama yine de "ne yapacaksa yapalım ve gidelim" diyorsunuz. Oyunun ilginç bir yönü de kendi hikâyenizi, kendiniz keşfetmeniz. Home

size net bir sonuç sunmuyor oyunun sonunda ve "Acaba?" sorusuyla baş başa kalıyorsunuz. (Bu sayfalardaki en ucuz oyunlardan biri, sadece 2.99\$'a Steam'den alabilirsiniz. - Şefik)



## PIYASADAKİ DİĞER BAĞIMSIZ KORKU OYUNLARI

- Among the Sleep
- Cry of Fear
- Eleusis
- Erie
- Eyes
- Fibrillation
- One Late Night
- Paranormal
- [REC] Shutter
- SCP: Containment Breach / SCP-087
- Slender: The Eight Pages
- The Corridor
- The Crooked Man

## LONE SURVIVOR

YAPIM: JASPER BYRNE | DAĞITIM: SUPERFLAT GAMES | ÇIKIŞ TARİHİ: MART 2013 | PLATFORM: PC

Piyasadaki "survival horror" oyunlarına taş çıkabilecek bir bağımsız yapım Lone Survivor. İnsanlar büyük bir salgın sonucunda [Rec] filmindeki gibi saldırgan varlıklara dönüşüyorlar ve karakterimiz de I Am Legend misali, yaşayan herhangi bir insanın varlığından bihaber olarak hayatta kalma mücadelesi veriyor. Aynen Home gibi, iki boyutlu ve pikseli grafiklerden oluşan oyun, Home'a göre biraz daha iyi bir atmosfere sahip. Ayrıca Home'dan katbekat daha kapsamlı bir oyun. Karakterimiz çevreyi araştırıp başka yaşayan insanların peşinden

giderken el fenerinin yardımıyla etrafı kolaçan edebiliyor ve mümkün olduğunca da az ses çıkarmaya çalışıyor zira yaratıklar ışığa ve sese karşı son derece duyarlı. Karakterimizin el fenerinin pili bitiyor, pil peşine düşüyoruz, silah buluyor, cephanesi bitiyor, cephane arayışına giriyoruz... Şarjör değiştirirken açık veren karakterimizi Lone Survivor'da kontrol etmek gerçekten çok iyi bir tecrübe; bu oyunu denemeden geçmemelisiniz. (2013'ün sonlarına doğru oyun PS3 ve PS Vita için de piyasada olacak.)

## SLENDER: THE ARRIVAL

YAPIM: BLUE ISLE STUDIOS | DAĞITIM: PARSEC PRODUCTIONS | ÇIKIŞ TARİHİ: MART 2013 | PLATFORM: PC

Tatsız oyunlardan bir tanesiyle daha birlikteyiz sevgili okurlar. Şefik bu oyunu inceleyip yazmakla yetinmedi, deli gibi oyun içi videoları alıp YouTube kanalından da (www.YouTube.com/RockoTR) yayımladı. Benim bu oyunu oynarken kaydetmeme olanak yok zira durdurup durdurup başından kalkıyorum, bana gülmekten videoyu da izleyemezsiniz.

Slender: The Arrival tam anlamıyla sorunlu bir oyun. Slender: The Eight Pages'in devamı ve daha iyisi ve en az onun kadar sinir bozucu zira aynen Amnesia'da olduğu gibi burada

da sabit durmak, ölüm demek. Slender Man, suratı olmayan, ince uzun bir varlık ve onunla burun buruna gelmek, oyunun sonlanması anlamına geliyor. "Lauren" adlı kızla her bölümde farklı bir amaç peşinde koşuyoruz ve her bölümde Slender Man'in davranış biçimi de farklılık gösteriyor. Örneğin, bir bölümde sayfaları topladıkça daha da beklenmeyen hareketler yapan bu varlık, hiç beklemediğiniz anlarda el fenerinizin önünde belirerek sizi yerinizden hoplatıyor. Hiç benlik değil, hiç! (Oyun çok iyi gitti de o sonu... - Şefik)



# HAZIRLIK AŞAMASINDAKİ BAĞIMSIZ KORKU OYUNLARI

## AMNESIA: A MACHINE FOR PIGS

YAPIM: THE CHINESE ROOM | DAĞITIM: FRICTIONAL GAMES  
ÇIKIŞ TARİHİ: 2013'ÜN ÜÇÜNCÜ ÇEYREĞİ | PLATFORM: PC

The Dark Descent'i düşünün ve onun daha da karanlık, daha da sinir bozan atmosfere sahip halini hayal edin. Domuzlar tarafından beslenmesi gereken bir makine, bir "şey" var ve biz de onun içine giriyoruz. Ve öğreniyoruz ki domuzlar kalmadığında, yem olarak domuzlardan başka canlılar da "ona" sunulabiliyormuş...

İlk oyundakinden daha az ekipman ve kaynakla bizi karşılayacak olan A Machine for

Pigs, şahane fragmanında nelerle karşılaşacağımızı gözler önüne seriyor. Yine elimizdeki gaz lambasıyla karanlıkta yolumuzu aydınlatacağız, yine kapıları açmak ve önümüzdeki engelleri temizlemek için bir şeyleri alıp bir yerlere tacağız ve elbette ki asla girmememiz gereken yerlere girip kötülüğün vücut bulmuş haliyle burun buruna geleceğiz. Yapay zekânın daha da sinsi olacağı söylenen oyun, belli ki yine uykusuz geceleri beraberinde getirecek...



## OUTLAST

YAPIM: RED BARRELS | DAĞITIM: RED BARRELS | ÇIKIŞ TARİHİ: 2013 | PLATFORM: PC

Daha önce dergide haberini de yaptığımız Outlast, bizi bir kameramanın pabuçlarına sokuyor ama ben o pabuçlara gireceğime, bir arabanın altına atlarım, daha iyi! Nedeni de şu ki bu oyunda tam olarak aciz bir insanız. Elimizde [Rec]'in son sahnesine gönderme yapan, gece çekiminde kullanabileceğimiz kameramız var, başka da bir çift koşmaya hazır bacağımız. Mekân elbette bir akıl hastanesi ve buranın müdavimleri de hepten

kafayı sıyırmış ve artık birer yaratığa dönüşmüş insanlar. Hastanede neler olduğunu araştırmanın ötesinde, oradan nasıl kaçacağımızı konu eden oyunda bir hasta gördüğümüz saniye kaçmaya başlayacağız ve parkour hesabı, hastanenin koridorlarında, odalarında rüzgâr gibi eseceğiz. (Yoksa ölüyoruz.) Gizliliğin son derece esas olduğu oyun bakalım yüreğimizi tam olarak neremize getirecek... (Türün en çok merak ettiğim oyunlarından biri vallahî. - Şefik)



## DAYLIGHT

YAPIM: ZOMBIE STUDIOS | DAĞITIM: BELLİ DEĞİL | ÇIKIŞ TARİHİ: 2013'ÜN ÜÇÜNCÜ ÇEYREĞİ | PLATFORM: PC

En kısa oyunlar arasında kendine rahatlıkla yer bulabilecek olan Daylight, toplamda 30 dakikalık bir oynanış barındıracak ama rastgele gelişen ortamları ve yapay zekâsıyla tekrar tekrar oynanabilecek; hatta oyunu bir kez daha oynadığımızda tamamiyle farklı ipuçlarına ulaşabileceğiz.

Niye bu ipuçları, sorarsınız elbette ki. Biz bir kadını canlandırıyoruz ve bu kadın bir hastanede uyanıyor. Neler olduğundan habersiz, kimin onu oraya getirdiğinden

tamamiyle bihaber. Bir bakıyor ki bu hastane hayaletlerle ve başka varlıklarla kaplı. Onunsa herhangi bir silahı bile yok. Bir an önce ipuçlarını toplamalı ve o hastaneden kaçmalı. İşte bu işlem 30 dakika gibi bir vakit alıyor ama bunu yaparken hastanede neler olduğunu, o hayaletlerin neden hastaneyi istila ettiğini de öğrenmeye çalışıyorsunuz. Oyunu her oynayışınızda farklı ipuçlarına ulaşmak da senaryoyu tam anlamıyla çözmenizi sağlıyor. Bence bayağı ilginç bir oyun olacak Daylight; umalım da oynanış zevkli olsun...



## ASYLUM

YAPIM: SENSCAPE | DAĞITIM: SENSCAPE | ÇIKIŞ TARİHİ: 2013 SONU | PLATFORM: PC

Japonya'da içine girdiğim akıl hastanesini bir hayli andıran bir hastane gördüm bu oyunun fragmanında ve derhal ışıkları açtım! En az girdiğim kadar gıcık bir akıl hastanesi barındıran Asylum, 2011 yılında çıkması planlanan bir oyundu aslında fakat daha sonra iptal edildi, bir şeyler oldu ama geçtiğimiz vakitlerde Kickstarter'dan parayı toplayarak gerçekleştirilecek projeler arasına girdi. Ne yalan söyleyeyim, biraz sıradan gözüküyor oyun; atmosfer ve grafikler sağlam ama akıl hastanesi kavramının bir yerde son bulması gerekiyor bana sorarsanız. İçeride hayaletler dolu

bir akıl hastanesinden bir kez daha kurtulmak istiyorsanız, Asylum'u takip edin. (Sonra bana da anlatırsınız olan biteni.)



## HAZIRLIK AŞAMASINDAKİ DİĞER BAĞIMSIZ KORKU OYUNLARI

- A Short Tale of Solitude
- Among the Sleep
- Darkwood
- Routine
- Shadow of a Soul
- The Evil Within
- The Vanishing of Ethan Carter

## DREADOUT

YAPIM: JASPER BYRNE | DAĞITIM: SUPERFLAT GAMES | ÇIKIŞ TARİHİ: MART 2013 | PLATFORM: PC

Indiegogo tarafından finanse edilmiş olan ve demosu da hâlihazırda firmanın sitesinde indirilmeyi bekleyen, Endonezya semalarından gelen bir korku oyunu DreadOut. Meraklı bir liseli genç kızın akıllı telefonuyla birtakım ruhların peşine korkusuzca düşmesi konu ediliyor ama kız korkusuzken, biz bolca korkucağa benziyoruz. Karanlık ortamlar zaten standart. Buna ek olarak önünüzde boynu bükük dikilen ve kamerayla fotoğrafını çek-

mek için ekrana baktığınızda soluk yüzlü bir Samara'ya dönüşen kızlar mı istersiniz, yoksa bir odanın köşesinde duvara dönük duran kayıp ruhlar mı? DreadOut araştırmaya dayalı bir oyun olacağına benziyor ama kapıları araladıkça size bakıp kaçan ruhlardan çok daha ötesini göreceğimizin sinyallerini de veriyor. Sonuçta bir Uzak Doğu yapımı olduğu için korku alanında eksikliği olmayacağından eminiz...

## UNTIL DAWN

YAPIM: SUPERMASSIVE GAMES | DAĞITIM: SONY | ÇIKIŞ TARİHİ: 2013 SONU | PLATFORM: PS3

Gençler heyecanı sever ve bunlardan birkaç tanesi bir gün, arkadaşlarının dağın başındaki kulübesine gider, onları elbette ki bir katil takip eder. "Teen slasher" olarak bilinen bu tür elbette ki korku türünün bir üyesi ama birçok filmde gördüğümüz versiyonu. Her ne kadar oyunlarda bu türü pek görmemiş olsak da Until Dawn'un çok ilginç bir hikâye içereceğini de düşünmüyorum. (Katil kesin içlerinden bir tanesi çıkar.)

PS3 için özel üretilen Until Dawn, bağımsız bir firma tarafından üretildiği için ismi burada geçiyor, yanlış anlaşılma olmasın. PS Move

ile oynanacak oyunda genellikle tek bir yol üzerinden ilerleyeceğiz ve bu da önceden planlanmış sahnelerin suratımıza suratımıza çarpmasına neden olacak. PS Move, elimizdeki el fenerini yönlendirmemizi sağlayacak ve yine PS Move ile bazı bulmacaları çözeceğiz, tabelaların tozunu alacağız. Hikâye ilerledikçe arkadaş grubundaki farklı karakterlerin kontrolünü de alacağımız Until Dawn, PS3 için farklı bir oyun olacak kuşkusuz ki ama senaryodaki sıradanlık giderilmezse kısa sürede unutulacak bir oyun olacaktır.



Bir dönem merak etmişim, neden bu kadar çok korku filmi yapılıyor diye. Türkler bile en çok korku filmi yapıyordu bir dönem hatırlarsanız; Musallat'lar, Dabbe'ler... Sanıyorum ki korku türünün esansı o kadar kuvvetli ki üzerinde fazla düşünmeden, daha doğrusu türü sağlamak için gerekli şeyleri hızla sahneye oturtarak, hızla işi tamamlayabiliyorsunuz. Ve tahmin ediyorum ki bu tür aynı zamanda yapım aşaması keyifli bir tür.

Size burada çıkmış olan birçok bağımsız korku oyunundan haber verdim ama geriye kalan o kadar çok yapım var ki... Şefik'in YouTube'da oynanış videosunu yayımladığı Among the Sleep'e göz atmalısınız örneğin mutlaka. (Fikir tek kelimeyle şahane! - Şefik) Eleusis, The

Crooked Man, Cry of Fear... (Aslında bir Half-Life modu olan Cry of Fear, 25 Nisan'da Steam üzerinden ücretsiz olarak yayımlandı.) Bu oyunları da gözden geçirmenizi tavsiye ediyorum. Bildiğiniz üzere derginin bağımsız oyun incelemelerinden de sorumluyum ve hatırladığım ve hatırlamadığım iki konu var: Birtakım korku oyunlarını zaman içerisinde inceledim ama şu an adlarını hatırlamıyorum! Bu kaliteli oyunları keşfetmek için de derginin eski sayılarını bir kurcalayın derim.

Bu yıl içerisinde çıkacak olan birçok bağımsız korku oyununun kısa ilk bakışını da yaptık ve sanıyorum ki bunlar da size korku oyunu serüveninizde ışık tutmuş olacak. Yaptığım keşiflerden bir tanesi de korku oyunlarını

birkaç kişi oynamanın kesinlikle daha eğlenceli olduğu yönünde zira bir korku oyununu oynamanın ötesinde, birisi oynarken izlemek de başka bir keyif veriyor. Siz de belki yeni bir korku oyunu belirleyip bunu oynamak için özel günler ayarlarsınız, arkadaşlarınız korkudan çığlık atarken o hallerine de gülüp eğlenirsiniz. (Korkan insanla dalga geçmek sevaptır.)

Bir ihtimal korku oyunlarını hiç oynamıyorsanız da dertlenmeyin. İnsan doğası gereği değişime açıktır ve kim bilir, belki siz de yavaş yavaş bu türe alışır ve beklenmedik bir şekilde keyif bile almaya başlayabilirsiniz. Unutmayın ki karanlığa uzun süre bakarsanız, karanlık da sizin içinize bakmaya başlar... ■ Tuna Şentuna

TUNA SENTUNA

# BIG BOSS

BİR OYUN FİRMASI,  
İŞTEN ANLAMAYAN BİR PATRON,  
BİR PROGRAMCI.

**ÇIK DIŞARI,  
ÇIK ÇABUK!**





## YAZ OYUNLARI 2013

- Ah!
- Tut...
- Hocam!!!
- Geliyor!
- Ahhh!
- Koş şimdi bilgisayarın başına.
- Kafama önce şişme bot attınız, sonra da içi dolu şişme havuz!
- Hoşuna gitti, biliyorum. Havaya da girdiğine göre, hemen yıllık Yaz Oyunları eserimize başlayabiliriz!
- Üstümdeki balıkları temizlersem... Şişme havuza balık da koymanız... Hayret...
- Geçen yılki kompetitif-
- Kompetitif yerine "rekabetçi" diyebiliriz mesela?
- Lafımı bölersen sana Jet Ski ile vururum. Ben şöyle düşündüm, bu defa oyuncuyu birtakım yarışmalara sokmak yerine, SimCity'deki şehir kurma konseptini-
- Konsept yerine de "kavram" diyebiliriz misal?
- Mesela yerine "misal" deyince seni affedeceğimi mi düşündün? Susarsan devam ediyorum.
- Susamıştım gerç-
- Evladım!!! Diyorum ki bak, oyuncu bir yandan kendisine bir tatil kompleksi-
- Kompleks yerine-
- Yakala!
- Aaah! Patron...
- Kürek yetmiştir umarım; bir sonrakinde sandal atıyorum üstüne! İki laf anlattırmadın! Oyuncu bir yandan plajıydı, bungalovuydu, yok palmyesiydi, böyle bir yer tasarlarken, bir yandan da oyuna başlamadan önce seçeceği birtakım müşterilerin rolünü benimsesin. Şimdi mesela koy oraya bir plaj, 12 palmye, bir kaydırak, üç kano...
- Bir saniye...
- ...altı deniz yatağı, iki kumdan kale...
- Bir dakika...
- ...yedi plaj güzeli, üç bikinili Rus, dört tatile çıkmış kâinat güzeli adayı...

## ŞİMDİ MESELA KİM OLMAK İSTERSİN? TATİLE AİLESİYLE GELMİŞ BİR AİLE BABASI MI? BİR İŞ ADAMI MI?

- Hocam konu sapıyor.
- ...bir Adriana Lima, bir Adriana Lima'nın dublörü... Efendim? Koydun mu bunları?
- Şirketin ve kendimizin sağlığı için sıradan modeller koydum.
- Olur olur, sıradan defile modeli de olur.
- Neyse hocam, sonra ne oluyor?
- Şimdi mesela kim olmak istersin? Tatile ailesiyle gelmiş bir aile babası mı? Bir işadamı mı? Sporu çok seven bir genç mi? Bunlardan birkaçını kontrol edip onların yaşamında rol sahibi olacağız.
- Hocam mesela ben böyle atletik, karizmatik, çok iyi yüzebilen biri olabilir miyim?
- Olursun tabii ki. Koy oraya karizmatik kaslı adam.
- Survivor'dan Murat'ı koydum.
- Oğlum o söndü gitti, üzgün kaslıya döndü sonunda. Başka birini koy. Şimdi onu istediğimiz yere götürebilelim.
- Uuu yanımdan şahane bir kız geçti. Peşine takılayım mı?
- Takıl bakalım. Belki voleybol oynamaya gidiyordur, karşılıklı maç yaparız.
- Saat bir olmuş; yemeğe gidiyor, açık büfeye.
- Biz de gidelim bakalım.
- Aaa, ıslak mayoyla girdi. Bir pareo bile almadı?
- Pareo ne lan?
- Kadınların kullandığı bir tür, hafif, şeffaf kapatıcı... Mayoyla değilmiş de onu kapatmaya çalışıyormuş izlenimi yaratıyorlar.
- İyi, sen bir pareo bağlarsın sonra kafasına. Yemek alırken o, biz de hemen yanında duralım. Belki diyalog olur.
- Kısıra yöneldi patron. Arada dolmayı da es geçmedi.
- Biz de Rus salatası alıyor gibi yapıp yeşilliklerde yolunu keselim; sonuçta kadın, mutlaka yeşil salata kısmına uğrayacaktır!
- Hızla gidiyorum. Önümde yaşlı bir Fransız çift var. Çok yavaşlar, geçemiyorum.
- Öbür taraftan dolaş, arkadan yaklaşalım.
- Hocam! Kadınbudu köfteye gitti, diğer tezgâha! Şu yanda kırmızı mayolu başka biri var, hem daha sağlıklı yiyor?
- Ne yiyor mesela?
- Brokoli almış bol bol.
- Oğlum karnım acıktı. Bırak oyunu, zaten saçma sapan bir şey oldu; iki döner yiyelim. Sonra sıradan bir FPS yaparız, nasıl olsa satar...

# LEVEL'A ABONE OLUN

10 SAYI FİYATINA 12 SAYIYA SAHİP OLUN

75 TL



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

## ABONE FORMU

İlk defa abone oluyorum

Yenileme

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 30 Haziran 2013 tarihine kadar geçerlidir.

### Ödeme bilgileri

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

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

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

### Doğan Burda Dergi Yayıncılık A.Ş.

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

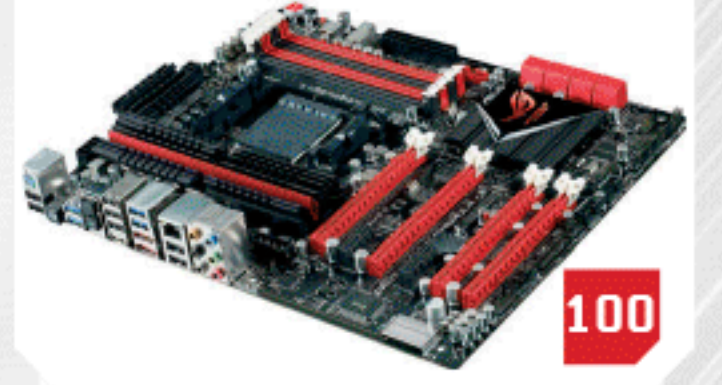


# Donanım

## Ayın menüsü

**A**sus'un Republic of Gamers serisinden Crosshair V Formula-Z, masaüstü bilgisayarları tercih eden oyuncular için sağlam bir seçenek olarak bu ay test merkezimizdeydi. Üstüne MSI'nin orta - üst segment ekran kartı MSI Radeon HD 7790'ı test

ettik, onayladık. Öte yandan henüz SSD'ye bütçe ayıramayan oyuncular için Western Digital WD Blue WD10EZEX'i mercek altına aldık. Ürünlerden memnun kalmayanlarıyla Recep Baltaş'a havale ediyor ve cevapları okumaya davet ediyoruz.



