

#202 Türkiye'nin en çok satan c

sim 2013 - 7,50 TL (KDV Dahil) - ISSN 1301-2134

LEFEL

Assassin's Creed IV
Black Flag



250