100

### Asus

Masaüstü bilgisayar sahibi oyun severlere iyi bir seçenek



102

### MSI

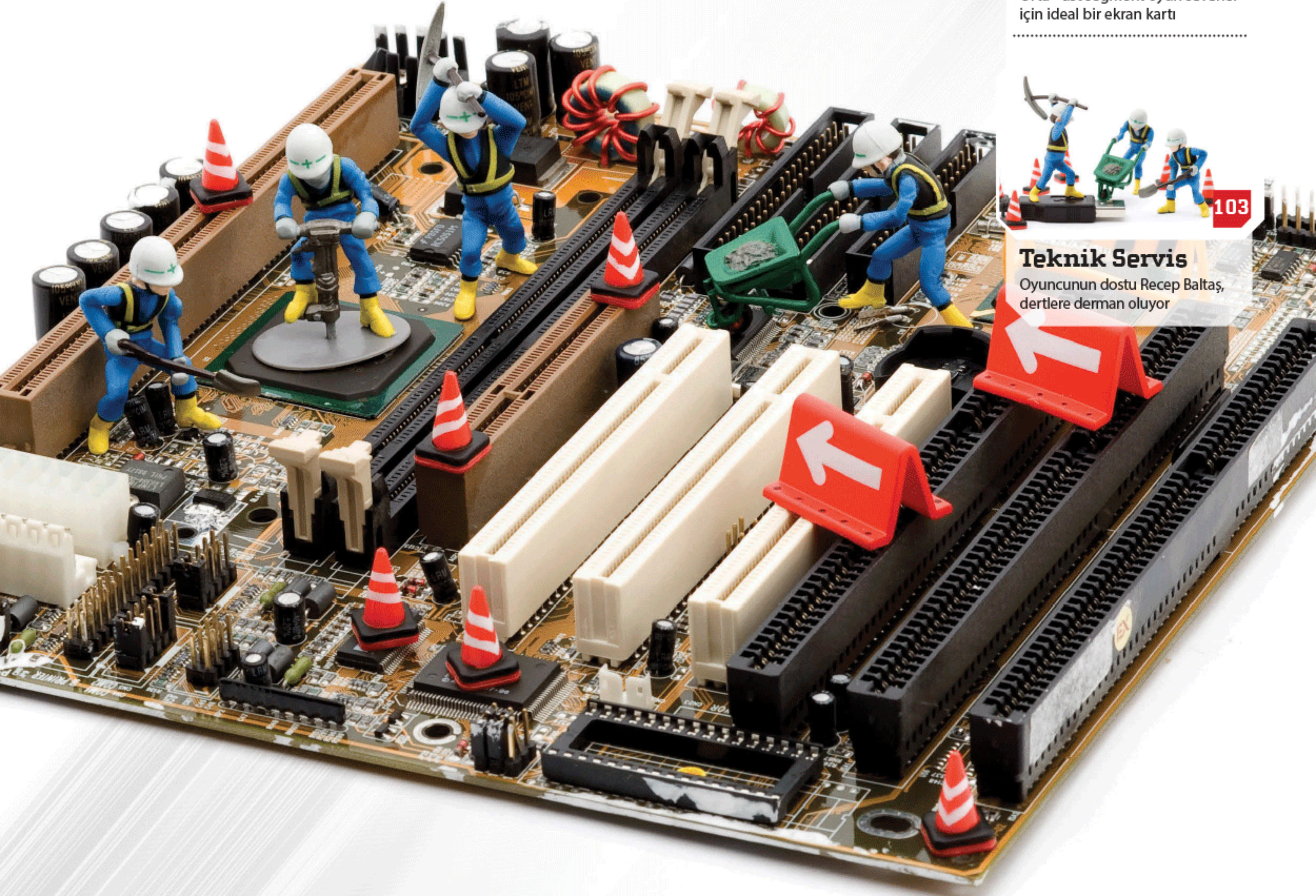
Orta - üst segment oyun severler için ideal bir ekran kartı



103

### Teknik Servis

Oyuncunun dostu Recep Baltaş, dertlere derman oluyor



### Puanlama Sistemi

Incelediğimiz ürünleri satın alıp almama konusunda verdiğimiz puanlar size yardımcı olacak...



### Altın

10 üzerinden 10 alan ürünler



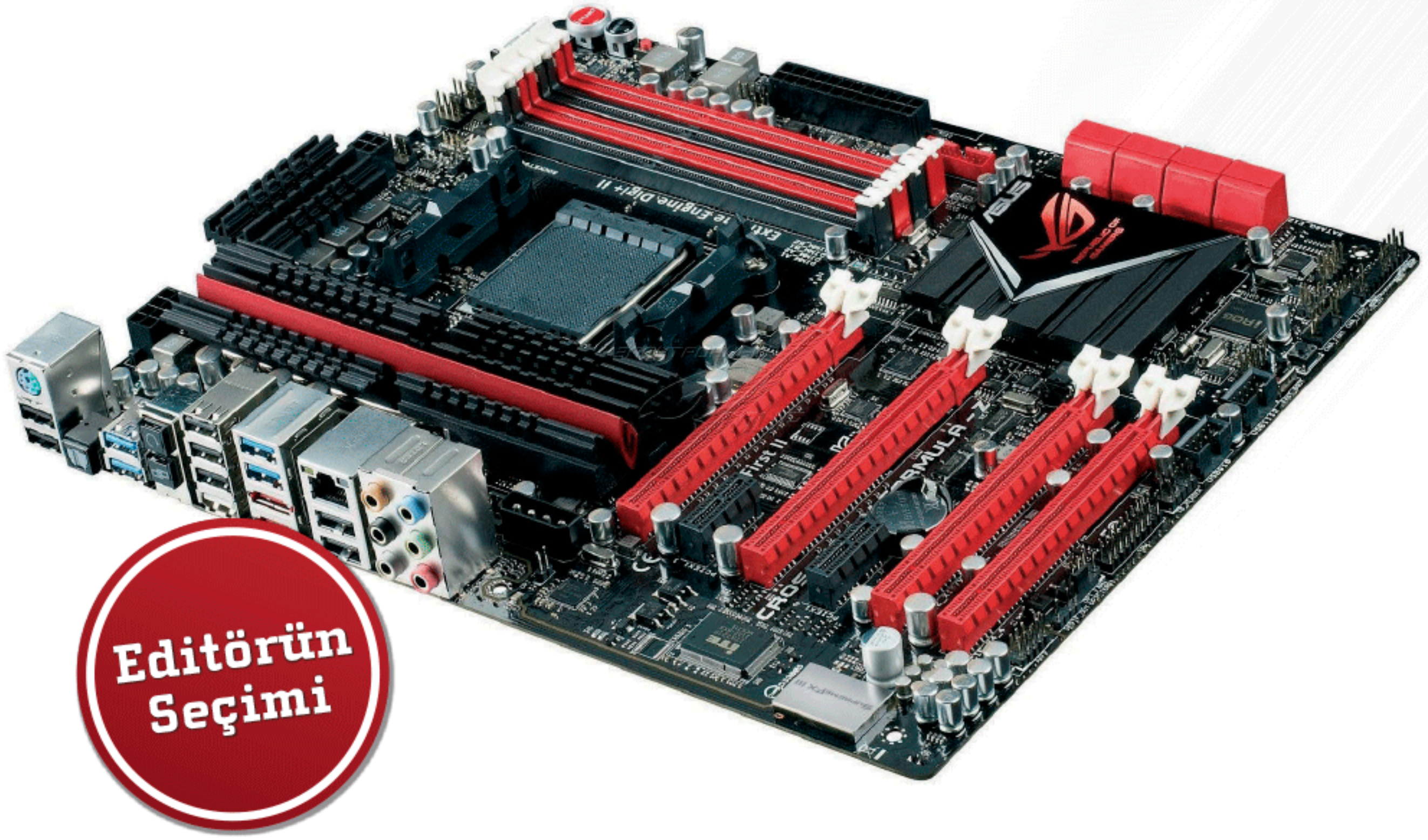
### Gümüş

10 üzerinden 9 alan ürünler



### Bronz

10 üzerinden 8 alan ürünler



## ASUS Crosshair V Formula-Z

Masaüstü bilgisayar sahibi oyun severlere iyi bir seçenek

**A**SUS, Republic of Gamers serisi için geliştirdiği ürünlerle oyun severleri farklı kategorilerde mutlu etmeyi başarıyor. ASUS'un yine Republic of Gamers serisi için ürettiği bir başka çözümü olan ve bu defa masaüstü bilgisayar kullanıcılarına hitap eden ürünüyle karşınızdayız. Gerek tasarımı, gerekse hız aşırma yetenekleri ile oyun severlerin ihtiyaçlarına karşılık verebilen Crosshair V Formula-Z, AMD 990FX yonga setli olmasıyla birlikte AMD AM3+ işlemci desteği sunuyor. Elbette ki işlemci konusunda geriye de uyum sağlayan Crosshair V Formula-Z, AMD Turbo CORE teknolojisini de destekliyor ve HyperTransport 3.0 tabanlı veri yolu ile 5200MT/s veri transferi imkânı sağlıyor.

Üzerinde toplam altı adet PCI genişleme yuvası bulunduran Crosshair V Formula-Z, bunlarla x16, x16/x8, x8, x4 ve iki adet de x1 hizmeti sunuyor. Bu slot'lar arasından x16'lı olanları kullanarak SLI ve CrossFireX seçiminizi rahatlıkla yapabiliyorsunuz. Böylece günümüz oyunlarında dilediğiniz grafik performansını yakalayabilirsiniz. AMD 990FX yonga setinin karşı tarafında yer alan bellek

yuvalarıyla da ROG tasarımını yansıtan Crosshair V Formula-Z, burada dört adet ve 32 GB'a kadar destek gösteren DDR3 DIMM slot'a yer veriyor. Buraya konumlandıracağınız bellekleri 2400 MHz'e kadar seçebileceğinizi de belirtelim. Crosshair V Formula-Z'nin üzerinde dolaşmaya devam ediyor ve sekiz adet 6GB/s'lik SATA bağlantılarını görüyoruz. Tam karşı köşedeyseniz tümleşik ses teknolojisi SupremeFX III bizleri karşılıyor. Bu ses çözümü sayesinde oynadığınız oyunların seslerini en temiz haliyle duyacağınızı da söyleyelim. Elbette ki Crosshair V Formula-Z'nin ROG'a özgü özellikleri yalnızca bu değil ama onlara geçmeden önce SupremeFX III'ün hemen yanındaki LED ışıklandırmanın da oldukça göz alıcı olduğunu söyleyelim. Anakartı çalıştırdığınızda bu LED yol, SupremeFX III ile ses bağlantılarını birbirine bağlıyor.

Özellikle hız aşırma için başarılı çözüm sunan Crosshair V Formula-Z, EFI BIOS özelliğiyle büyük kolaylık sağlıyor. ROG BIOS Print desteğiyle kullanıcılara kendi BIOS ayarlarını arkadaşlarıyla paylaşabilmelerine de olanak tanıyan Crosshair



V Formula-Z, bilgisayarınızı başka bir bilgisayarla anlık olarak izleyebilmenizi ve müdahalede bulunabilmenizi sağlayan ROG Connect uygulamasına da ev sahipliği yapıyor. Analog ve dijital tasarımın güçlü birlikteliği olarak anılan Extreme Engine Digi+ II'yi geliştirerek oyuncuların en yüksek performansa ulaşabilmeleri için ayarlanabilir işlemci ve bellek güç yönetimi imkânı da sunan ASUS, Crosshair V Formula-Z ile daha verimli, daha kararlı ve yüksek performansı hissedebileceğiniz bir sisteminiz olmasını sağlayacak türden bir anakart sunuyor.

SLI veya CrossFireX seçiminizi rahatlıkla yapabileceğiniz ve hız aşırma yeteneklerini kullanabileceğiniz Crosshair V Formula-Z, oyun severler tarafından yakından incelenmeli. ■ Ercan Uğurlu

**İthalat:** ASUS

**Web:** www.asus.com.tr

**Artı:** ROG'a özel tasarım, hız aşırma performansı, BIOS yeteneği

**Eksi:** 64 MB'a kadar bellek desteği gösterebilirdi

**Puan:** 10/10



## Western Digital WD Blue WD10EZEX



Günlük PC kullanımında hem performans, hem güvenlik

**D**epolama sorununu ortadan kaldırmak için masaüstü kullanıcılar tarafından tercih edilen markalar arasında bulunan Western Digital, Blue serisiyle günlük bilgisayar kullanımında

yüksek performansı ve güvenliği bir arada isteyen kullanıcıların beklentilerine cevap veriyor. Blue'nun yanı sıra Green, Black ve Red isimlerinde farklı serilere de sahip olan Western Digital, Blue serisi altında sunduğu WD10EZEX ile 1 TB'lık disk kapasitesi sunuyor. Sunduğu geniş disk alanıyla iyi bir depolama çözümü olan Western Digital Blue WD10EZEX, elbette ki yalnızca sunduğu kapasiteyle öne çıkmıyor. Disk her şeyden önce Western Digital kalitesini kullanıcılara sunuyor. Western Digital'ın ödüllü masaüstü ve taşınabilir sabit sürücülerinde kalitesi kanıtlanan teknolojinin kullanıldığı WD10EZEX, en yüksek güvenlik standartlarıyla üretilmiş. Bu sayede ihtiyaçlarınızı gerek özellikleri, gerekse kapasitesiyle karşılayabilecek olan disk, içerisinde 7200 RPM dönüş hızına sahip bir plak bulunduruyor. SATA 6 GB/s arayüzüne sahip olan WD10EZEX, 64 MB arabellek boyutuna, yani Buffer Size değerine sahip. 150 MB/s aktarım hızı tanımlanan WD10EZEX'in elbette ki farklı kapasite değerlerine sahip modelleri de bulunuyor.

NoTouch Meyil Yükleme teknolojisinin kullanıldığı Western Digital Blue WD10EZEX, kayıt kafasının disk ortamıyla hiç temasta bulunmamasını sağlıyor. Böylece hem kayıt kafası, hem de disk çok daha az

yıpranarak sürücünün sağlığına olumlu yönde katkıda bulunuluyor. Üstelik yetkililer yaptıkları uyumluluk testiyle kullanıcıların, Western Digital Blue WD10EZEX'in sistemlerinde çalışmayacağına ilişkin şüpheye düşme olanağını da ortadan kaldırmış. Performansı, güvenliliği, uyumluluğu ve kapasitesi ile dikkat çeken WD10EZEX, daha önce de bahsettiğimiz gibi 1 TB'lık disk kapasitesine sahip. Diskin sunduğu bu kapasiteyi nasıl değerlendirebileceğinizi göz önüne getirebilmeniz için sürücünün üzerine 200.000'in üstünde fotoğraf, 76 saatten fazla video ve 250.000'i aşkın şarkı depolayabileceğinizden de bahsedebiliriz.

Masaüstü kullanımında beklentileri karşılayacak türde bir disk olan WD10EZEX'ten, geniş depolama alanı ve sağlamlığıyla memnun kaldık.

■ Ercan Uğurlu



İthalat: Western Digital  
Web: www.wdc.com/tr  
Artı: Performans, sağlamlık  
Eksi: Kutu içeriği  
Puan: 9/10



## MSI Radeon HD 7790



CrossFire'a uygun, ideal bir ekran kartı

**O**yun oynamak için masaüstü bilgisayar hazırlayan veya hâlihazırda kullandığı PC'sini güncelleme peşinde olan kullanıcılar tarafından merakla beklenen AMD Radeon HD 7790, sonunda MSI etiketiyle raflardaki yerini yavaş yavaş alıyor. Sahip olduğu teknik özellik ve sunduğu performans ile orta - üst segmente hitap eden bir ekran kartı olan MSI HD 7790, CrossFire teknolojisine ve hız aşırıya yakınlığıyla da dikkat çekiyor. Böylece her kesimden kullanıcıyı memnun eden bir kart olmayı başaran MSI HD 7790, AMD Radeon HD 7790 GPU'suyla birlikte tam olarak NVIDIA GeForce GTX 650 Ti'in karşısına yerleşiyor.

Ödüllü GCN mimarisine dayanan AMD Radeon HD 7700 serisi bir GPU'ya sahip olan MSI Radeon HD 7790, PCI Express x16 3.0 arabirimini kullanıyor ve GDDR5 bellek tipinde 1 GB değerinde bellek seviyesi sunuyor. 128 bit bellek arayüze sahip olan kart, 1050 MHz çekirdek saatiyle de dikkat çekiyor. Kartın belirtilen teknik özelliklerini bir kenara bırakıp karta yakından baktığımızda tasarımıyla oldukça etkili olduğunu görüyoruz. Üzerinde MSI

tarafından 10 cm çapında bir fanın konumlandırıldığı kart, pek çok metal plakayla da ısınmaya karşı koruma altına alınmış. MSI'nin Propeller Blade teknolojisinin kullanıldığı kart, böylece %20 daha fazla hava akışı ve soğutma oranı sunuyor. Ayrıca MSI'nin kart üzerinde kullandığı bileşenlerden bahsetmemiz gerekirse tüm bileşenlerin MSI Military Class III standardında olduğunu ve bu sayede hem performans ve verim, hem de kalite ve uzun kullanım ömrü konularında garantiye sahip olduğunu söyleyebiliriz. Ayrıca ekran kartının kutusunun üzerinde yer alan "Afterburner" logolu tasarıma da dikkat çekecek olursak, ekran kartının hız aşırıya yakınlığından da bahsedebiliriz.

DirectX 11 destekli olan MSI Radeon HD 7790, dediğimiz gibi orta - üst segment kullanıcılara hitap ediyor. Kodlarına bakarsak kendi sınıfının son seviyesinde olduğunu söyleyebileceğimiz kart, aynı GPU'nun farklı markalar altında sunulan rakipleriyle olan savaşında da yaptığımız testler sonucunda bazen bir adım geride, bazen bir adım önde duruyor; bu nedenle performans açısından oldukça başarılı bulunduğumuzu belirtebiliriz. DiRT

Showdown'da 1680x1050 piksele göre 1920x1080 piksel değerinde daha iyi sonuçlar veren MSI HD 7790, Hitman: Absolution ve Metro 2033 testlerinde kendi sınıfında adeta zirveye oynuyor. Hız aşırıya yakınlığıyla da %20 civarında çekirdek saat hızı ve %10 civarında bellek saat hızında artış yakalayabileceğiniz kart, böylece hız aşırıya yakınlığındaki beklentileri de karşılayacaktır. Bu arada kartın incelediğimiz tarihteki fiyatının 192 Dolar + KDV olarak belirtildiğini de söyleyelim.

Oyun performansından memnun kaldığımızı rahatlıkla söyleyebileceğimiz MSI Radeon HD 7790, en güncel PC oyunları için en uygun seçeneklerden biri olarak dikkat çekiyor. Tasarımıyla da soğutma sistemine çözüm sunan kart, hız aşırıya yakınlığı ve CrossFire'a da uygun. ■ Ercan Uğurlu

**İthalat:** MSI

**Web:** www.msi.com.tr

**Artı:** Oyun performansı, soğutma sistemi, hız aşırıya yakınlığı ve CrossFire desteği

**Eksi:** Bir üst sınıf kartlarla arasında pek fiyat farkı yok

**Puan:** 9/10



# Teknik Servis

Yaz ayları geldi ve yine herkesin ortak sorunu, sadece "2 GB ekran kartı" olduğu için alınan dizüstü bilgisayarların oyun oynarken ısınıp kapanacak ya da sık sık fps düşüşleri yaratacak olması. Bu gibi durumlar için tavsiyemiz her zaman 30 TL verip bir termal macun almak ve tornavidayı ele alıp kurumuş macunu yenileyerek tozları da temizlemek olacaktır.

**S:** Benim 2 GB GT 540M'li bir bilgisayarım var. Biliyorsunuz ki orta sınıf ve oyunları ancak Medium / High seviyede oynatabiliyor. Ben bir sayınızda görmüştüm, bir arkadaşta AMD Mobility Radeon almasını tavsiye etmişsiniz. Ben de aynı şeyi, bizim buradaki bir tanıdıktan eBay aracılığıyla yeni Mobility ekran kartı almayı düşünüyorum; malum, Türkiye'de satılmıyor. İnternette NVIDIA Mobility GTX 660M gördüm, fiyatı da uygun, 270\$ civarı, Alienware marka. Acaba bunu alsam benim dizüstü bilgisayara uyumlu olur mu? Bu arada bilgisayarımın markası Packard Bell. Burak Şahin

**C:** GT 540M, MXM portu kullanmaz, genelde anakarta gömülü bir karttır, bu yüzden söküp yerine yeni kart takılması mümkün değil. Takılabilse bile GTX 660M ile GT 540M arasındaki güç tüketim farkından dolayı bu mümkün değil.

**S:** Yeni bir bilgisayar aldım bir yıl önce. Sistem şu şekildi: Pentium Dual-Core CPU E6800 3.33 GHz, 4GB RAM, 64-bit işletim sistemi, ekran kartım ise ATI Radeon HD 5450. Şu son zamanlarda çıkan Crysis 3, Assassin's Creed III ve Far Cry 3 gibi oyunları normal ayarlarda hiç kasmadan oynayabileceğim bir ekran kartı, sistemimin eksik yanlarını ve ayrıca sistemin beni ne kadar götürebileceğini yazarsanız sevinirim. Birçok yazınızda ATI Radeon HD 7850 ekran kartını önermişsiniz. Saydığım ve de gelecek oyunları

rahat bir şekilde kaldırırmı bu söylediğiniz ekran kartı? Ayrıca bütçe sınıırım 500 TL. Nazmi

**C:** Güç kaynağını söylemediğiniz için aslında size ekran kartı tavsiyesi yapmam pek doğru olmayacaktır. Tahminim, yazmadığınıza göre alırken de dikkat etmediğiniz. Bu yüzden sisteminizde kalitesiz bir 300 Watt PSU olduğunu buradan görebiliyorum. Bunu 500W 80 Plus bir modelle değiştirmeniz gerek, sonrasında HD 7870 alabilirsiniz.

**S:** PC'min özellikleri şöyle: GIGABYTE H61M, Intel i3 3.10 GHz, Radeon HD 4850 ve bir adet 4GB Kingston RAM. Yeni bir ekran kartı almak istiyorum, ne önerirsin? İşlemcimi değiştirmeme gerek var mı? Ekran kartı için yaklaşık bütçem 200 - 250 TL. İbrahim Duran

**C:** Sistemin fena sayılmaz. HD 5840, DirectX 11 desteği olmadığı için miadını doldurdu. Soldan ikinci rakamı "8" olsa da soldan ilk rakamı "4" olduğu için eski nesil. Artık HD 7800 serisi kartlar var. Bütçen bunlara yetmediği için sana HD 7750 öneriyorum.

**S:** Toplama bir bilgisayar yapmayı düşünüyorum. Bütçem 1.800 - 2.000 TL. ASUS P8Z77 anakart, Intel i5 işlemci, HD 7850 ekran kartı, 4x4 GB DDR 3 1600 MHz bellek, 2 TB sabit disk, Windows 8 işletim sistemi olacak. Sence böyle bir bilgisayara Intel i5 mi iyi gider, yoksa i7 mi? Ekran kartı

HD 7850 mi, yoksa NVIDIA GeForce GTX 650 Ti mi? Windows 7'de oynadığım oyunları Windows 8'de oynayabilir miyim? Bu bilgisayarla kaç yıl idare edebilirim? Ben bu bilgisayarı Haziran - Temmuz aylarında almayı planlıyorum. Cevap yazarken Haziran ayındaki teknolojiye göre yazmanı isterim. Can Okay

**C:** Haziran ayında Z87 piyasada olacak, bu yüzden bu sistem komple değişecek ve Haswell olacak. Windows 8, oyunlarda Windows 7'den çok çok daha iyi bir performans sunuyor. Çünkü ekran kartı için en güncel sürücüyü kullanıyor. Uyum konusundaysa 1996 yılında çıkmış oyunları bile çalıştırıyor. Windows 8, gelmiş geçmiş en iyi Windows kesinlikle.

**S:** Video izlerken bilgisayar ekranım birden kapandı. Bilgisayar çalışıyor, monitör çalışıyor ama monitör bir şey göstermiyor. Kapatıp açınca üç - beş saniye gösteriyor ama tekrar gidiyor. Bu ilk kez başıma geliyor. Ne olmuş olabilir? Monitörüm sinyali gitmediğinde açma / kapama yerinde turuncu ışık yanar, böyle bir şey de olmuyor, normal halindeki gibi mavi ışık yanıyor. Monitörüm LG Premium Artistic Series LX40. Görkem ÇALIŞKAN

**C:** Bunun birkaç nedeni olabilir. Genelde ilk neden ekran kartının bozulmasıdır. Eğer evde bir dizüstü bilgisayar varsa monitörü bir dizüstü bilgisayara bağla ve kontrol et. Monitör sorunsuz çalışıyorsa ekran

► kartını değiştirmen gerekiyordur. Monitör yine üç - beş saniye sonra kapanıyorsa monitörün kondansatörleri bozulmuştur. Uygun fiyata tamir ettirebilirsin. Çok nadir olsa da çözünürlük ayarları da bu soruna neden olabilir. Bilgisayar açılırken güvenli moda gir ve çözünürlüğü en düşük ayara çekmeyi dene.

S: ATI Radeon HD 5650 ekran kartım var. Bilgisayarı kullanırken "AMD görüntü sürücüsü yanıt vermeyi kesti" diyor, ekranda kocaman bir "E" işareti çıkıyor ve PC kendini resetliyor. Neden oluyor bu sorun? Utku Karadağ  
C: Bu gülücük işareti Windows 8'in mavi ekranı oluyor. Mavi ekran Windows ile özdeşleştirilse de aslında donanımsal bir sorundur. Ekran kartın miadını doldurmuş anlamadığım kadarıyla ya da tozlanmış da olabilir. Kartın tozlarını temizle ve termal macununu yenile. Sorun devam ederse değiştirme vakti gelmiş. Bu tür mavi ekran sorularında bize C:\Windows\Minidump klasöründeki "DMP" uzantılı bellek dökümlerini yollamayı unutmayın. Bu dosyaları analiz ederek sorunu daha kolay çözebiliriz.

S: 6.000 TL bütçem var. Oyun ve 3D modelleme için kullanacağım bir bilgisayar toplamak istiyorum. Tavsiyeleriniz nedir? Ayrıca PCI Express bağlantısı kullanan SSD kartlar Türkiye'de var mı? Üveys Yıldız  
C: i7 3930K işlemci, Sabertooth X79 anakart, GTX 780 ekran kartı ve 16 GB 1600 MHz CL9 bellekler ile sanırım istediğin sistemi oluşturmak mümkün. Maalesef PCI Express ara birimli SSD bulamadım piyasada. ASUS şimdi SSD işine giriyor ve getireceği modeller PCI Express ara birimli olacak.

S: Bilgisayarımdaki bazı parçaları değiştireceğim çünkü çoğu oyunu, görüntü kalitesi Low veya Medium'da oynu-

## Bit, ekran kartının işlemcisi (Buna grafik işlemci, yani GPU denir.) ile bellekleri arasındaki iletişim veri yolunu temsil eder

yorum ve oyundan zevk alamıyorum. Bir de ekranım 20 inç. Acaba ekranım büyük olduğu için de bir sorun olabilir mi? Lafı uzatmadan PC'min sistem özelliklerini vereyim size: Windows 7 Home Basic 64-bit, i3-2120 CPU, 4 GB RAM, AMD Radeon HD 7450 ekran kartı. Bütçem 1.000 TL. Berk Öztürk

C: HD 7450, modern bakkal kartı. 2 GB RAM koy, iki kule arası Kadir İnanır gibi. Bakkalların efendisi. Ama burada DVD'den Sabit Diske Recep Gandalf var! Bakkal kartlarına geçiş yok! 1.000 TL bütçe bu sistemi adam etmeye yeter. Berke'nin 1.000 TL'si var. Bunun 400 TL'siyle HD 7850 ve kalan 200 TL ile 500W 80 Plus bir PSU alsın, kalan 400 TL ile de işlemcisini i5-3470 yaparsa Berke bütün oyunları yüksek çözünürlükte oynayabilir mi?

S: Windows 7 Home Premium 32-bit, Pentium Dual-Core CPU E6500 @ 2.93 GHz, 2 GB RAM ve Intel G41 Express Chipset özellikleri olan, günümüz standartlarında yetersiz kalan Casper masaüstü bir bilgisayara sahibim. Açıkçası bu işlerden fazla anlamam. Ben PC'mi RAM ve ekran kartı gibi konularda geliştirmeye karar verdim. Battlefield 3, Grand Theft Auto IV, Far Cry 3 ve benzeri yeni oyunları rahatça oynayabileceğim bir bilgisayar istiyorum. Tavsiyeleriniz doğrultusunda 500 TL masrafa girebilirim. Eğer dersiniz ki bu bilgisayar artık bir işe yaramaz, yapacağınız masraf ziyan olur; bu bahsettiğim oyunları rahatça oynayabileceğim bir dizüstü bilgisayar almayı düşünüyorum. Dizüstü bilgisayar içinde maksimum 2.000 - 2.500 TL bütçem var, yani bir oyun bilgisayarı düşünüyorum. Deniz Göçmen

C: Maalesef hasta için çok geç. Hiç umut yok. Size yeni bir PC önerelim. 2.500 TL bütçeyle GTX 660M orta sınıf ekran kartı olan (Ülkemiz standartlarına göre üst sınıf.) MSI GE70 0ND-413XTR alabilirsiniz. Bu dizüstü bilgisayarla bütün oyunları en az orta ayarlarda rahatlıkla oynayabilirsiniz. Ekranı Full HD olduğu için GTX 660M'i biraz zorlayacaktır ama bu ekranın keyfi de bir başkadır.

S: Geçen gün ekran kartı araştırması yaparken ATI'nin bir modeliyle NVIDIA'nın bir modeli gözüme takıldı. İkisinin çekirdek frekansları, Shader frekansları vesaire aynı ama nedense bit farkından dolayı ATI daha pahalı. Bu bit ne işe yarar? (ATI'nin bit sayısı 256, NVIDIA'nın 192 idi.) Melikşah Özeyhan

C: Bit, ekran kartının işlemcisi (Buna grafik işlemci, yani GPU denir.) ile bellekleri arasındaki iletişim veri yolunu temsil eder. Grafik işlemci, işleyeceği veriyi belleklerden alır. Bellekle iletişimini bir veri yolu üzerinden yapar. Bu veri yolunun 192 şerit yerine 256 şerit olması daha yüksek bir performansla sonuçlanır. Bu yüzden ekran kartında en önemli kriterlerden biri de bit'tir. 128-bit altı ekran kartları satın alınmamalıdır.

S: Yaklaşık bir ay önce günlük işlerimi yapmak ve arada bir de oyun oynamak üzere ASUS N56V aldım. DiRT 2 gibi eski oyunların da Windows 8'de çalışmadığını acı bir şekilde öğrendim. Ben bu tarz "eski ama güzel" oyunları oynamayı tercih ediyordum. Metro 2033'ü de Steam'den satın almayı düşünüyordum. Oyunun kodlarının hatalı olduğunu, çok fazla hata mesajı verdiğini biliyorum. Bunlar için bir yama geldi mi? Ayrıca DiRT 2'deki gibi oyunu açamama ihtimalim de var mı? Bunlardan bağımsız olarak bilgisayarımın kaç bit olduğunu bilmiyorum. Nasıl öğrenebilirim veya sen söyler misin? İsmet Dilman

C: Şimdi bir konuya açıklık getirelim. DiRT 2 Windows 8'de çalışmıyor diye bir şey yok. Ben sorunsuz çalıştırdım. Çalıştırdım derken tıkladım ve çalıştı. Uğraşmadım bile. Bugüne kadar Windows 8'de çalıştıramadığım hiçbir oyun da olmadı, hatta bu konuda iddiam bile mevcut. Çalıştırılmayan oyun varsa çalıştırıyorum. 1996 yapımı ilk Fallout bile tıkrık tıkrık çalışıyor. Windows 7 çıktığında da herkes aynı nameleri söylüyordu. Şimdi Windows 8 çıktı, yine aynı hikâyeleri duyuyoruz. Her şeyden öte, orijinal oyunun Windows 8'de çalışmaması yasal değil bir kere. Geliştiriciyi dava edebilirsin çünkü oyunu Windows uyumlu satıyor. Ekran kartın 128-bit. Çalıştıramadığın oyun olursa mail at. DiRT 2 için de 1.2 güncellemesini kur.

S: HP Pavilion G6-1307ET A8S47EA sahibiyim. Bilgisayarımı Temmuz ayında almıştım, o günden bugüne çok ısıyor fakat ben A.B.D.'den sipariş ettiğim için servise gönderemiyordum. Bu soruna nasıl bir çözüm yolu bulunur? Benim bilgisayarımın özellikleri şöyle: Intel Core i5-2450M 2.5 GHz işlemci, 4 GB DDR3 1333 RAM, 1 GB AMD Radeon HD 7450M ekran kartı, 500 GB sabit disk, Windows 7 Home Basic. Sizce özellikleri iyi mi? 300 TL gibi bir bütçem var. Daha iyi yapmak için ne alabilirim? Uğurcan Akpınar  
C: Maalesef ekran kartı yetersiz, oyunlarda fazla performans alabileceğini sanmıyorum. Isınma sorunu için eğer yapabiliyorsan dizüstü bilgisayarının içini aç ve termal macunu yenile. 30 TL gibi bir fiyata kaliteli bir termal macun alabilirsin. Eğer açamıyorsan HP yetkili servisinin -yurtdışından alınmış olsa da- cihaza bakması lazım. Bu sistem için yapacağın en iyi iki şey şu: 120 GB bir SSD ve Windows 8.

S: NVIDIA GeForce GTX560 Ti DirectCU II Top GDDR5 1GB

256-bit DirectX 11 ekran kartına sahibim. Sizce Crysis 3 için ekran kartımı değiştirmeme gerek var mı, yoksa yüksek ayarla arasında çok farklılık olur mu? Gerek varsa sizce hangi model ekran kartını alırım? GTX 780 uygun olur mu? Melik Taraftar

C: GTX 780 alabiliyorsan tabii ki GTX 780 al. Bu kart Crysis 3 için yetersiz değil ama yine de daha iyi bir kart olabilir. Orta ayarlarda oyunu oynayabilmen gerek ama "Ben en yüksek ayarda oynamak istiyorum." dersin de bu ay çıkacak GTX 780 serisini beklemen gerek.

S: Bir ay kadar önce yeni bir Lenovo dizüstü bilgisayar aldım. Dizüstü bilgisayarda sanırım dâhili ve harici olmak üzere iki ekran kartı var. Biri Intel HD Graphics 4000, diğeriyse benim kullanmak istediğim GeForce GT 635M. Ancak şöyle bir sorunum var: Sanırım oyunlarda GeForce ekran kartını kullanamıyorum. Örneğin, dün "Hard Reset" isimli oyunu oynamak istedim ve video ayarlarında kullanılan ekran kartının Intel HD Graphics 4000 olduğunu gördüm ve başka seçenek de yok, GeForce ekran kartı gözüküyor bile ama Aygıt Yöneticisi'nde GeForce ekran kartı gözüküyor ve aktif. Bu normal mi, yoksa ben gerçekten GeForce ekran kartımı kullanamıyorum mu? Erdem Güçlü Kara

C: İlk olarak ekran kartı sürücünü en son beta sürümünü güncelleme gerek. Bunun için www.geforce.com adresini ziyaret edebilirsin. Sonrasında NVIDIA Control Panel'i açacaksın. Soldan 3D Ayarlarının Yönetilmesi seçeneğine tıkla. Buradan Program Ayarları sekmesine geç. İlk seçenek olan "Özelleştirilecek programı seçin" kısmında "Ekle" butonuna bas ve akabinde Hard Reset'in kurulu olduğu klasöre gidip oyunun EXE dosyasını seçip ekle. Şimdi bir altta ikinci seçenek var. Buradan da "Yüksek Performanslı NVIDIA işlemcisi" seçeneğini seç. Artık oyunda GT 635M devreye girecek.

S: Benim Intel Core i7 2630QM 2.0 GHz, 8GB RAM, NVIDIA GeForce 550M 2 GB özelliklerine sahip bir ASUS N53SN'im var. Yakın zaman oyunlarındaki performansı cidden rahatsız edici düzeyde. Düşük ayarlarda bile yetersiz FPS alıyorum. Anladığım kadarıyla da buna en çok sebep veren şey ekran kartı. Dizüstü bilgisayarımın ekran kartını değiştirebilir miyim? Eğer cevap "evet" ise şimdiki modellerden hangileriyle değiştirebilirim ve sonuç beni Far Cry 3, Tomb Raider gibi yakın dönem oyunlarında tatmin eder mi? Yoksa tek çare yeni PC almak mı? Doruk Çetin

C: Sevgili Doruk, TRT 1'de yeni bir yarışma programı başladı. Şoray Uzun abimiz sunuyor programı. Programın adı "Cevap Soruda". Demem o ki maalesef 550M ile Far Cry 3 oynaman biraz zor. Fakat! Fakat şöyle bir şey var ki yakın zamanlarda meydana gelen bu yavaşlamanın nedeni ısınmadan başka bir şey değil. Yoksa GT 550M o kadar da kötü bir kart değil. Çözüm olarak garanti devam ediyorsa cihazı servise yolla ve fan temizliği yaptırtıp termal macununu yenile. Fakat garanti bitmişse tornavidayı eline, termal macunu da beline al ve bu dizüstü bilgisayarı ilk günkü soğutma performansına getirmek için kollarını sıvamaya başla. Bir de en önemlisi, bu işlem bitince BIOS'u güncelle ve Windows 64-bit'e geç.

S: Benim masaüstü sistemimde ekran kartı olarak GIGABYTE HD 6850 var, bunun dışında sistemim şöyle: i5 işlemci, 8 GB RAM, GIGABYTE Z77-D3H anakart, 750 Watt güç kaynağı. Sizce elimdeki ekran kartını değiştirip MSI veya ASUS HD 7850 almam mantıklı bir hareket olur mu ya da başka bir deyişle performans artışı almak için hangi AMD ekran kartını değerlendirmeliyim? Fiyat olarak orta düzey olmak kaydıyla... Mehmet Mol

C: DVD'den Sabit Diske Recep Baltaş her zaman



oyuncunun kesesini düşünmüştür, bu yüzden sana "HD 6850'yi satın ufak bir performans artışı için HD 7850 al." demeyeceğim. Eğer alacaksan performans farkı daha yüksek olan bir ekran kartı alman gerek. Eğer alacaksan en az bir HD 7950 al ya da bekle, GTX 700 serisi bu ay ortasında piyasada olacak. Ona göre kararını verirsin.

S: 550W 80 Plus PSU, AMD Phenom X4 965 Black Edition işlemci, ASUS M4N68T-M V2 anakart, 8 GB DDR3 RAM, ATI Sapphire 6850 ekran kartı. Bu sisteme en son ekran kartı dâhil oldu ve bu ekran kartı oyunları yüksek ayarlarda

açmakta. Yalnız bir sorunum var, o da oyunlarda 10 - 15 saniye arasında gözle görülür bir biçimde fps düşmesi oluyor. Bildiğim her şeyi yapmama rağmen bir çözüm bulamadım. Soğutucu taktım, sürücülerini güncelledim, sabit diskte biçimlendirmeye kadar her şeyi denedim. En son altı - yedi ay önce soğutucuyu takarken termal macunu yenilemiştim, sadece onu yenilemedim. Sence sorun ondan mı? Sorunumun ne olduğunu bir türlü anlayamadım. Sence sorun ne? Bu arada Windows 8 64-bit kullanmaktayım. Emrah Şapıt

**C: Anlık fps düşmeleri genelde ısınmadan kaynaklıdır. Termal macun çok önemli bir bileşen. İşlemcinin**

sadece bir kısmı bile ısınsa bütün işlemci frenlenecektir. Termal macunun eşit bir biçimde dağıtılması, işlemci yüzeyinin komple ve eşit düzeyde soğutulması şart... Bir de mutlaka BIOS güncellemesi yap. Ayrıca oyuna girerken arkada çalışan programları da kapat. Özellikle güvenlik yazılımı varsa ağ trafiğini kontrol eden, bunu devre dışı bırak. Bir de ağ kartı sürücüsünü güncelle. Bu yüzden oyunda takılma yaşayanlar gördüm. ■

Sorularınız için [donanim@level.com.tr](mailto:donanim@level.com.tr) adresine mail atabilirsiniz.

## Sistem Gereksinimleri



### Call of Juarez: Gunslinger

**İşletim Sistemi:** Windows XP SP3 / Windows Vista SP2 / Windows 7 SP1 / Windows 8  
**İşlemci:** Intel Core 2 Duo 2.0 GHz / AMD Athlon X2 2.0 GHz  
**Bellek:** 2 GB  
**Sabit Disk:** 5 GB  
**Ekran Kartı:** 512 MB, DirectX 9.0



### Metro: Last Light

**İşletim Sistemi:** Windows XP / Windows Vista / Windows 7 / Windows 8  
**İşlemci:** Çift Çekirdekli, 2.2 GHz  
**Bellek:** 2 GB  
**Sabit Disk:** 8 GB  
**Ekran Kartı:** AMD Radeon HD 4850 / NVIDIA GeForce 8800 GT



### Remember Me

**İşletim Sistemi:** Windows XP / Windows 7 / Windows 8  
**İşlemci:** Intel Core 2 Duo 2.4 GHz / AMD Athlon X2 2.8 GHz  
**Bellek:** 2 GB  
**Sabit Disk:** 9 GB  
**Ekran Kartı:** AMD Radeon HD 3850 / NVIDIA GeForce 8800 GTS



### Resident Evil: Revelations HD

**İşletim Sistemi:** Windows XP  
**İşlemci:** Intel Core 2 Duo 2.4 GHz / AMD Athlon X2 2.8 GHz  
**Bellek:** 2 GB  
**Sabit Disk:** 8 GB  
**Ekran Kartı:** AMD Radeon HD 3850 / NVIDIA GeForce 8800 GTS

## SATIN ALMA TABLOSU

LEVEL'dan herkese göre PC önerileri...

DONANIM TÜRÜ	GİRİŞ SEVİYESİ	ORTA SEVİYE	ÜST SEVİYE
KASA	Cooler Master CPM-350 500 watt	Cooler Master CPM-350 500 watt	Cooler Master HAF RC-912 750 watt
ANAKART	GIGABYTE GA-970A-D3	ASRock Z77 Pro 3	MSI Z77A-GD55
İŞLEMCI	AMD Phenom II X4 965	Intel Core i5 3570K	Intel Core i7 3770K
İŞLEMCI FANI	AMD (Stok Fan)	Thermalright HR-02 Macho	Thermalright Silver Arrow
BELLEK	Corsair CMV46X3M2A1333C9 (2x2GB)	G.SKILL Ripjaws F3-12800CL9D 8 GB DDR3	G.SKILL Ripjaws F3-12800CL9D 8 GB DDR3
EKRAN KARTI	AMD Radeon HD 6870	NVIDIA GeForce GTX 660	AMD Radeon HD 7970
SABİT DİSK	Samsung 840 Series 120 GB SSD	Samsung 840 Series 250 GB SSD	Samsung 840 Series 250 GB SSD
OPTİK SÜRÜCÜ	24x SATA DVD yazıcı	24x SATA DVD yazıcı	24x SATA DVD yazıcı
FİYAT	585\$ + KDV	1005\$ + KDV	1540\$ + KDV



## Batman: Arkham City

Rocksteady Studios zoru başardı ve "en iyi"yi "daha iyi" yapmayı başardı. Batman hayranı olsanız da, olmasanız da bu oyunun atmosferine hayran olmamak çok zor.

PC  
PS3  
X360

PSP  
iOS  
ANDROID

**Yapım** Rocksteady  
**Dağıtım** Warner Bros  
**Çıkış Tarihi** 2011



## Battlefield 3

Zamanın ötesinde görsel detaylarla oyuncuları cezbeden Battlefield 3, oynayan herkese unutulmaz bir savaş deneyimi yaşıyor. EA DICE'a Frostbite 2 motoru için ne kadar teşekkür etsek azdır.

PC  
PS3  
X360

PSP  
iOS  
ANDROID

**Yapım** EA DICE  
**Dağıtım** Electronic Arts  
**Çıkış Tarihi** 2011



## BioShock Infinite

Oyuncuları sualtı şehirlerinde ağırlayan ve sağlam atmosferiyle beğeni toplayan BioShock serisi, bu kez bizleri gökyüzünde misafir etti ve çok başarılı bir devam oyunuyla gönülleri fethetti.

PC  
PS3  
X360

PSP  
iOS  
ANDROID

**Yapım** Irrational Games  
**Dağıtım** 2K Games  
**Çıkış Tarihi** 2013



## Borderlands 2

Atmosfer, adrenalin, RPG, FPS, testosteron, östrojen... Hem de hepsi bir arada! Borderlands 2, RPG'yi belirli bir zümreye ait olmaktan çıkarıp FPS severlere de bahşetmeyi başaran harikulade bir yapım.

PC  
PS3  
X360

PSP  
iOS  
ANDROID

**Yapım** Gearbox Software  
**Dağıtım** 2K Games  
**Çıkış Tarihi** 2012



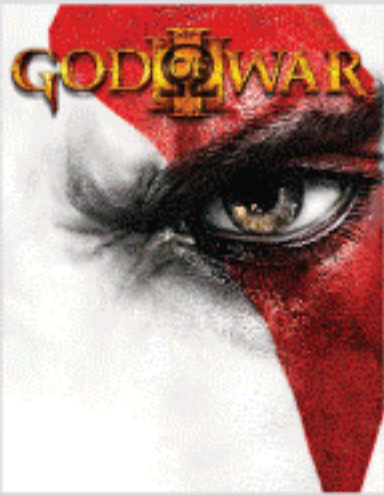
## Call of Duty: Black Ops II

Artık fabrikasyona geçtiğini düşündüğümüz Call of Duty serisi bizi şaşırttı ve Black Ops II ile hala yapabilecekleri olduğunu gösterdi.

PC  
PS3  
X360

PSP  
iOS  
ANDROID

**Yapım** Treyarch  
**Dağıtım** Activision  
**Çıkış Tarihi** 2012



## God of War III

God of War III'ün, piyasaya çıktığı saniyede bu listeye direkt olarak gireceğini hepimiz biliyorduk. Tahminlerinizi ve beklentilerinizi boşa çıkarmayan oyun bulmak zor; o yüzden Kratos'un değerini iyi bilin.

PC  
PS3  
X360

PSP  
iOS  
ANDROID

**Yapım** Sony  
**Dağıtım** Sony  
**Çıkış Tarihi** 2010



## LittleBigPlanet 2

Artık kendi bölümlerinizin yanı sıra kendi oyunlarınızı üretebileceğiniz LBP2, yaratıcılığın sınırlarını zorlamakla kalmıyor, üstüne eğlence sınırlarını da zorluyor.

PC  
PS3  
X360

PSP  
iOS  
ANDROID

**Yapım** Media Molecule  
**Dağıtım** Sony  
**Çıkış Tarihi** 2011



## Mass Effect 3

BioWare'in bilimkurgu temalı enfes RPG oyununda komutan Shepard dillere destan hikayesini başka bir boyuta taşıyor.

PC  
PS3  
X360

PSP  
iOS  
ANDROID

**Yapım** BioWare  
**Dağıtım** Electronic Arts  
**Çıkış Tarihi** 2012



## Max Payne 3

Rockstar Studios'un şaheseri Max Payne 3, eli silah tutabilen herkesin gönlünde taht kurmuş durumda. Max Payne 3'ün multiplayer modları da oyunu uzun süre taze tutmayı sağlayacak kalibrede.

PC  
PS3  
X360

PSP  
iOS  
ANDROID

**Yapım** Rockstar Studios  
**Dağıtım** Rockstar Games  
**Çıkış Tarihi** 2012



## Ni no Kuni

Dünyası, görselliği ve oynanışı ile bizi kendine hayran bırakan Ni no Kuni: Wrath of the White Witch, bugüne kadar PlayStation 3'e çıkmış en iyi yapımlardan biri.

PC  
PS3  
X360

PSP  
iOS  
ANDROID

**Yapım** Level-5  
**Dağıtım** Namco Bandal  
**Çıkış Tarihi** 2013

### MAYIS 2013

Age of Empires II HD	70
Army of Two: The Devil's Cartel	44
Cities in Motion 2	74
Dead Island: Riptide	70
Dead or Alive 5 Plus	86
Defiance	74
Dragon's Dogma: Dark Arisen	75
Far Cry 3: Blood Dragon	84
God Mode	80

### Guacamelee!

Incredipede	82
Injustice: Gods Among Us	83
Lords of Football	55
Ninja Gaiden 3: Razor's Edge	82
Papo & Yo	78
Pressure	55
Sacred Citadel	65
ShootMania Storm	70
Slender: The Arrival	80

Starseed Pilgrim	87
Terraria	80
The Bridge	70

### NİSAN 2013

Battlefield 3: End Game	88
BioShock Infinite	93
BIT.TRIP Presents... Runner2	94
Darkstalkers Resurrection	78
Gears of War: Judgment	88



### Diablo III

Dillere destan zorluk seviyesi yüzünden yapımcıların bile bitirmekte zorlandığı Diablo III, hayranlarını uzun yıllar mutlu edecek bir eser olarak tarih sayfalarına adını altın harflerle yazdırmayı başardı.

PC  
PS3  
X360

PSP  
iOS  
ANDROID

**Yapım** Blizzard  
**Dağıtım** Activision & Blizzard  
**Çıkış Tarihi** 2012



### Dishonored

Bethesda'nın tomasından çıkan Dishonored, özellikle RPG severlere unutulmaz bir oyun deneyimi sunarken özellikle oyun mekanikleriyle Deus Ex: Human Revolution'ın yapamadığını yapmayı başarıyor.

PC  
PS3  
X360

PSP  
iOS  
ANDROID

**Yapım** Arkane  
**Dağıtım** Bethesda  
**Çıkış Tarihi** 2012



### Far Cry 3

Bizi tropikal bir ortamdan alıp Afrika'nın uçsuz bucaksız çöllere götüren Far Cry serisi, yeni oyunu Far Cry 3 ile kafalarımıza "allak bullak" etmeyi başardı.

PC  
PS3  
X360

PSP  
iOS  
ANDROID

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



### Forza Horizon

Seriye alışlagelen düzenden çıkarıp bambaşka bir yapıya, festival coşkusu taşıyan Forza Horizon sayesinde Xbox 360'ta yarış keyfi durmaksızın devam ediyor.

PC  
PS3  
X360

PSP  
iOS  
ANDROID

**Yapım** Playground, Turn 10  
**Dağıtım** Microsoft  
**Çıkış Tarihi** 2012



### Gears of War 3

Gears of War 2'nin pabucunu dama atabilecek yegane oyun, yine bir Gears of War olabiliyordu ve öyle oldu. Testereleri yağlayın ve savaşa hazırlanın.

PC  
PS3  
X360

PSP  
iOS  
ANDROID

**Yapım** Epic Games  
**Dağıtım** Microsoft  
**Çıkış Tarihi** 2011



### Portal 2

Oyunculara yaratıcı bir oynanış sunan yeni bir şaheser... Kafa patlatan bulmacaları arkadaşlarınızla birlikte oynarken bildiğiniz gerçekleri gözden geçirme ihtiyacı hissedeceksiniz.

PC  
PS3  
X360

PSP  
iOS  
ANDROID

**Yapım** Valve  
**Dağıtım** Valve  
**Çıkış Tarihi** 2011



### Shogun 2: Total War

Taktiksel savaşları yaşayarak yönettiğimiz Shogun 2: Total War, bize strateji oyunlarının ne kadar "tatlı" olduğunu hatırlattı.

PC  
PS3  
X360

PSP  
iOS  
ANDROID

**Yapım** Creative Assembly  
**Dağıtım** Sega  
**Çıkış Tarihi** 2011



### StarCraft II

Ana oyun gibi, ek paketi de mükemmel bir senaryo moduyla karşımıza çıktı. Heart of the Swarm, multiplayer modunu da başarıyla geliştirdi.

PC  
PS3  
X360

PSP  
iOS  
ANDROID

**Yapım** Blizzard  
**Dağıtım** Activision Blizzard  
**Çıkış Tarihi** 2013



### The Elder Scrolls V: Skyrim

Atmosferiyle oyuncuları içine çeken ve adeta hapseden Skyrim, tadına doyum olmaz bir oyun olarak "en iyi RPG" unvanını bileğinin hakkıyla almayı başarıyor.

PC  
PS3  
X360

PSP  
iOS  
ANDROID

**Yapım** Bethesda  
**Dağıtım** Bethesda  
**Çıkış Tarihi** 2011



### Uncharted 3: Drake's Deception

Hollywood filmlerini kıskandıran Türkçe dublajlı senaryosuyla Nathan Drake bu kez taş üstünde taş bırakmıyor.

PC  
PS3  
X360

PSP  
iOS  
ANDROID

**Yapım** Naughty Dog  
**Dağıtım** Sony  
**Çıkış Tarihi** 2011

God of War: Ascension	89
Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 3	87
<b>Persona 4 Golden</b>	<b>92</b>
Resident Evil 6	77
SimCity	86
Sly Cooper: Thieves in Time	81
<b>StarCraft II: Heart of the Swarm</b>	<b>92</b>
The Banner Saga: Factions	80
The Showdown Effect	75
The Sims 3: University Life	78

Tomb Raider	85
<b>Trials Evolution: Gold Edition</b>	<b>90</b>
<b>MART 2013</b>	
Akaneiro: Demon Hunters	70
<b>Antichamber</b>	<b>90</b>
Crysis 3	79
Dead Space 3	71
<b>Dokuro</b>	<b>90</b>
Dungeonland	82

Hitman HD Trilogy	80
Knytt Underground	77
Lyssandra and the Amplegores	71
Metal Gear Rising: Revengeance	82
Omerta: City of Gangsters	68
Prism Panic	83
Proteus	76
Retrovirus	68
Skulls of the Shogun	78
<b>The Elder Scrolls V: Skyrim - Dragonborn</b>	<b>90</b>



## sakarsessizlikler.com



### 8-bit hesabı...

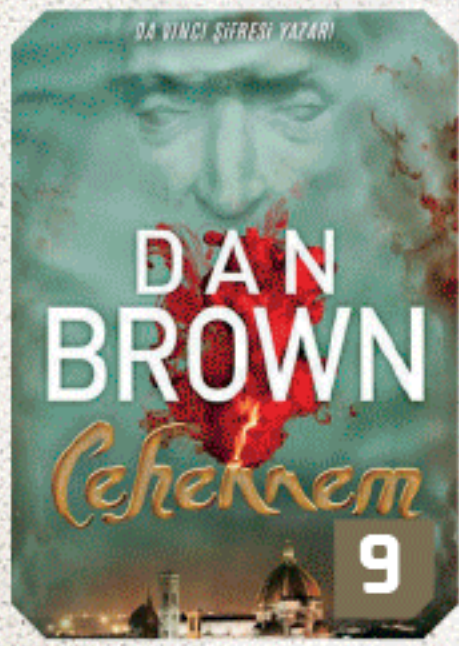
**W**eb-comic'lerin (İnternet çizgi romanı?) ne kadar popüler olduğunu bilirsiniz. Penny Arcade'ler, PvP Online'lar, Ctrl+Alt+Del'ler... Türkiye'de durum ne aşamada, çok hâkim değilim ama Engin ve Can, yepyeni bir işe imza atmış durumda. "Sessiz Sakarlıklar" adındaki seri, -şimdilik- iki haftada bir yayımlanan ve 8-bit ruhunu sonuna kadar yansıtan, oyunlarla da içli dışlı olan, şahane bir iş. Büyük ihtimalle ikinci kısmını yayımlanmış olarak göreceğiniz seri sekiz sezondan oluşacak ve her bir sezon da sekiz bölüm içerecek. Farklı karakterlere sahip sekiz kişinin hikâyesi söz konusu olacak ama siz henüz birkaç tanesiyle tanışmış olmalısınız şu aşamada. Bu sekiz tane gencin birbirleri ve dünya ile ilişkilerini, komik maceralarını oyun dünyasına benzeyen bir dünyada, bolca oyun jargonu ve oyun referanslarıyla takip etmek için hemen siteyi ziyaret edin. Gelişmeleri de sitede yer alan Facebook ve Twitter hesaplarından takip edebileceğinizi de hatırlatayım. Üç dilde hizmet veren (Türkçe, İngilizce, Fransızca.) serinin Japoncasını da ben yapmayı teklif ediyorum! ■ Tuna Şentuna

## Cehennem



Dan Brown

**D**a Vinci Şifresi ile ünlenen Dan Brown'un son kitabı Cehennem de anında ülkemizde satılmaya başladı. Kahramanımız Harvard Üniversitesi, simge bilim profesörü Robert Langdon, gözlerini bir hastanede açıyor ve anlıyor ki evinden çok uzakta zira burası Floransa. Kısa bir zaman geçiyor ki peşine bir suikastçi takılıyor ve hastaneden zarar zor, "Sienna" adında bir kadının sayesinde kurtuluyor. Bir



yandan gizemli bir rüya görmekte olan Robert, bir yandan da bulduğu ipuçlarının Dante'nin Cehennemi'ne gönderme yaptığını keşfediyor. Olaylar iyiden iyiye sarpa sarıyorken biz Türkleri şaşırtan bir gelişme oluyor, ipuçları Robert'ı İstanbul'a getiriyor. Büyük bir olayın içinde olduğunu anlayan kahramanımız, heyecan verici bir dizi olayı çözmeye çalışıyor, kitap da bir anda bitiveriyor. Kesinlikle tavsiye ediyorum.

■ Tuna Şentuna

## Siyah



Ted Dekker

**“**Valborg Svensson" adında bir adam var ve bu adam, çok zengin. Tabii ki zenginlikten ne yapacağını bilemiyor, hafif de kafası kötülüğe çalışıyor, sonunda da aşısı olmadan asla tedavi olamayacak ve bulaşan kişiyi üç hafta içerisinde öldürecek bir virüs tasarlıyor. Kendisine boyun eğmeyenlere karşı kullanacağı bu virüsün haberini de "Thomas Hunter" adındaki



kahramanımız alır. Thomas elbette ki emrinde yüzlerce adam olan bir manyağa karşı güçsüzdür ve bir noktada kurşunların hedefi olur. Bundan sonra da olaylar bayağı değişir zira rüya ile gerçek tamamiyle birbirine karışır... Çok ilginç bir kitap Siyah; neyin gerçek, neyin hayal olduğunu anlamaya çalışırken akıp gidiyor. Bilimkurgu sevenlerin ilgisini çekecektir.

■ Tuna Şentuna

### Etkinlikler



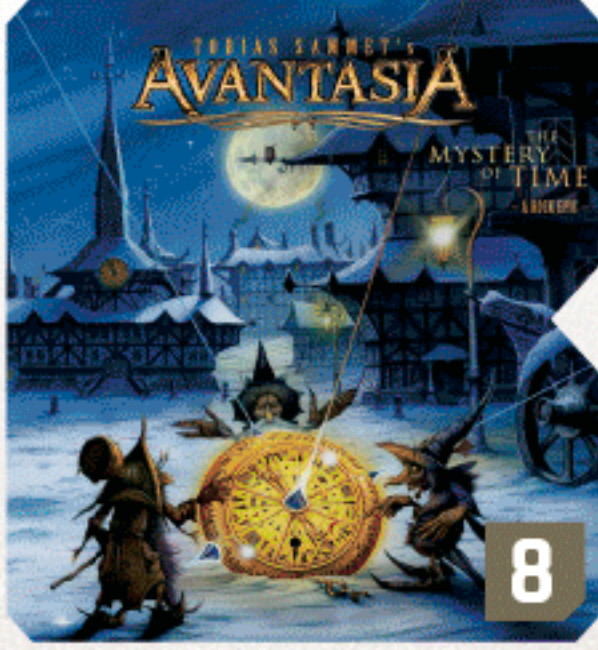
### Efes Pilsen One Love Festival

20 - 22 Haziran

12.si düzenlenecek olan One Love'da bu yıl yine bomba isimler yer alıyor. Parkorman'da gerçekleşecek olan festivalde Keane, Blur ve New Order gibi büyük isimlerin yanında, Melis Danişmend, The Vaccines, Wax Tailor ve James Blake gibi isimler de yer alıyor.

### Ayın diğer etkinlikleri

- 7 Haziran: Tiesto / BJK İnönü Stadyumu, İstanbul
- 8 Haziran: Pentagram / Jolly Joker, Ankara
- 13 Haziran: Duman / İTÜ Stadyumu, İstanbul
- 15 Haziran: Zaz / Parkorman, İstanbul
- 15 Haziran: Fischerspooner DJ Set / Ghetto, İstanbul
- 26 Haziran: Bloc Party / Parkorman, İstanbul
- 29 Haziran: Dance Day: The Prodigy, Basement Jaxx / BJK İnönü Stadyumu, İstanbul
- 30 Haziran: 30 Seconds to Mars / Parkorman, İstanbul



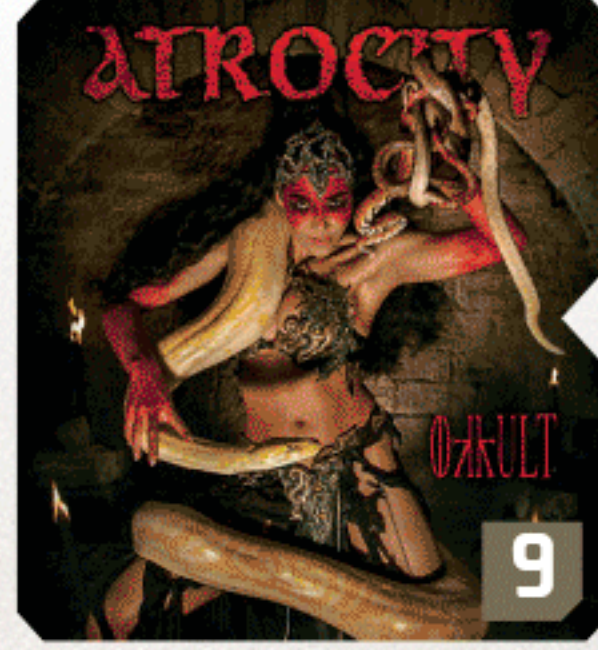
## Avantasia

### The Mystery of Time

Yıllardır piyasada olan Avantasia, son albümü The Mystery of Time ile çok iyi bir iş çıkarmış durumda. Albüm bir yandan senfonik, bir yandan 80'leri hatırlatıyor, bir yandan eğlendiriyor, bir yandan da gaza getiriyor. Gerçekten albümü dinlerken neler hissettiğimi tam olarak ifade edemiyorum ama tüm hissiyatım iyi yöndeydi. 10 tane sağlam

parçadan oluşan albümde açılış parçası Spectres, size albümün devamında da neyle karşılaşacağınızı gayet iyi gösteriyor. Spectres'i takip eden parçaların neredeyse tümü bir hikâye anlatacakmış gibi başlıyor ve sonradan hızlı ritimlerle coşuyor. Vokaller her zaman ön planda zira olayın arkasında Tobias Sammet yer alıyor. Avantasia demek, Tobias demek, Avantasia demek, her albümde farklı sanatçılarla oluşturulan bir eser demek. (Old Man's Child ekolü.) Ve bu albümü de metalden hoşlanan herkesin dinlemesi gerekiyor...

■ Tuna Şentuna



## Atrocity

### Okkult

Gazınız mı bitti? Bir şeylerin sizi hayata döndürmesini mi bekliyorsunuz? Gözlerinizi kapatıp büyük bir savaşta en güçlü savaşçılardan / büyücülerden biri olduğunuzu hayal ederken sizi güdüleyecek bir müziğe mi ihtiyacınız var? Atrocity, tüm Senfonik Death Metal altyapısıyla burada! "Neymiş ki bu?" diyerek el attığım Okkult'un ilk parçası

Pandaemonium, beni öyle bir etkisi altına aldı ki her şeyi bırakıp sadece parçaya odaklandım. Son derece atmosferik ve bir o kadar da senfonik bir girişin ardından davullar, gitarlar, baslar bir abanıyor ki anında bir pogo ortamı oluşturmak istiyorsunuz. 12 tane parça bulunuyor albümde ama hepsi maalesef Pandaemonium kalitesinde değil. Neyse ki iyi parçalar çoğunlukta ki asla sıkılmadan albümü bir çırpıda dinleyebiliyoruz. Çok sağlam bir çalışma olmuş Okkult fakat metalle çok içli dışlı olmayan bünyelere fazla gelebilir. ■ Tuna Şentuna



Türkiye'deki Adı Demir Adam 3 Yapım A.B.D. Süre 130 dk. Yönetmen Shane Black Senaryo Drew Pearce, Shane Black Oyuncular Robert Downey Jr., Gwyneth Paltrow, Don Cheadle, Sir Ben Kingsley

## Iron Man 3

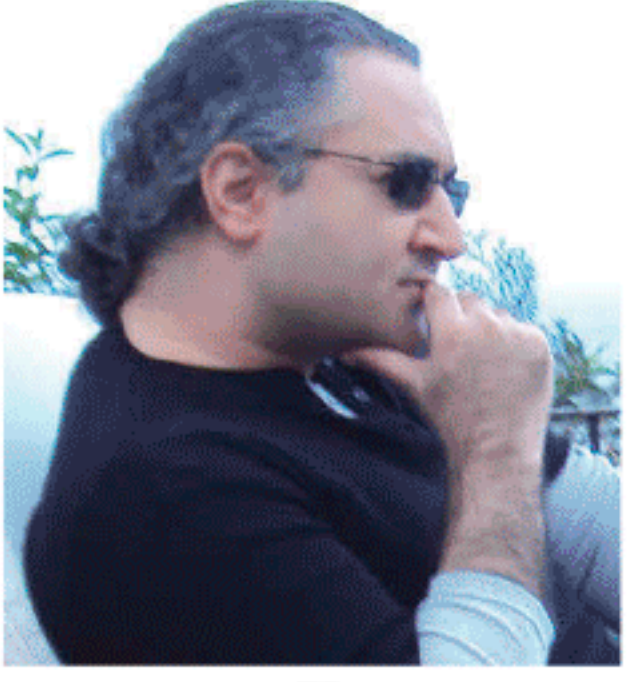
Robert Downey, Tony Stark'a dönüştüğünde...

İlk filmiyle harikalar yaratan ve süper kahraman filmlerinin de rahatlıkla bir şeye benzeyebileceğini gösteren Iron Man'in ikinci filmi bana sorsanız vasattı ama üçüncü filmi -özellikle IMAX'te izledikten sonra- beğenmemenin pek olanaklı olmadığını düşündüm. Üçüncü filmle birlikte Robert Downey Jr. da iyiden iyiye gerçek hayatta bile Iron Man olarak anılmaya başladı, özellikle küçük

çocuklar Iron Man'le fotoğraf çektirdiğini düşünerek ünlü aktöre yakınlaşmaya başladı.

Marvel dünyasındaki orijinal Mandarin'le alakası olmayan bir kötü kahramanın A.B.D.'yi tehdit ettiği filmde, Iron Man'in bu kötüye meydan okuması, malikânesinin yerle bir olması ve ısınarak patlayan birtakım insanların Iron Man'in başına bela olması konu ediliyor. Mandarin rolündeki Sir Ben Kingsley

çok iyi bir performans ortaya koyuyor ve buna eğlencesi bol aksiyon kısımları eşlik ediyor. Yer yer klasik bir kurgudan uzak gözükse de filmin sonu ba-yağı klasik sayılabilir ama zaten bu tip filmleri ilginç "plot twist"ler için izlediğimizi de kim söyleyebilir? Nihayetinde Iron Man 3 çok eğlenceli bir film olmuş; kaçırdıysanız mutlaka Blu-ray'de ve büyük bir ekranda izleyin. ■ Tuna Şentuna



**Cem Şancı** cem@level.com.tr

**Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü**

## Indie oyunların yükselişi

**B**ilmem farkında mısınız ama hızla yükselen bir trend olarak, indie oyunlar hayatımıza eşsiz tatlar katıyor. "Indie" teriminin anlamını bilmeyenler için hızlıca açıklayayım; bağımsız, yarı profesyonel oyunlar demek. Yani, bildiğimiz dev oyun şirketleri tarafından değil de evinde, yatak odasında, kişisel bilgisayarında veya kiraladığı küçük ofisinde, dev oyun endüstrisine bağlı olmadan, kendi kafasına göre oyun geliştiren küçük geliştiricilerin yarattığı oyunlar "indie" kavramının sınırları içerisine giriyor.

Bu oyunların özellikle Steam sayesinde yükseldiğini de söylemek yanlış olmaz. Valve'ın kurduğu Steam, ilk yıllarında oyun endüstrisi için alternatifi olmayan bir dijital dağıtım

kanalırken, bu servisin kazandığı büyük paralar, büyük yapımcıların kendi dijital dağıtım kanallarını kurmasına neden oldu. Dolayısıyla artık Electronic Arts'ın veya diğer büyük dağıtımçıların büyük oyunlarını Steam üzerinde göremeyebiliyoruz. Steam ise oyun çeşitliliğini arttırmak ve üyelerini yeni, keyifli oyunlarla meşgul edip onların diğer dağıtımçıların kanallarına yönelmelerini engellemek için bağımsız oyunlara büyük yer vermeye başladı. Haliyle çok yetenekli gençlerin elinden çıkan, küçük ama çok başarılı oyunlarla karşılaşmaya başladık. Örneğin, Steam'de aylar önce ortaya çıkan Don't Starve bunlardan biri.

Kickstarter'ı da arkasına alan bağımsız yapımcıların bundan sonra çok daha başarılı oyunlar ortaya çıkaracaklarına eminim. Bağımsızların gelişmesi biz oyunculara da büyük avantaj sağlıyor.

Kendilerini tanrı sanmaya başlamış büyük oyun yapımcıları ve dağıtımçıları, küçük oyunların kazandığı başarıyı gördükçe kendilerine çeki düzen verip, fabrikasyon prototip oyunlar üretmeyi bırakıp yeni, orijinal denemeler yapmak için daha fazla motive olacaklardır ve bu da karşımıza çıkacak oyunların daha zevkli, daha güzel, daha yenilikçi olacağı anlamına geliyor.

Eğer Steam'de veya başka kanallarda, beğendiğiniz bir bağımsız oyun görecekseniz, üç- beş Dolar'ınıza çok acımadan oyunu satın alın ve bağımsız oyunlara destek verin derim. Hem boş vakitlerinizde güzel zaman geçirirsiniz, hem de "mainstream" oyunların tekdüzeliğinden kurtulup yeni tasarımların, yeni buluşların yükseldiği bağımsız oyunlarda ufkunuzu genişletebilirsiniz. ■





## Geleceği geçmişe taşımak

**i**nternette canlı yayın izlemek artık çocuk oyuncağı. Hele ki canlı yayını yapan firma büyük bir firmaysa yavaşlama, kesinti derdi de olmuyor, televizyon izler gibi izliyorsunuz yayını.

21 Mayıs'ta saatler akşam 8'i gösterdiğinde, ben de geçtim bilgisayarın başına, tıkladım Xbox'ın sitesine ve yeni nesli karşımda görmek için beklemeye başladım. Havalı bir fragmandan sonra kameralar sahneyi çekmeye başladı ve yeni nesil Xbox, Xbox One açıklandı.

Hoşuma giden taraf şu oldu, uzun zamandır bu kadar heyecanlanmamıştım. Yayın başladığı saniyeden itibaren, gelecek yedi yıl neye bakacağımızın, neyin adını telaffuz edeceğimizin adım adım yaklaştığını iliklerime kadar hissettim. İlk defa bir şey hakkında bu kadar bilgisizdim ve sistemin adının ne olacağını duymak bile beni heyecanlandırmaya yetiyordu. Xbox One ismi açıklandığında da heyecanım geçmedi ve daha da büyük bir ilgiyle, yeni nesil Xbox'ı takip etmeye devam ettim.

Beklentim elbette ki büyüktü. Microsoft, hiç bilmediğimiz, çok acayip bir şey çıkaracak diye bekledim. Bir odayı oyun ala-

nına döndüren IllumiRoom olur, başka bir yenilik olur... Sonra ne oldu, televizyon ile oyun arasında geçiş yapabileceğim, arada Skype aramalarını kabul edebileceğim ve dirseklerimi de algılayabilen bir Kinect'le daha "hisli" oyunlar oynayabileceğim söylendi, Forza Motorsport 5 ile gözüm boyanmaya çalışıldı.

Maalesef, PS4'ün lansmanından edindiğim izlenimler, Xbox One için de geçerli oldu.

Yenilikler kötü mü? Elbette ki değil. Film, televizyon, oyun arasında son derece hızlı geçiş yapabilmek çok güzel. Gelişmiş grafiklere sahip oyunları oynayabilmek de elbette ki çok hoş. Yeni Kinect'in beni daha iyi algılayabilecek olmasına da lafım yok ama yedi yılda kat edilen yol bu mu? Bu mu olmalıydı?

PS4'le birlikte şunu söylemiştim: Konsollar, teknolojiye ayak uydurmak için yenilenmek zorunda ve PS4'ün bundan öteye yaptığı bir şey yok. Maalesef aynısını Xbox One için de söylemek zorundayım...

İşin daha da kötüsü, Xbox'ın bir oyun eğlence

sisteminden çıkıp başka eğlenceleri ön plana taşıyan ve oyun da oynatmayı başaran bir alete dönüşmeye başlamış olması. Şefik olayın bu özelliğinden gayet memnun olduğunu söyledi ve orada farkında olmadan, başka bir şey daha söylemiş oldu: Ben yaşıyorum hacı...

Kendimi hatırlıyorum da 15 yaşlarında televizyon, film, internette film hakkında bir şeyler arama güdüsü ve bu gibi durumlar hiç umurumda bile değildi. Varsa yoksa oyun oynayayım ve beni başka hiçbir şey rahatsız etmesin... Şimdi kendimde de görüyorum ki birkaç saat oyun oynadıktan sonra bir film izlemek, o filmi izlerken birisiyle konuşmak, belki o sırada internette başka bir şeye bakmak bana da çekici geliyor. Microsoft, insanların oyun alışkanlıklarını değiştirmek istemiyor belki ama artık oyun dışında, başka alanları da neredeyse eş değer biçimde seven kitlelere de hitap etmeye çalışıyor.

Tüm bunlar da bana, yepyeni bir "oyun konsolu" yerine, "teknolojik bir cihaz" izlemişim tadı verdi. Öyle ki PS4'ü bile arar oldum. Ve şu saniyeden sonra rahatlıkla söyleyebilirim ki oynayıp alışkanlıklarımızda gerçek bir değişim görmek için bir sonraki nesli beklememiz gerekiyor... ■





Şefik Akkoç rocko@level.com.tr

## Rocko'nun Modern Yaşamı

# PlayStation 4 mü, Xbox One mi?

**S**onbahar sonu itibariyle Posta bölümüne en çok gelecek soru bu olacak ve Tuna da bu soruya üç - beş ay cevap verdikten sonra kafayı sıyracak. Aslında bu soru neden defalarca soruluyor, anlam veremiyorum. Misal, mevcut nesli göz önüne alalım, PlayStation 3 ve Xbox 360 piyasada, her iki konsolun tüm teknik özellikleri, oyun arşivi, performans raporu, ekstra servisleri ve daha nice detay apaçık ortada. Hal böyleyken konsol tercihinin birinin fikrine göre yapılmasından ziyade, kişinin beklentilerine göre yapılması çok daha mantıklı değil mi? God of War, Killzone ve Uncharted gibi oyunları beğeniyorsanız PlayStation 3 almalısınız, gayet net. Forza, Gears of War ve

Halo gibi oyunları beğeniyorsanız Xbox 360 almalısınız, bu da gayet net. Konsollar arasında oyun miktarı ve performans konusunda hemen hemen hiçbir fark yok; farkı belirleyen ekstra servisler, ekstra detaylar ve kimi zaman gamepad. (Mesela benim için gamepad çok önemli.)

Mevcut nesil savaşını, rekabetini bir kenara bırakalım, sonuçta devir kapanmak üzere. Şimdi önümüzde PlayStation 4 ve Xbox One rekabeti, soruları, kararsızlıkları var. Henüz cihazların performansına dair en ufak bir rapor, karşılaştırma testi yok ama ilk oyunlar belli, kullanıcılara sunulan hizmetlerin birçoğu belli. An itibariyle her şey netleşmeden bu soruya cevap vermek zor ve anlamsız. Konsolları edinip aylarca test et-

tikten sonrası tabii ki benim, bizim tercihlerimiz olacak ama aradığınız cevap yine bizde olmayacak. Yine her iki konsolun ortaya koyduklarına bakmalı, mevcut oyunları tartmalı ve farklı değişkenleri göz önünde bulundurup karar almalısınız. Ben Xbox One diyebilirim, Tuna PlayStation 4 diyebilir, sonra bizi dinleyip konsolu alır ve hayal kırıklığına uğrarsınız, vallahi sorumluluk kabul etmeyiz! Sonuçta herkesin, her oyuncunun beklentileri farklı ve alınan tatmin de farklı olacaktır.

Gönül ister ki her oyuncu her iki konsolu da alsın, kullansın ve bu rekabetin getirdiği anlamsız tartışmalardan uzak kalsın ama zor, olmayacak, biliyorum. Hal böyleyken de Tuna'ya Allah'tan sabır dilemekten başka bir şey yapamıyorum.

■ [twitter.com/fisek](https://twitter.com/fisek)







## Yaşlanmak mı, yoksa değişmek mi?

**Y**aşlılığın bir tarifi var mı gerçekten? Yani yaşlanmanın sözlükteki karşılığına hiç baktınız mı? Nasıl açıklanabilir ki yaşlanmak? Simitçi ve eskici için eskiden çok basit açıklamalar bulunurdu; simit satan kimse ve eski toplayan kimse gibi... Her ne kadar çok basit gibi gözüküyordusa da aslında dil bilimsel olarak bakıldığında sorulan soruya cevap niteliğindedir. Peki ya yaşlılık? Gerçekten herhangi bir düzlemde, herhangi iki kelimeyle gerçekten aslında olan olguyu niteleyebilmemiz mümkün mü? Benim cevabım "hayır" olacaktır, en azından var olduğum bu düzlemde. Ötesini görene kadar "hayır" konusunda ısrarlı olacağım da aşikâr.

Peki ya değişim? Olan bir "şeyi" değiştirmek midir değişim? Yoksa dolaylı yoldan evrimi mi işaret etmektedir? Tıpkı kıyafet değiştirdiğimizde olduğu gibi, evrim sürecinde de içgüdüsel olarak mı değiştiririz hal ve hareketlerimizi? Yoksa bu, "doğal" olarak nitelendirilen bir duygu mudur? "Değişim" kelimesine ne kadar yakından baktınız, bilmiyorum ama "değişim" kelimesi bile aslında dilsel olarak bir değişimdir, sürekliliği ifade eder benim nezdimde... Yaşlandığını iddia eden insanlar aslında ne demek istiyorlar, bence en çok irdelenmesi gereken nokta budur. Fiziksel mi,

yoksa duygusal mı yaşıyorlar bu insanlar? Yoksa evrimin bir paçası olan değişimle birlikte, eskiden keyifle yaptıkları uğraşları artık farklı sebeplerden dolayı yapamadıklarından mı yaşıyorlar? Tüm bu soruların herkese göre illaki bir cevabı olacaktır ve zaten olmalıdır da. Fakat burada önemli olan, soruların gerçekten soruluyor olmasıdır...

Neden mi düşünüyorum tüm bunları? Çünkü insanoğlu kendi başına bir bilgi yarışması programıdır. Kendisi sormalı ve cevabı yine kendisi bulmalıdır; yaşayarak ya da öğrenerek. İşte bu denklem içerisinde geçtiğimiz günlerde başıma gelen bir olay zemin hazırladı tüm bu duygularımı Kare bölümüne taşımama... Efendim, ben her hafta teknoloji mağazalarını en az bir defa gezerim. Fiyat bakarım, nereye ne gelmiş, öğrenirim, mümkünse çalışanlarla muhabbet ederim. Son olarak kendisiyle konuştuğum bir mağaza çalışanıyla olan diyalogumuzsa "gamer", yani oyuncu kulaklıklarının hemen yanında başladı. Bir yandan kulaklıkları inceliyor, bir yandan da kendisinden bir ürünün fiyatını öğreniyordum ki bu esnada adam bana, "Abi kulaklık alacaksan şunu al, o tuttuğun Diablo III kulaklığı gereksiz pahalı. Fakat emin ol yarına kalmaz satılır. Çok meraklısı var." şeklinde bir cümle kurdu. Bendeniz de tanıdığım insanlara ne kadar yakın davranıyordum, bu şekilde başlayan durumlarda hep "Evet,

doğru söylüyorsun." der, bir köşeye çekilirim. Neyse, akabinde konuşma uzadı ve oyunlara döndü. "Ben şunu çok beğeniyorum. Bunu çok oynamıştım. Şu oyunu oynamış mıydın?" gibi, aslında çok da yabancı olmadığımız bir diyalog gelişti. Beni esas ilgilendiren sonuç kısmıydı. "Abi artık eskisi gibi oynayamıyorum, benden geçti." şeklindeki yoruma, "Neden? Ne demek geçti? Keyif mi almıyorsun artık oyunlardan?" sorusuyla cevap verdim.

Öyle görünüyor ki karşımdaki insan yaşadığı bir dönem içerisinde o ya da bu şekilde oyunlardan uzak kalmıştı ve geri dönmek çok zordu, bir o kadar da uzaktı. Aldığım cevapsa "Hayır, sıkılmak değil de artık yaşlandık be abi." şeklinde olunca gerçekten ne demek istediğini anlayamadım. Anlayamadım zira anlamlandıramadım... Eğer bir insan, herhangi bir aktiviteden zevk ve keyif alıyorsa bunu yapmaya devam etmelidir diye düşünüyorum. Maddi ya da fiziki bir sorun olmadığı sürece "yaşlandım" psikolojisiyle tek yapılabilecek şey tembelliktir bence. Peki, şimdi siz cevaplayın? Değişim her zaman güzel midir? Ya değişim olarak düşündüğünüz şey sizin yaşlılığınızsa?

Demem o ki hayat güzel, en azından biz onu güzel kıldığımız sürece. Hep söylediğim gibi, insan kendisine yapar, kendisini değil. Umarım insanlar ufak bir odaya sıkıştırmak yerine kendilerini, sonsuz kırlarda yaşayabilirler kısacık ömürlerini... ■

# THE LAST OF US

Joel ve Ellie ikilisinin hayatta kalma mücadelesi...

**LEVEL 198**

**1 TEMMUZ'DA PİYASADA!**



*İçerik koşullara göre değişkenlik gösterebilir.*

# ÜCRETSİZ TEKNOLOJİ DERGİSİ

interaktif teknoloji dergisi **PC** **sunar**

# nexxt

Sayı 02 / 16-31 Mayıs 2013

## DEVLER LİĞİ

Apple iPhone 5  
HTC One  
Nokia Lumia 920  
Samsung Galaxy S4  
Sony Xperia Z

Piyasadaki en güçlü akıllı telefonları karşı karşıya getirdik

**Dosya** | **Sosyal medya**  
2013'ün en yenilikçi ürünleri | Instagram'ın inceliklerini öğrenin

HER AYIN 1 VE 15'İNDE ÇIKAN TEKNOLOJİ DERGİSİ NEXXT'İ IPHONE VE IPAD'İNİZDEN OKUYABİLİRSİNİZ

# APP STORE'DAN HEMEN İNDİRİN

Zenginleştirilmiş içeriği ve farklı tasarımıyla

# iPad'e özel ELLE YEŞİL SAYI!



HAZİRAN  
SAYISI  
APP  
STORE'DA



LEVEL

TÜRKİYE'NİN İLK VE EN ÇOK OKUNAN ONLINE OYUN DERGİSİ

# ONLINE OYUN

HAZİRAN 2013 SAYI: 48



EVE

# QUEST 514

GANİDİR, PARA İLE ATILMAZ.





**SEN DE  
KATIL!**

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



## YAZLARI UZAYDA GÜZEL

Yaz tatili mi geliyor, ne oluyor şimdi? Biz hep çalışıyoruz, tatil falan yok ama siz sanıyorum ki bir üç ay kadar tatil yapacaksınız. Bu tatilin bir kısmını yazlıkta veya tatil mekanlarında geçirecek olsanız bile geri kalanı muhtemelen bilgisayara başında geçecek zira bu yaz, tam 76 günün mevsim normallerinin üzerinde seyredeceği ve 35 yılın en sıcak yaz mevsimi olacağı söyleniyor. Haziran ayından başlayarak yapabileceklere bir bakalım... Öncelikle Neverwinter'a balıklama dalış yapabilirsiniz. Üstelik oyunun Türkçe desteği de hazır. PS3 sahiplerini Dust514'e davet edip etmeme konusunda kararsızım zira oyun maalesef beklenen başarıyı gösterememiş gibi duruyor. Eski Ragnarok müdavimleri soluğu Ragnarok Online II'de alabilir ve geriye kalanlar da dergideki birçok open beta testi incelemesine göz atarak bu oyunları deneyebilir. Hepinize iyi tatiller, hepinize iyi oyunlar!

**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



22 Dust 514 ▲



3 Editörden

6 Haberler

## İLK BAKIŞ

10 Ecol Tactics Online

12 World of Warplanes

## DOSYA KONUSU

14 Neverwinter

◀ 26 Son Korsan





## İNCELEME

- 18 Navy Fields 2
- 20 Ragnarok Online II
- 22 Dust 514
- 26 Son Korsan
- 28 Battle for Graxia
- 30 Auto Club Revolution

## REHBER

- 32 Ragnarok Online II

## 12 World of Warplanes



20 Ragnarok Online II

## PUANLAMA SİSTEMİ\*

\*OOD'de ara puanlar yer almamaktadır.



BRONZ  
8 Puan



GÜMÜŞ  
9 Puan



ALTIN  
10 Puan



## WORLD OF TANKS

### *Kendisi gibi devasa bir turnuva*

Çıktığı günden bu yana giderek rağbet gören oyunlardan birisi olan World of Tanks (WoT), yaptığı sık güncellemeleri ile de online oyunculardan tam not almayı başaran yapılardan birisi. Rekabetin zirveye çıktığı oyun içi deneyim ile yetinmek istemeyenler, kendisini tüm dünyaya tanıtmak isteyen oyuncular içinse Wargaming ekibinden harika bir turnuva haberi geldi. Mayıs içerisinde başlayacak olan turnuva (Ki Hazirana da sarkabilir.) başta Avrupa ve Kuzey Amerika

olmak üzere, Rusya, Güney Kore, Güneydoğu Asya, Çin ve Vietnam şeklinde sıralanan bölgeler için ayrı ayrı turnuvalar düzenleyecek. Wargaming firmasının 15. yıl kutlamaları sebebiyle gerçekleştirilecek turnuvanın final karşılaşmalarıysa Haziran ayı içerisinde gerçekleştirilecek. Birincileri, WoT'ın yapıldığı stüdyolara tüm masrafları karşılanmış bir ziyaret bekliyorken, ikinci ve üçüncü takımlar da bolca oyun içi para kazanacak.



## SW: THE OLD REPUBLIC

### *Rengarenk bir yama*

BioWare piyasaya çıkarmak için büyük uğraş verdiği ve halen kendisiyle yakinen ilgilendiği Star Wars: The Old Republic için bir süre önce "Rise of the Hutt Cartel" isimli bir eklentiye son kullanıcının beğenisine sunmuştu... Nitekim oyun için gelecek olan 2.1 yaması şimdiden gündeme oturmuş durumda. Yeni yama olabildiğince Cartel Market odaklı ve beraberinde envai

çeşit yenilik de getiriyor. İlk olarak karakterimizin rengini değiştirebileceğimiz boyalar söz konusu. Hemen akabindeyse yeni karakter kişiselleştirme seçenekleri bulunmakta. Son olarak göze çarpan yenilikse, yine dilersek Cartel Market'ten satın alabileceğimiz "Collection"lar... Çok daha ucuza üretilen bu toplanabilir parçalar, oyuna daha fazla heyecan katacağa benziyor.



## STAR TREK ONLINE

### Israrla yola devam

Büyük ümitlerle piyasaya çıkan ama henüz ilk aylarında yeterli oyuncu bulamayıp yok olma tehlikesi yaşayan Star Trek Online, son dönemde yaptığı atılımlarla göz doldurmayı başarıyor. Bu seferki haberimizde 21 Mayıs tarihi ile oyuna eklenmiş olan yeni eklenti, Legacy of Romulus. Fakat paketin en önemli noktası senaryosundan daha çok beraberinde getirdiği "Haakona Advanced Warbird" isimli

uzay gemisi cismi... Legacy Pack sahibi olan oyuncuların hesaplarına, 21 Mayıs itibari ile kendiliğinden eklenecek olan cihaz, üzerinde bulunan "Romulan Battle Cloaking Device" ile düşmanlarımıza amansız saldırılar yapmamıza yardımcı olacak. Ayrıca Star Trek hayranları için böyle bir cihazın adının dahi geçmesi bile büyük bir heyecan yaratmaya yetecek ve artacaktır.



## ANNO ONLINE

### Duymamış mıydınız?

Günümüzde o kadar çok MMO piyasaya çıkıyor ki artık takip etmek bile imkansız. Hele bir de son zamanlarda hali hazırda olan oyunları MMO'sunu yaratma fantezisi başladı ki sormayın... Age of Empires Online ile zirve yapan bu MMO aşkı, Ubisifot'un uzun zamandır kapalı beta test aşamasında tuttuğu efsane oyun Anno'nun online'a dönüşmesi ile devam ediyor. Gözlerden uzak bir şekilde

kendisini geliştiren oyun, artık açık beta aşamasına geçmiş bulunuyor. Özellikle kapalı betada oyunun gelişimine yardımcı olanlara çok farklı ödüller verildiği gibi, açık betanın ilk haftasında da oyunda yer alanlara kimsenin sahip olamayacağı özel bir gemi verildi. Serinin tutkunları için ziyadesiyle dikkat çeken bir yapımla Anno Online'nin açık beta testine dilediğiniz zaman katılmanız mümkün.



## Yılsonunda bizlerle

Serinin ilk oyununu hatırlayanlardansanız, RPG ve strateji öğelerini bir araya getirmek suretiyle harika bir iş çıkaran bu oyunun devamını da uzun zamandır bekliyorsunuz demektir. Aslında ilk oyundan kısa süre sonra haberi yayılan Kingdom Under Fire II, ne yazık ki bir türlü piyasaya çıkamamıştı. Aradan geçen zaman içerisindeyse proje tamamen online bir tarza dönüştü. MMORTS

şeklinde piyasada olacağı hesaplanan oyun, en geç 2013 sonunda raflardaki yerini alacak. Nitekim bir de kötü haber var zira yapımcı BlueSide bu oyunu ilk olarak sadece Güneydoğu Asya bölgesinde piyasaya sürecek. Devasa savaş alanlarını ve binlerce askerin bir arada olacağı dikkat çekici bir oyunu vaat eden Kingdom Under Fire II, PC ve PS3 için üretilecek.

# OBSIDIAN™

e n t e r t a i n m e n t

## SKYFORGE

### Başlıyor!

Bu isim size ne ifade ediyor bilmek imkansız ama bazıları için büyük önem taşıyor. Teferruat bir yana, Mail.ru ve Obsidian Entertainment, Skyforge'u tamamen MMO'ya dönüştürecek bir projeye imza atmış bulunuyorlar. Yapılan açıklamaya göreyse Allods Online'ı yaratan ekip, Obsidian ile birlikte, 2014 yılı içerisinde Skyforge'u tamamen

MMO olarak piyasaya sürecek. Obsidian'nın CEO'su Feargus Urquhart ise konu hakkında "Allods gibi bir oyunu üreten ekip ile yan yana çalışmak suretiyle üreteceğimiz oyun, hepimiz için muazzam bir deneyim olacak." şeklinde açıklama yaptı. An itibarıyla oyun hakkında herhangi bir bilgi bulunmadığını da belirtmekte fayda var.



## FF XIV: A REALM REBORN

### *Tatsızlık olmayacak*

Malumunuz FF XI'in ardından, FF XIV ile bir türlü aradığını bulamayan efsane MMO, uzun süredir FF XIV'ün düzenlenmiş versiyonu olan A Realm Reborn ile uğraşmaktaydı. Bu sefer kullanıcılarını ziyadesiyle dinleyen yapımcı ekipse, oyunun beta test aşamasında oyunculardan aldığı bir eleştiriyi daha gündemine aldı. Mayıs ayının son haftasında oyunun resmi bloğunda birçok

farklı karakter yaratma menüsü görseli belirdi. Kısa bir süre sonundaysa firmadan yeni ve daha önce FF oyunlarında görülmediği kadar detaylı bir karakter yaratma menüsünün oyuna ekleneceğinin garantisi de geldi. Birbirinden farklı dövmelerden tutun da envai çeşit renk paletine kadar uzanan detaylı mı detaylı bir karakter menüsü gelmek üzere.



## RIFT

### *Sıra ona da geldi*

MMO oyunlarının en büyük derdi, başlangıçta kullandıkları ödeme şekline sadık kalamamalarıdır dersek, hiç de abartmış olmayız. Neredeyse sadece World of Warcraft üzerinde tutan aylık ödeme sistemi, bir süredir Rift için de mutluluk verici bir şekilde iş yapıyordu. Nitekim Trion Worlds'den yapılan bir açıklamaya göre ziyadesiyle oyuncusu bulunan MMO Rift, 12 Haziran itibari ile ücretsiz MMO sistemine

geçiş yapacak. 2.3 yaması ile birlikte gelecek olan yeni ödeme sistemi, aylık ödemeye devam edecek oyunculara, binek hızı, fazladan gelir ve birçok farklı yetenek ile süsleyecek bir kategori olan "Patron" ismini verecek. Diğer taraftan oyuna hiçbir ücret ödemeyi düşünmeyenler de, hali hazırda bulunan tüm zindanları, Warfront'ları ve raid'leri hiçbir seviye kısıtlaması olmadan yapabilecekler.



## ECOL TACTICS ONLINE

### *Geçmişe gönderme...*

**E**col Tactics web tarayıcısı üzerinden oynanan ücretsiz bir sıra tabanlı strateji oyunu. Şu anda açık betada olan oyun Retro tarzda 2D piksel grafikler ile tasarlanmış. Oynadığınız karakterler rengârenk saçlı, büyük gözlü anime karakteri tarzında oldukça şirin oluşturulmuş. Ayrıca oyundaki ifadeler de oldukça sevimli. Canavarlar ile savaşmak için paralı asker tutuyorsunuz ve canavarlara karşı onları savaşa hazırlamak adına yeteneklerini geliştiriyorsunuz.

Ana hikâye sizin küçük bir çocukken tehlikeli bir canavarla karşılaşmanız ve

dört paralı asker tarafından kurtarılmanız ile başlıyor. İlk savaşta bu dört askeri de kontrol etme şansına sahipsiniz. Askerler tarafından kurtarıldıktan sonra siz de bir paralı asker olmak istiyorsunuz ve yıllar geçtikten sonra büyüüp maceranızı bir asker olarak başlıyorsunuz. İlk oyunda her askeri kullanabilmemizin sebebi, oyun geliştiricilerinin bize ilk başta üst düzey yetenekleri kullanarak geliştirilmiş bir askerin nasıl olduğunu göstermek istemeleri olabilir.

Oyundaki temel amacınız görevleri alıp onları tamamlamak. Görevler, taktiksel ve

**DAĞITIM** TPlay Studio  
**YAPIM** GamesCampus  
**WEB** [ecoltactics.gamescampus.com](http://ecoltactics.gamescampus.com)  
**ÇIKIŞ TARİHİ** 2013 sonu

### **BİR BAKIŞTA**

- Stratejik oynanış
- İki boyutlu, renkli grafikler



sıra tabanlı oyun içi savaşımlardan oluşuyor. Savaş alanı ise bir satranç tahtası gibi kırmızı ve mavi renkli karelerden oluşuyor. Bu renkler saldırabileceğiniz ve hareket edebileceğiniz bölgeleri belirliyor.

Oyunda dört ana asker var, biraz bunlardan bahsedeyim;

**Mage:** Büyü eğitimi almış bir asker. Genellikle değnek kullanır. Arada asa da kullanabilir. Kendi askerlerini çağırarak geniş bir alana güçlü saldırılar yapar. Ayrıca düşmanları susturabilen veya onlara tuzak kurabilen yardımcı yetenekleri de vardır. Menzilli saldırı yapar.

**Cleric:** Grubun şifacısı diyebiliriz. Takım arkadaşlarının hem canlarını yeniler hem de üzerlerindeki felç, zehir gibi etkileri alır. Arka planda bulunarak grubun güvenliğini sağlar.

**Fighter:** Tank görevi görür. Yakın dövüş ustasıdır. Kılıç, hançer, katana kullanır. Fighter grubu savaş alanında düşmanları kendi üzerine çekerek diğer sınıfların işlerini bitirmelerini sağlar.

**Archer:** Hızlı ve çeviktir. Uzak menzilli

atışlar yapar. Oklarına zehir sürerek düşmanları sersemletir, zayıflatır ve hasar verir. Tek hedefe saldırırlar.

İstedığınız zaman bir askeri alıp istediğinizde bırakabilirsiniz. Ancak her ne kadar oyun %100 ücretsiz olsa da, karakter geliştirmek için büyük miktarda oyun içi para ya da Cash harcamanız gerekecek. Çünkü savaşlarda düşmanlardan düşen eşya sayısı çok değil. Ayrıca bir askeri, para kullanmadan seviye atlatamıyorsunuz. Onun yerine oyun paranızla daha gelişmiş bir versiyonunu alabiliyorsunuz.

Oyundaki diğer bir özellik de kombolar. Takım arkadaşlarınızla birlikte çeşitli kombolar yaratabiliyorsunuz. Örneğin siz düşman önünde, takım arkadaşınız arkasındayken bir destek kombo yaratıp arkadaşınızın devamlı olarak düşmana saldırabilmesine olanak sağlıyorsunuz. Ya da arkanızda iki takım arkadaşınız ile beraber bir sıra oluşturarak düşmanı üç kare ileri itebiliyorsunuz. Farklı savaş alanlarının da savaşa farklı etkileri var.

- **BURÇİN**



## WORLD OF WARPLANES

*Wargaming'den ikinci salvo...*

**W**argaming'in Order of War gibi kıymeti pek fazla bilinmemiş bir oyunun ardından World of Tanks ile çıkıp MMO oyuncularını nasıl peşine taktığını, üstelik bunu kontrol ettiğimiz kanlı canlı bir karakter, envanterimizde de kılıç, topuz ve küçük renkli şişelerdeki iksirler olmadan yapabildiğini kavramak ilk bakışta zor olabilir. Ama kabul edelim Belarus merkezli Wargaming'in en büyük başarısı, onları yola 'tanklar, tankları kim sevmez?' diyerek çıkartsa da bizim gibi ikinci dünya savaşına teğet geçmiş(!), haliyle çocuklukları şehirdeki yeşil alanların üzerinde sergilenen T-34 tankları yerine kaydırakların üzerinde geçen insanları hayallerine ve

zevklerine ortak edebilmesi oldu. World of Tanks büyümeye ve rekor kırmaya devam ederken üçlemenin ikincisi üyesi de artık hızını almış bulunuyor, huzurlarınızda World of Warplanes!

Kapalı beta testine katıldığımız oyun, tıpkı WoT gibi BigWorld motoruyla tasarlanmakta, ancak daha şimdiden oyun motorunun sunduğu görselliğin oldukça geliştirildiğini söylemem gerek. İncelediğim 0.4.0 yamasının sadece görsellik açısından değil oyun mekanikleri açısından da oldukça fazla geliştirme içerdiğini ve oyunun son 6 aylık süreçte çok daha oynanabilir ve keyifli bir hale geldiğini söylemeliyim. Her kapalı beta

**DAĞITIM** Wargaming.net  
**YAPIM** Wargaming.net Belarus  
**WEB** www.worldofwarplanes.eu  
**ÇIKIŞ TARİHİ** 2014

### BİR BAKIŞTA

- Başarılı grafik motoru
- Başarısı kanıtlanmış MMO altyapısı





aşamasında olduğu gibi oyunun matchmaking sistemi henüz bir savaşı 15'e 15 yaratmak için yeterli katılımı çoğu zaman sağlayamasa da, ilk zamanlardaki gereksiz derecede büyük haritalar, karmaşık menü sistemi, World of Tanks oyuncularını bile zorlayan gelişim sistemi ve kontrollerdeki problemler gibi sorunların önemli bir bölümü geçmişte kaldı ve beta'nın içeriği de hem harita bakımından hem de uçulabilen nesne açısından büyümekte. Şimdilik 70 civarında uçağın test edildiği WoWp piyasaya çıktığında bu rakamın çok üzerine çıkılması bekleniyor.

Oyunun kontrol sistemi mouse+klavye, gamepad veya joystick arasında tercih yapabilmeye olanak sağlıyor ve seneler önce Live For Speed S2'de mouse ile bir otomobili kontrol etmeye çalışmış ve bundan nefret etmiş biri olarak kontrolleri son derece başarılı bulduğumu söyleyebilirim. Bununla beraber özellikle WoT oyuncuları oyun mekaniğini hemen hemen paylaşan WoWp'de pek yabancılaşmıyacaktır. Nasıl WoT'te traktörden bozma ilk tankınıza kurulup sizden daha gelişmiş diğer tankları

gördükten sonra 'tankı boşver içinden iki adam çıksa bittik!' dediyse, hangar'daki dosta güven düşmana korku salan ilk çift kanatlı, kumaş kaplama teyyarenize oturup Bf109'la karşı karşıya geldiğinizde de aynı şeyleri hissedeceksiniz.

Pratikte aynı firmadan çıkmış benzer altyapıdaki iki oyunu birbiriyle çarpıştırmak risk olabilir gibi gözükse de Wargaming bu konuda oldukça keyifli bir entegrasyon sistemi planlamakta. Buna göre World of Tanks, World of Warplanes ve serinin 2014 yılı içinde kendisini göstermesini beklediğimiz üçüncü halkası World of Warships ilk planda ortak hesabınızla yönetip, birbirleri arasında serbest deneyim ve oyun içi ekonomi aktarımı yapabileceğiniz platformlar olarak birbirlerine göbekten bağlanmış olacaklar. Neticede elimizde şimdilik önünde hala geliştirilmek için epey zamanı bulunan, en büyük rakibi ve en büyük desteği kardeşi World of Tanks olan bir oyun bulunmakta, son altı ayda sürekli olarak iyiye gittiğini de düşünürsek, herkesin merakla beklediğine degecek gibi. - **KÜRŞAT**

**DAĞITIM** Perfect World  
**YAPIM** Cryptic Studios  
**WEB** [nw.perfectworld.com](http://nw.perfectworld.com)  
**ÇIKIŞ TARİHİ** 2013 sonu



## DUNGEONS & DRAGONS

# NEVERWINTER

### Ve kral, sahnesini aldı...

**R**PG dünyasında bir ara Neverwinter rüzgârları esse de, bir süredir kendisinden haber alamamıştık. Bu türün açık ara üstadı denebilecek BioWare firması, RPG oyunları için adeta bir fabrika durumundaydı. Baldur's Gate gibi bir yapıma da imza atmış ve yapımları ile de bu durumunu devam ettirmişti. Neverwinter adını unutmuştuk ki, bizleri Dragon Age ile tanıştırmıştı. Ardından gelen Mass Effect ile oyuncuları ayrı maceralara taşımıştı. Yine de hala Neverwinter adından bahseden yoktu. Fakat bir anda yapımcılığını Cryptic Studios'un üstlendiği ve dağıtıcılığını Perfect World'ün yaptığı Dungeons and Dragons: Neverwinter Online duyuruldu.

Ücretsiz hizmet sunacak bu oyuna, yakında Türkçe dil desteği de çıkacak. Klasik ırk ve sınıf seçip, seviye atlamalı bir yapım olan, yani PvE olan Neverwinter, henüz open beta aşamasında ve oyuncuları beta sürümüne davet ediyor. Fakat beta sürecinde olduğu için yoğunluktan dolayı sunuculara giriş bazen yapılamıyor ve ufak tefek hatalar olu-

yor. Tabii bu sürecin sonra ermesinden sonra, hatalar ufak ufak çözülmüş hale gelecektir.

Oyun bir anlamda küçük bir senaryoya bağlı. Türlü felaketlerden kurtulmuş Neverwinter kenti, bu sefer karanlık güçler tarafından sarılıyor ve buradaki mücadeleleri konu alıyor. Oyuna giriş yaptığınız zaman küçük sinematikler ile de olsa senaryo hakkında fikir sahibi olacaksınız. Öncelikle şunu belirtmeliyim ki, grafik anlamında gayet yeterli seviyede. Ayrıca oyun dinamiği de tatmin edici durumda. Tipik orta dünya atmosferine sahip Neverwinter, bu atmosfer tutkunlarının vazgeçilmezi olabilir, zira oyun çoğu bakımdan yeterli görünüyor. Neredeyse her zaman belirttiğim gibi bu tür online yapımların babası sayılan World of Warcraft'tan bazı detaylar esinlenilmiş. Item loot, yani eşya toplama dinamikleri gibi benzer şeyler olsa bile, karakterlerin savaş sırasında kullandığı yetenekler epey tok görünüyor. Yani oyunculara daha gerçekçi gelecek hiç şüphesiz. Karşımıza Half Orc, Human, Elf, Half Elf, Halfling, Dwarf ve Tiefling olmak üzere yedi farklı ırk çıkıyor. Bunlara ek olarak henüz



belli olmayan ve oyun betadan çıkıp tam anlamıyla hizmet vermeye başladığında eklenecek sekizinci bir ırk mevcut. Tabii her ırk, kendine has ırksal özellikler taşıyor. Bu ırksal özellikler seçeceğiniz sınıflar uyum içinde olması sizin avantajınıza olur. Toplamda beş adet sınıf seçebiliyoruz: Great Weapon Fighter, Guardian Fighter, Control Wizard, Devoted Cleric ve Trickster Rogue. Great Weapon Fighter, tipik DPS üzerine kurulu bir savaşçı sınıfı. Guardian Fighter tank görevi gören sınıf. Diğer sınıfları da isimlerinden rahat bir



şekilde nasıl olduklarını anlayabiliriz.

İrk ve sınıf seçimini tamamladıktan sonra, karakterimizin detaylandırılmasına geçiyoruz. Bir hayli detay eklenmiş olan bu bölüm oyuncuların birbirinden farklı görünmesine yol açacaktır ki bu da iyi bir durum. Özellikle Free2play, yani ücretsiz bir oyuna göre oldukça güzel bir yapım Neverwinter. Karakter sayfamızda üzerimizde bulunan giysileri ya da çantamızın içinde neler olduğunu görebiliyoruz. Ayrıca karakter ekranımızda farklı sekmeler de mevcut. Yetenek güçlerimizin sınıflandırılması yapılmış, hatta yetenek ağacımız bile var. Yapımcılar daha da detaylandırmak istemiş ki, bunun sebebini anlayabilmiş değilim, yetenekler bazen karışık bir hal alabiliyor. Bu yetenekleri kullanırken, fare ile nişan alıp o şekilde kullanıyoruz. Açıkçası fare ile nişan almak, en çok büyü kullanan sınıflarda zevkli oluyor. Özellikle Control Wizard sınıfını kullanırken, seri bir şekilde düşmana ışınlar gönderirken eminim çok keyif alacaksınız. Zira büyü güçleriniz kulla-



nırken ortaya çıkan efektler bir hayli etkileyici ve sade olarak görünüyor. Üçüncü kişi açısından oynanan Neverwinter, bu sayede oyunculuğu da ön plana çıkarıyor. Yani oyun online bir yapımdan çok bilgisayarınızda singleplayer modunda oynadığınız RPG'lere çok benziyor. Oyunda PvP arenalar da bulunuyor normal olarak. Farklı modlardaki PvP haritaları içerisinde diğer oyuncular ile karşılaşabiliyorsunuz. Fakat oyun henüz yeni olduğu için sınıflar arası dengesizlik söz konusu olabilir. Örneğin Rogue sınıfı gayet sağlam bir şekilde hasar verebiliyor. Dediğim gibi online oyunlarda en önemli etken bana göre sınıflar arası denge. Bu sorunlar da ilerleyen zamanlarda tabii ki gözden geçirilecektir. Görevleri yaparken ise pek sıkıntı çekmiyoruz. Çünkü gitmemiz gereken yer haritada net bir şekilde belirtiliyor. Harita ise gerçekten anlaşılır ve basit olarak tasarlanmış. Bu sayede yolumuz rahatça bulabiliyoruz. Bu arada oyunda Auction House, yani açık artırma evi de bulunuyor. Kısaca bahsetmek gerekirse, diğer oyuncuların satışa sunduğu eşyaları, onların belirlediği

fiyat üzerinden satın aldığınız yer. Ayrıca bu eşyaları gerçek para karşılığı satabilir ya da satın alabilirsiniz. Tabii bu durum neredeyse çoğu online yapımda karşımıza çıkıyor. Bu da gösteriyor ki online oyun piyasası bir anlamda ticaret gemisi halini almış. Yapımda en ilginç özelliklerden biri Foundry sistemi. Bu sistem ile oyuncular kendi haritalarını oluşturabilecekler. Kale, zindan ve hatta şehir bile tasarlayabileceğimiz, konuşulanlar arasında. Ayrıca bu şehirlere NPC yerleştirerek diğer oyuncuların da ziyaret edebileceği aktif bir şehir haline getirebilirsiniz. Bu özellik karşımıza ilk defa çıkacağı için açıkçası biraz heyecanlandırıyor beni. Şimdiye kadar yapımcıların kuralları geçerliydi fakat bu sefer kendi kurallarımızı koyabileceğimiz anlamına geliyor. Tabii konuşulan bu özellik ne kadar istenildiği gibi olur bilinmez. Zaten konuşmak için henüz erken. Ama şunu söyleyebilirim ki, Neverwinter adına yakışır bir şekilde bu piyasada yerini hazırlıyor. Yapım biraz yeni olduğu için zaman Neverwinter için neler getirecek ilerleyen dönemlerde göreceğiz... - **ABDULLAH**



DAĞITIM Nexon YAPIM SDEnterNET WEB [navyfield2.nexoneu.com](http://navyfield2.nexoneu.com)

## NAVY FIELD 2

*Amirallerin savaş alanına hoş geldiniz*



**2.** Dünya Savaşı'nı konu edinen oyunları sayarsak, bütün bir dergiyi bu konuya ayırmamız gerekebilir. Birçok farklı milletten, birçok farklı cephede kahraman askerlerimizi çarpıştırdık. Kimi zaman kurtarma görevlerinde bulunduk, kimi zaman ise düşmanın ağır silahlarını yok ederek bizden sonra yerimizi dolduracaklara yardım ettik. Özellikle II. Dünya Savaşı'nda kara savaşlarını konu edinmiş olan pek çok oyun oynadım. Deniz savaşlarıyla olan maceram ise Navy Field 2'ye kadar sadece karaya ayak basana kadar, silah arkadaşlarımla beraber, kısa bir süreliğine bir savaş botunda yer almaktan ibaretti. 2. Dünya Savaşı'nın farklı bir yüzü olan deniz savaşlarını konu alan Navy Field 2 SDEnterNET tarafından geliştirildi. Dağıtımçı koltuğunda ise Atlantica, Vindictus ve Combat Arms'tan tanıdığımız

Nexon bulunuyor.

Oyunu tamamen ücretsiz olarak oynuyoruz. Tek yapmamız gereken bir hesap oluşturup gerekli istemciyi indirmek. Oyuna girdiğimizde dört ülkeden birini seçiyoruz. Seçilebilir ülkeler II. Dünya savaşında yer almış en önemli devletlerden oluşuyor. Amerika Birleşik Devletleri, Nazi Almanya'sı, Büyük Britanya ve Japonya. Oyuna girdiğimizde tutorial bölümünden oyunun temel dinamiklerini öğreniyoruz. Hareket mekanizmasını, silah çeşitlerimizi ve nişan alıp ateş etme antrenmanları yapıyoruz. Savaşlarda düşman gemilerini kolayca batırıyoruz. Tek başımıza bir gemiyi batırmak oldukça zor. Dolayısıyla gerek diğer takım arkadaşlarınızın size olan yardımı, gerekse sizin onlara yardımınız savaşları kazanabilmeniz için oldukça önemli durumda. Oyun





DAĞITIM PlayPark YAPIM Gravity WEB ro2.playpark.net

## RAGNAROK ONLINE II

*Nerede o eski Prontera günleri...*

Zamanında beni bilgisayar başında çok fazla zamanımı meşgul eden bir oyun vardı. Şirin anime grafikleri, bir o kadar da ihtişamlı çizim ve efektleri barındıran Ragnarok Online. Şahsi fikrim olduğunu belirterek söylüyorum ki Ragnarok Online benim için, ne kadar basit görünse de seviye atlaması, oynaması ve karakterinizin üstüne değerli eşyalar dizmesi bakımından en zorlayıcı ve en zevkli yapımlardan bir tanesi olmuştur. Açıkçası bu oyunu yıllarca, farklı ülkelerin yerel sunucularında bir çok kez oynadım. Bir sürü ülkeden oyun arkadaşı edindim. Gerçek anlamda Ragnarok Online benim için diğer yapımlardan kesinlikle farklı bir yerde olmuştur ve olacaktır. Zaten aranızda bazı oyuncular, iyi eşyalara sahip olup Prontera meydanında gösteriş yapmanın ne kadar keyifli olduğunu bilir.

Ne var ki Ragnarok Online II, ilk oyundan

neredeyse tamamen farklı olarak, sınıf seçimi ve özellikleri dâhil, apayrı bir dinamik ve görsele sahip. Bu durum ben dâhil, eski RO oyuncularının pek hoşuna gitmese de yeni nesil oyunculara hitap edebilir. Sonuç olarak yine de Ragnarok Online II, çok şirin bir görüntüye ve atmosfere sahip.

Oyunda beş farklı sınıf seçeneği bulunuyor: Swordsman, Magician, Archer, Thief ve Acolyte. Her sınıf seviye 25 olduğunda karşısına iki üst sınıf seçeneği geliyor. Swordsman kullanıyorsanız, seviye 25 olunca, Knight ya da Warrior sınıflarından birine dönüşüyorsunuz. Yani her sınıf ikiye bölünüyor ve toplam sınıf sayısı 10 oluyor -ki bu durumda epey çeşitlilik sağlanmış oluyor. Diğer sınıflara gelecek olursak, Magician'lar Wizard ve Sorcerer, Archer'lar Ranger ve BeastMastery, Thief'ler Assassin ve Rogue, Acolyte'ler ise Priest ve Monk





üst sınıflarına ayrılıyorlar. Şunu söylemeliyim ki tüm sınıflar birbirleri üstünde etki sahibi. O şirin görüntülerinin altında gerçek birer güç yatıyor. Bunlara ek olarak oyunda, ilk oyunda olmayan craft ve meslek seçimi bulunuyor. Bunlar toplamda dört adet olmak üzere Chef, Alchemist, Artisan ve Blacksmith'e ayrılıyor.

Oyun size biraz detaylı gelmiş olsa da ilk oyun kadar detaylı değil kesinlikle. İlk oyunun zor olmasının sebeplerinden biri de, kolay görünmesi ama detay sahibi olmasıydı. Bu durum da tabii ki basit oyuncuları sıkabiliyordu. İlk oyunda kale savaşları yapılıyordu. Guild'ler arası yapılan bu savaşlar gerçek anlamda heyecanlı dakikalar sunuyordu. Fakat ROII için aynı şeyi söylemek mümkün değil. Kale savaşı yok ve PvP haritaları kısıtlı. Fakat oyuna gelen bir yenilik var: Mount, yani binek sistemi. Eski oyunda sadece Swordsman sınıfının üst sınıfları bir bineğe binebiliyordu fakat şu an her sınıf bir kaç çeşit bineği

kullanabiliyor. Burada daha bahsedemediğim birçok yeniliği barındıran Ragnarok Online II, şu an Türkiye için tam anlamıyla çıkmış sayılmıyor. Bu sebeple ülkemizden oyuna bağlanmak biraz zor oluyor. Uzak Doğu ülkelerinde bir fenomen haline gelen Ragnarok Online ve ikinci oyunu, dünyanın diğer bölgelerinde de epey fazla severini barındırıyor ama belirttiğim gibi, ülkemizde birtakım erişim sorunları olsa da, bilgisayarınıza yapacağınız bazı ayarlardan sonra giriş imkanı bulabilirsiniz...

- **ABDULLAH**

### RAGNAROK ONLINE II

#### Artılar

Renkli grafikler, mount ve craft özellikleri

#### Eksiler

Bağlantı sorunları, kale savaşı olmaması, PvP haritalarının azlığı

# 7/10



DAĞITIM CCP Games, SOE YAPIM CCP Shanghai WEB [www.dust514.org](http://www.dust514.org)

## DUST 514

### *Eve Online'a piyade desteği geldi!*

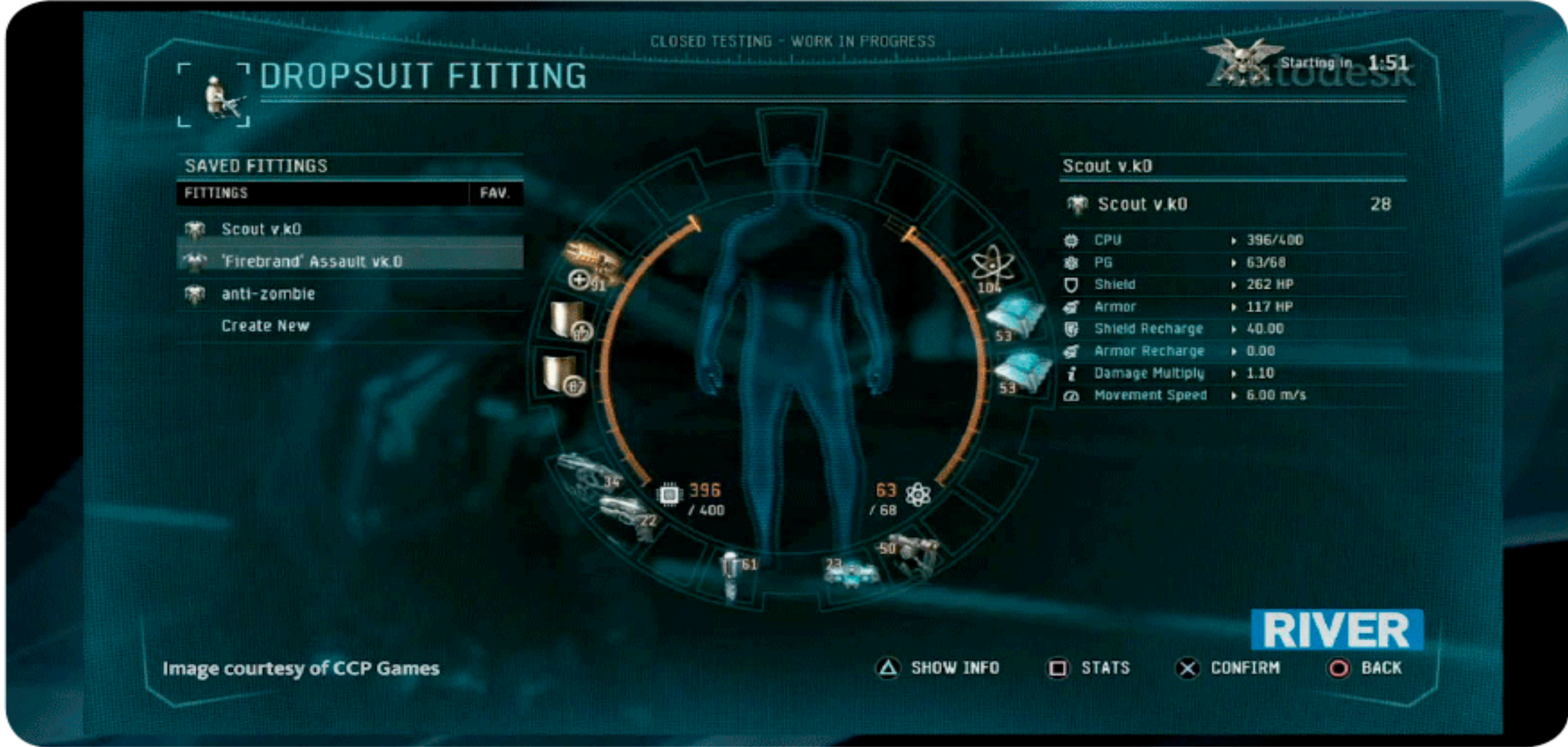
**P**iyasaya çıktıktan bir sene kadar sonra büyük bir hevesle başlama planları yaptığım, ardından IL-2 Sturmovik'in rüzgarına kapılarak hep uzaktan, gıptayla baktığım CCP Games'in şaheseri Eve Online'ın merakla beklenen kardeşi Dust 514 PSN'de yerini aldı.

Aslında bu oyun için iki ayrı inceleme yazmak gerektiğini de düşündüm, çünkü yazması değil ama hüküm vermesi oldukça zor bir oyunla karşılaştım.

Öncelikle hikayenin başına geri dönersek, asla oyuncu sayısı en yüksek MMO'lardan birisi olmadı Eve Online. Bundan ister aylık ödeme zorunluluğunu

sorumlu tutun, ister oyunun tamamen hakim olması aylar süren, tıp fakültesine gitmeyi tercih edebileceğiniz öğrenme eğrisini, isterseniz bizzat türünü suçlayın, ağır ağır geliştirilerek ve tüm oyun dünyasının gıpta ettiği bir oyun içi ekonomiye kavuşarak ilk on senesini geride bıraktı. Şu an Eve Online yaklaşık 600 bin civarında kemikleşmiş oyuncuya sahip.

Bu kadar elitist bir kitlenin üyesi olduğunuzu ve aynı firmanın bu kez tamamen farklı bir konsepti size sunduğunu düşünün. Oyunumuz bu kez Unreal III motoruyla yapılmış bir online-FPS olsun ve bu oyunun Eve Online ile ekonomi, evren



ve bizzat oyunun içinden verilen komutlar yardımıyla köprü kurma imkanını size sunduğunu ve Eve Online'da aynı şirket adına savaştığınız dostlarınızın başınız sıkıştığında yörüngeden yapacakları lazer saldırılarıyla size destek vereceğini düşünün. Senelelerinizi oldukça detaylı oyun mekanikleri, üzerine kitap yazılacak, binlerce oyuncunun katıldığı oyun içi ekonomi vurgunları (Bu gerçekten yapıldı!), oyun içi entrikalar ile geçirdikten sonra sadece konsollara sunulacak bu yeni konseptte ne kadar sempati ile yaklaşabilirdiniz?

Dust 514 neredeyse 5 senelik bir gelişim sürecinin ardından geçtiğimiz yaz beta test aşamasına geldiğinden beri Eve Online oyuncularının da ilgisini çekti ve bu oyuncuların önemli bir kısmı Dust 514 ile fazla zaman harcamayacak bile olsalar, genişleyen evren fikrine ve oyunlarına yeni dinamikler ekleyen bu küçük kardeşe oldukça sıcak yaklaştılar. Bunun üzerinde özellikle durdum çünkü oyunun çıktığı günden beri yapılan kritiklerde ya oyunun çok sevildiğine ya da gayet sıradan görüldüğüne tanık oldum; orta karar düşüncede olan kullanıcı sayısı epey azınlıkta açıkçası.

Bu paradoksu bir kenara bırakıp oyunun getirdiklerine kısaca bir bakarsak, evet

oyunumuz Eve Online ile aynı evrende geçiyor ve ana oyuna göbekten bağlı durumdayız. Bu sadece salt ekonomik bir bağ değil açıkçası, ana oyundaki kullanıcılar ile rahatça mailleşebiliyor, aynı şirketin safında çarpışabiliyor ve gerektiğinde oyunun içindeki belli zamanlarda, savaştığımız gezegenin yörüngesine 100 mil çapında bulunan her hangi bir gemimizden belirlediğimiz hedefe saldırı düzenlemesini isteyebiliyoruz. Kısacası oyun yazılımsal açıdan küçük bir devrime imza atmış durumda, daha önce Gears of War örneğinde olduğu gibi farklı platformlarda aynı oyunu online modlarıyla birleştiren denemeler yapılmış olmasına rağmen bu kez iki farklı konsolda iki farklı oyunu göbekten bağlamayı başarmış CCP. Bunun iki oyuna uzun vadede ne katabileceği biraz da CCP'nin 'ağır ağır' yapacağı değişikliklere bağlı. Ayrıca oyunun tüm kullanıcıları tek bir sunucuda birleştirdiğini (Tranquility) ve buna rağmen en fazla iki dakika içinde bizi savaş alanına atabilecek performansta çalıştığını, bunun da bir diğer küçük devrim olduğunu belirtelim; keza çoğu kişi bundan bahsetse de hiç FPS düşmesi/lag yaşamadım.

Oyun daha önce bahsettiğimiz gibi Unreal III motoruna sahip ve açık konuşmak



gerekirse 2007 yılında piyasaya çıkan Unreal Tournament III'ün üzerine pek fazla bir şey katamamış görsel anlamda. Grafikler kesinlikle kötü değil ancak PS3'ün performans çekinceleri sebebiyle düşük çözünürlükte kaplamalar kullanılmış. Benim esas rahatsız olduğum konu ise, evet oyunda silah türü konusunda bir eksiklik yok, ancak modelleme açısından aynı türdeki tüm silahlar arasındaki yegane fark renk ve kozmetik değişikliklerden ibaret. Yaklaşık 13 adet assault rifle'in tamamen aynı tasarıma sahip olduğunu görünce gözlerime inanamadım diyebilirim. Oyun teknik açıdan ne kadar özenliyse detaylarda bir o kadar özensiz. Buna dropsuit dediğimiz, bizzat klonumuzun içinde olduğu zırhları da ekleyebiliriz, ilk seviye zırhınız ile son seviye zırhınız arasındaki görüntü anlamında tek fark, renkten ibaret. CCP'nin tasarım konusunda oldukça tembel davrandığını söylemek mümkün, buna farklı atmosferlerde geçse de aynı tekdüzelikteki haritaları da ekleyebiliriz.

Oyuna başladığınızda 3 ayrı karakter oluşturmanıza izin veriliyor. Dust 514'te Eve Online'dan bilinen 4 ayrı ırk (Amarr, Caldari,

Gallente ve Minmatar) bulunmakta ve oyun maalesef karakter yaratımı yönünden de sınıfta kalıyor, zira klonunuzun görüntüsünü 'size özel' hale getirebilecek seçenekler mevcut değil. Ayrıca klonumuzun sabit bir sınıfı yok; savaşa girmeden önce ve savaş sırasında respawn olurken sınıfınızı değiştirebiliyorsunuz. Oyunun oldukça detaylı bir yetenek ağacı var ve her savaştan kazandığınız tecrübe puanları ve oyun içi para (ISK) ile hayatta kalma şansınızı biraz daha arttırıyorsunuz. Oyunda ayrıca gerçek para ile satın alınabilen AUD dövizini de mevcut, bu olmazsa olmaz birşey değilse de işlemek için ISK kullanmayan silahlar satın alarak (Ha tabii tasarım yine aynı tasarım!), ayrıca passive ve active booster'lara yatırım yaparak daha hızlı tecrübe kazanabiliyorsunuz.

Oyunun RPG öğeleri oldukça derin ve başarılı, özellikle karakterimiz için oluşturduğumuz dropsuit'lerin dengesi çok önemli. Şöyle ki oyuna başladığınızda sağdan soldan ele geçmiş Militia sınıfındaki silahlara sınırsız erişimimiz var. Bunun önemi şu, savaşta öldüğünüzde silahı ve üzerinizde ne varsa savaş alanında bırakıyorsunuz. Ben kendi



adıma oyun içinde SimCity'de kuramadığım finansal imparatorluğu kuracağımı düşünmüştüm ancak 'Tactical Sniper Rifle'ımı satın alırken bana sorulan, "Kaç tane verelim?" sorusu aklımı başıma getirdi. Kısaca kalburüstü denilebilecek bir silah yükü ile savaş alanına girip ortalama üç kez falan respawn olduysanız başınız dertte demektir çünkü satın aldığınız silahlar kısa sürede tükeniyor. Sinir bozucu gibi görünse de dinamiklerine alışıp zarar etmemenin bir yolunu bulduğunuzda mutlu mesut geçiniyorsunuz; açıkçası ben başarılı buldum.

Oyun modları anlamında herhangi bir online-FPS'nin üzerine bir şey katılamamış da olsa, oyunun online maçları hazırlama konusundaki hızı ve modların düzgün çalışması sayesinde söyleyecek pek olumsuz söz yok. Oyunun kontrol yapısı da benim gibi konsol FPS'si özürlü bir kullanıcıyı bile memnun edebilecek düzeyde; ben rahat edebildiysem hepiniz edersiniz, inanın bana. Değınmek istediğim diđer konu CCP'nin oyun tarihindeki en müstesna assault rifle & submachine gun'ları yaratmış olması. Bu kadar ileri bir zamanda geçen bu oyunda

piyade tüfeğimle 100 metreden yengeç yürüyüşü yapan tek bir beyhudeyi vurmuşluğum yok henüz; tüfeğin oyun dinamikleri seri ateş eden shotgun kıvamında gayet. Açıkçası tüfeği ilk gördüğünüzde kendinize gelen o güven kısa sürede "Nerede eski G3'ler?" şeklinde sızlanmaya dönüşüyor.

Neticede teknik altyapısı bir sanat eseri kıvamında olmasına rağmen ekrandan görebileceğiniz kısmı henüz pek de muhteşem olmayan, ücretsiz, oldukça da detaylı bir gelişim ağacına sahip bir oyun var karşımızda. Oyunun getirdiği teknik yeniliklerin ne kadar ileriye gidebileceğini, oyun dünyasında neleri değiştirebileceğini de CCP'nin dehası belirleyecek. - **KÜRŞAT**

### DUST 514

#### Artılar

Eve Universe'e giriş bedava, bekleme süreleri kısa, lag yok denecek kadar az

#### Eksiler

Silah ve dropsuit modellemeleri az ve özensiz, zayıf görsellik

# 7/10



DAĞITIM Consala Games YAPIM Consala Games WEB [www.sonkorsan.com](http://www.sonkorsan.com)

## SON KORSAN

*Tayfanı topla, topları hazırla!*

**B**u ay yaptığım incelemelerde denizlerde bol bol vakit geçirdim. Önce Navy Field 2 ile 2. Dünya Savaşında kahraman bir Japon amirali olmaya uğraştım. Bu hayalim gerçekleşmeyince zaman makinesi ile geçmişe gidip azılı bir korsan olarak ün salmaya karar verdim. Navy Field 2 ve Son Korsan'ı oynadıktan sonra deniz savaşlarının ne kadar önemli ve zor olduğunu anlamış bulundum. Son Korsan Türk bir oyun firması olan Consala Games tarafından hazırlanan, korsan temalı bir oyun olarak karşımıza çıktı.



Consala Games bu oyunu yayınlamakla daha önce korsan temasını ele alan, bu pazarda büyük pay sahibi olan Sea Fight ve Pirate Storm ile rekabet ettiği için büyük bir risk alıyor. Son Korsan'ı bu oyunlardan ayıran en büyük fark ise oyun içerisinde buram buram Türk motifleri kokması. Gerek oyun içerisindeki eşyalar, gerekse haritalardaki yapılarda kendimizden bir şeyler görmemiz insanı mutlu ediyor. Pamukkale travertenlerini, peri bacalarını ya da Ayasofya'yı göreceksanız sakın şaşırmayın. Aynı zamanda tercihinize bağlı olarak oyunu IOS veya Android işletim sistemleri üzerinde de oynayabiliyorsunuz. Korsan geminizle savaştan savaşa koşarak, görevler yaparak seviye atlıyorsunuz. Seviye atladığınızda kazandığınız beceri puanlarıyla, kendinizi dümencilik, topçuluk ve savaşçılık alanında geliştirebiliyorsunuz. Dümencilik geminizin hızına katkı sağlarken, topçuluk top kapasitenize etki ediyor. Ne kadar fazla topunuz



olursa o kadar fazla hasar veriyorsunuz. Savaşçılık ise tayfa kapasitenizde önemli rol oynuyor. Oyunda daha iyi bir gemi almak, top, tayfa ve köle kapasitenizin yanında gemi hızınıza da etki ediyor. Gemi hızınızı artıran diğer bir etken ise köleleriniz. 250 adet köle sahibi olduğunuzda gemi hızınız belli oranda artıyor. 250'den fazlası ise ekstra etki yapmıyor. Son Korsan'da korsanlarınıza, marketten alacağınız tabanca, kılıç ve zırhlar onların çatışmalarda daha iyi savaşmanıza ve böylece daha iyi galibiyet almanıza olanak sağlıyor. Savaşçı korsanlardan farklı olarak geminize alabileceğiniz özel tayfa üyeleri bulunuyor. Dümenci gemi hızınızı, yardımcı kaptan korsan alabileceğiniz korsan kapasitenizi, gözcü geminizin görüş alanını, tamirci geminizin tamir hızını ve hekim ise askerlerinizin tedavi hızını belirli oranda artırıyor. Yukarıda saydığım her bir market ürününün daha kaliteliğine sahip olmak istiyorsanız haritadaki hazine sandıklarını toplayıp sabırlı bir şekilde elmas kazanmaya çalışmalısınız. Bu yol size uzun geliyorsa paranıza kıyıp, bu elmasları satın alabilirsiniz. Özellikle elmas ile alınan top gülleri rakip gemilere bir hayli hasar veriyor.

Oyun içerisindeki haritaların büyük çoğunluğu PvP odaklı. Oyuncuların birbirlerine saldırmalarını engelleyen tek tek PvE haritası bulunuyor. PvE görevlerinde NPC olarak dolaşan korsan gemilerini yok ediyor, ticaret limanlarından kaynak ticareti yapıyor veya belli noktalardaki batık eşyaları çıkartıyoruz. Bu görevler sonucunda altın, tecrübe puanı ve top mermisi kazanabiliyoruz. PvP savaşları genel olarak eğlenceli geçse dahi özel eşyalara sahip olan oyunculara karşı fazla şansınızın olmadığını belirteyim. Ayrıca katılabileceğiniz veya kendi kurabileceğiniz filolarla kendinize müttefikler yaratıp kale savaşlarına katılabilirsiniz.

Son Korsan tamamen Türk olan bir oyun firmasının ellerinden çıkması ve eğlenceli oynanışıyla denenmeyi hak ediyor. - **ENES**

### SON KORSAN

#### Artılar

Oyundaki Türk motifleri, kale savaşları

#### Eksiler

Oyundaki bazı dengesizlikler

# 8/10



DAĞITIM Rise Game YAPIM Petroglyph WEB [www.battleforgraxia.com](http://www.battleforgraxia.com)

## RISE OF IMMORTALS: BATTLE FOR GRAXIA



### *Ölümsüzler savaşa hazır!*

**B**attle for Graxia, takım odaklı bir PVP oyunu. DotA, League of Legends ve Heroes of Newerth severlerin yakından bildiği MOBA tarzı oyunlardan biri. Takım olarak ya da bir senaryo ile tek başınıza savaşa giriyorsunuz. Oyunu dengede tutmak amacıyla "matchmaker" denen bir sistem ile sizin yeteneğinize ve seviyenize uygun oyuncular ile eşleşiyorsunuz. Her oyun sonrasında tecrübe, yeni yetenek ve eşyalar kazanıyorsunuz. Oyunun amacı oldukça basit; kendi kulenizi korurken karşı tarafinkini ele geçirmek. Yine ana üssümüz dışında korumamız gereken kuleler de bulunuyor. Bunların dışında ise bilgisayar tarafından yönlendirilen bazı yaratık grupları da size saldırıyor.

Battle for Graxia'nın öğrenimi kolay ancak ustalaşması zor bir oyun olduğunu söyleyebilirim. Çünkü her savaş farklı bir yol izlerken aynı zamanda yeni bir strateji de gerektiriyor. Oyunda 25 tane ölümsüz denilen savaşçı bulunuyor. Bunların dışında yeni eklenecekler de var. Ölümsüzleri marketten satın alabiliyorsunuz. Aynı zamanda her hafta farklı 8 tanesi bedava oynanabiliyor. Böylece her karakter ile oynama şansı elde ediyorsunuz. Ölümsüzler ise tank, yakın dövüş, uzak dövüş, destek, büyücü, suikastçı gibi sınıflara ayrılıyor. Örneğin; Trovoc bölge hâkimiyetinde usta bir ejderha, Azcadelia kara büyü ustası, Üstat hizmetkârı kızılıkurt ile savaşan menzilli bir dövüşçü, Ichorr ormanın gücünü





kullanarak hem şifa veren hem de fiziksel saldırı yapan bir ağaç...

Oyun içerisinde karakterin güçlerini veya zayıflıklarını görebildiğiniz için kiminle oynadığınızı görebiliyorsunuz. Bu nedenle eğer bir karakterde iyi olduğunuzu düşünüyorsanız marketten süresiz olarak satın almanızı öneririm. Çünkü her karakterle sadece belirli bir zaman diliminde oynayabiliyorsunuz.

Oyuna ilk başladığınızda size tavsiyem önce PVE oynayıp ölümsüzleri tanımanız. Çünkü tutorial size oyunun temel işleyişini anlatsa da takım oluşumu, nasıl bir yol izlemeniz gerektiği veya MOBA tarzı oyunlar için gerekli olan daha detaylı bilgiyi sunmuyor. Maçlar esnasında hangi eşyayı ve yeteneği kullanacağınız ya da nasıl pozisyon alacağınızı düşünmeniz gerektiğinden takım arkadaşlarınızla iletişim içinde olmak önemli. Bunların hepsini aynı anda ve doğru stratejiyle yapmak ise oldukça zorlu bir iş ama oyunun tadı da öyle çıkıyor zaten...

Kulenizden çıkıp düşmanlara saldırdıkça para kazanıyorsunuz ve bunları yeni yetenek veya özellik almak için markette

kullanabiliyorsunuz. Aslına bakarsanız oyun esnasında marketten bu özellikleri seçmek biraz zor çünkü market oldukça karışık. Ayrıca pencere hemen açılmıyor. Bu yüzden ilk zamanlarda oyuna başlamadan önce marketten eşyalara göz atıp seçmeniz akıllıca olur.

Battle for Graxia'nın şöyle bir güzelliği var: White Knight sistemi. Eğer oyun esnasında biri oyundan çıkarsa ya da bağlantı yüzünden düşerse yerine sıradaki başka bir oyuncu White Knight olarak oyuna katılıyor ve böylece takımın gücü azalmıyor. Battle for Graxia için yenilikçi ya da orijinal olduğunu söyleyemem ancak MOBA türü severlerin deneyip keyif alacakları bir oyun. - **BURÇİN**

### RISE OF IMMORTALS: BFG

#### Artılar

Karakter çeşitliliği,  
White Knight  
sistemi

#### Eksiler

Maç bekleme süreleri,  
sınırlı oyun modu

# 8/10



DAĞITIM Eutechnyx YAPIM Eutechnyx WEB [autoclubrevolution.com](http://autoclubrevolution.com)

## AUTO CLUB REVOLUTION

### *Hızını kesme!*

**T**aktım dördüncü vitese yarışın son virajına giriyorum. Eğer bu virajı tamamlarsam onlarca yarıştan sonra ilk kez birincilik duygusunu tadacağım. Arkamdan gelen iki araba yarışın başından beri beni geçebilmek için en ufak bir hatamı gözlüyorlar. Viraja yaklaştıkça hızımızı azaltıyoruz. Artık direksiyonu son düzlüğe doğru kırarken arkamdaki otomobil burnuyla arka tapanumun köşesine, yan taraftan dalıveriyor. 180 derece ters dönerken yanımdan iki araba geçip gidiyor. Telaşla arabayı düzeltme çabalarım daha da kötü sonuç veriyor ve ardı ardına beni geçen rakipleri izliyorum. Yarış bitiyor ve yedincilikle yetinmek zorunda kalıyorum. Sonrasında ise hakaretler, küfürler derken yarışı terk

ediyor ve oyunu sonsuza dek kapıyorum. Bu incelemeyi de yazmaktan vazgeçtim şu anda, Dağılabilirsiniz. Tamam, sakinim.

Bu kadar geyikten sonra oyunu adam akıllı anlatabilirim. Auto Club Revolution kafasını yarış oyunları bozmuş, Eutechnyx adlı yapımcı firmanın hazırlayıp bizlerle buluşturduğu bir yapım. Oyuna kayıt olup gerekli istemciyi indirdikten sonra, dört kısımlık bir tutorial bölümünü tamamlıyoruz. Daha sonra ise o yarış senin, bu yarış benim, pist pist diğer yarışçılara karşı mücadele veriyoruz. Oyunda hem tek kişilik, hem de çoklu oyuncu modları bulunuyor. Tek kişilik oyun modlarında yapay zekânın kontrol ettiği rakiplerimizle yarışabildiğimiz gibi, pistlerde tek başımı-



za, süre rekoru kırmak için de yarışabiliyoruz. Multiplayer tarafına baktığımızda ise diğer oyuncularla kozlarımızı paylaştığımız Race ve her tur bir yarışçının elendiği Eliminator modundan ibaret. Anlayacağınız yarış modları çeşit bakımından yetersiz durumda.

ACR içerisinde pek çok farklı otomobil bulunduruyor ve bu araçların her biri lisanslı. Opel'den Bugatti'ye, Mazda'dan Cadillac'a kadar, 29 farklı otomobil markası içinden çeşitli araçlarla yarış deneyimi yaşayabiliyoruz. Oyundaki pist sayısı da araç sayısı gibi oldukça fazla. Gerek yarış pistlerinde gerekse dış mekânlarda geçen çeşitli yerlerde yarışabiliyoruz. Her yarışın sonunda tecrübe puanı ve Cr puanı kazanıyoruz. Tecrübe puanlarıyla seviyemizi artırarak yeni araçlar açıyor ve yeni özelliklere ulaşıyoruz. Cr puanı ise oyundaki para birimimizi temsil ediyor. Cr puanları ile yeni araçlar satın alabiliyor veya var olan aracımızı upgrade edebiliyoruz. Motor, lastik, süspansiyon ve daha birçok seçenekte upgrade özelliği bulunuyor. Araçların dışını

da aynı içi gibi modifiye edebileceğinizi unutmadan belirtiyim.

ACR simülasyon tarafı daha ağır basan bir oyun olarak karşımıza çıkıyor. Virajlara öyle son hız girip birinci olmayı beklemeyin. Gerek yapay zeka, gerekse diğer oyuncular oldukça iyi yarışıyorlar. Araçlarınızı upgrade etmeden ilk üçe bile girmek imkânsız. En ufak bir hata sonuncu olmanıza neden olabilir. ACR akıcı bir yarış deneyimi soruyor ve daha iyi araçlara sahip olma isteği oyunun devamlılığını artırıyor. Belki yarış oyunu tutkunlarını tatmin edemeyebilir fakat casual oyuncular ACR'nin başında oldukça eğlenecektir. - ENES

### AUTO CLUB REVOLUTION

#### Artılar

Oldukça fazla pist ve otomobil sayısı

#### Eksiler

Oyuncu sayısı ve yarış modları yetersiz

# 7/10



## RAGNAROK ONLINE II

### *Renkli serüvende, ikinci perde*

Ragnarok Online zamanı için inanılmaz bir oyundu. Belki Ragnarok Online II bu başarının bir benzerini gösteremeyecek piyasanın durumundan ötürü ama bu, ROII'nin eğlenceli bir oyun olduğu gerçeğini değiştirmiyor. Bir MMO tutkunuysanız, siz de ROII'yi denemek isteyebilirsiniz ve bu serüvene biraz bilgiyle başlamak için bu rehberi takip etmenizi öneriyorum. - **ABDULLAH**

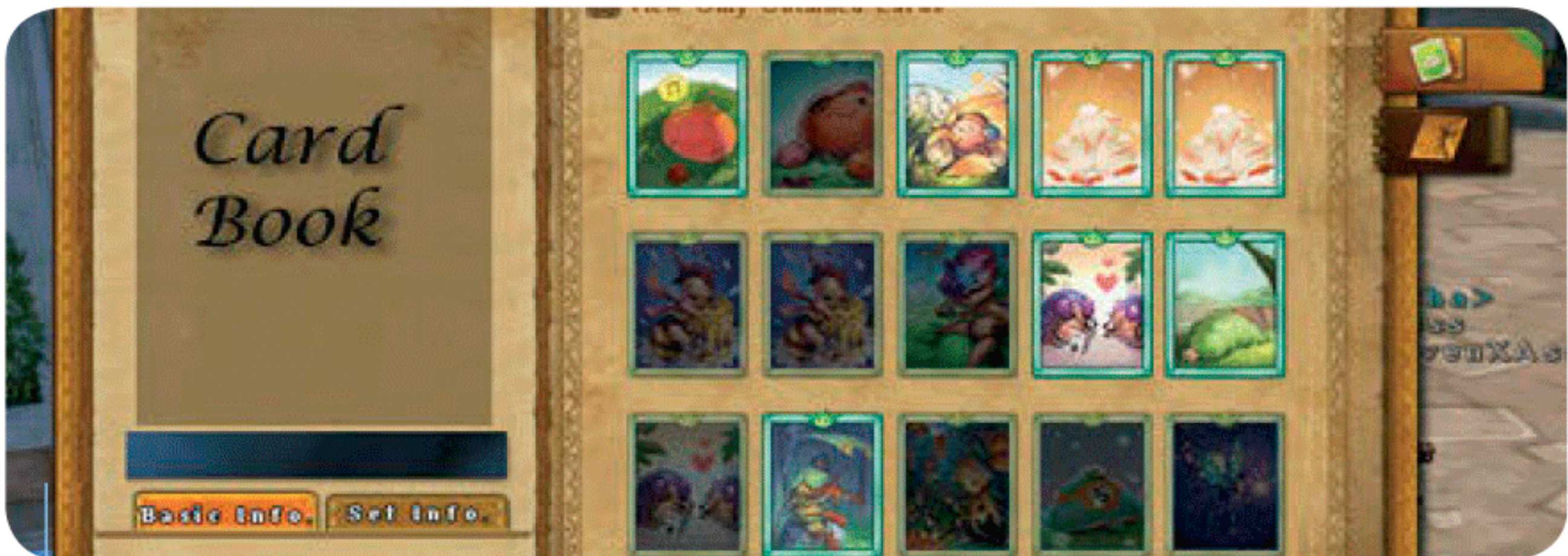


Gayet şirin görseller sunan bu bölümde, beş farklı sınıfı sol tarafta görebilirsiniz. Onun da hemen üst kısmında karakterimizin cinsiyetini ayarlayabildiğimiz seçenekler mevcut. Görselin sağ tarafında ise oluşturacağımız karakterin meseliğini seçiyoruz. Bu meslek oyunun ilerleyen zamanlarında bizim eklemek kapımız olabilir. Son olarak saç stili, saç rengi, yüz stili ve göz rengi seçeneklerinden istediğimizi seçerek özgün bir karakter sahibi olabiliriz.

Bu bölümde karakterimizin ana görünüşü karşımızda. Üzerinde bulunan giysiler ve sol tarafta stats puanları detaylı bir şekilde bulunuyor. Bu puanların üst tarafında sağlık miktarınızda belirtiliyor. Hemen altında ise SP, yani mana miktarınız görünüyor. Ayrıca üst tarafta karakterimizin kaçınıcı seviyede olduğu, sınıfı, mesleği, dahil olduğu guild adı ve hangi şehire hayıtlı olduğu yazıyor. Orada bulunan menülerden sahip olduğunuz kartları da görebilirsiniz.



Oyunda harita sayısının çok fazla olduğu söylenemez ama yine de yeterli gibi görünüyor şimdilik. Genel olan bu haritada bulunan her nokta farklı bir bölgeyi temsil ediyor. İnanın temsil edilen her bir bölge birbirinden farklı ve güzel bir atmosfere sahip. Birbirini tekrarlamayan haritaların olması açıkçası göz dolduruyor. Tabii her bölge için yeterli bir seviyeye gelmeniz gerekiyor. Yoksa orada bulunan yaratıklara kolayca yem olabilirsiniz.



Albümünüzde bulunan kartlar size ek güç puanları veriyor. Peki kartlara nerden ulaşabiliriz? Tabii ki öldürdüğünüz yaratıklardan çıkıyor. Kartlar altın, gümüş ve bronz olarak üçe ayrılıyor. Seviye atladıkça düşme ihtimali olan kartlar daha değerli olmaya başlıyor ve kart slotlarınızın sayısı artıyor. Yalnız şunu söylemeliyim ki kart düşürebilmek görüldüğü kadar kolay değil. Tamamen şans işi. İstedığınız bir karta sahip olabilmemiz için bazen fazla sayıda yaratığa ihtiyacınız olabilir.

Khara sistemini açıklamak gerekirse, bir anlamda achievement puanı da diyebiliriz. Yaptığınız özel görevler, kazandığınız turnuvalar yada katıldığınız eventler karakter geçmişinize kazınıyor. Peki bunlar ne işe yarar başka? Elde ettiğimiz bu khara'lar size bazı stats özelliklerinize etki eden güçlendirmeler kazandıracak. Tabii khara'larınız diğer oyuncular tarafından da görüldüğü için prestij de sağlayabilir. Yani title kazanmış oluyorsunuz.



İlk oyunda sadece Swordsman üst sınıfları olan Knight ve Crusader sınıfları PecoPeco adlı deve kuşuna benzer bir bineğe binebiliyordu. Fakat şimdi tüm oyuncular binek kullanabiliyor. Açıkçası ilk oyunda neden böyle olduğunu anlayabilmiş değilim hala ama ikinci oyunda bunun önüne geçmişler. Binek çeşitliliği fazla olmasada tatmin eder nitelikte. Çevre modellemelerinin şirin olduğu kadar binekler için de aynı durum geçerli. Sürmekten çok keyif alacaksınız.

Online yapımların olmazsa olmazı hiç şüphesiz ki PvP alanlarıdır. Sonuçta karakterimizi güçlü bir hale getirdikten sonra yapacak işimiz kalmıyorsa, o oyunu oynamanın anlamı da kalmıyor. Tabii dövüşler de bir hayli sert geçebiliyor. Bu alanlarda diğer oyunculara güç gösterisi yapabilir yada kimin patron olduğunu gösterebilirsiniz. Fakat rakipler üstünüze birlikte saldırırlarsa işiniz çok zor. Bu sebeple fazla agresif olmamaya çalışın.



*Nerede sörf yapacağınızı  
bilmiyor musunuz?*



*Bilgisayar ve teknoloji konusunda en doğru adres*

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



*[www.facebook.com/chiponlineturkiye](http://www.facebook.com/chiponlineturkiye)  
<http://twitter.com/chiponline>*



*Tüm marketlerde*



# LEVEL ONLINE

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

[www.level.com.tr](http://www.level.com.tr)

Her gün güncelleniyor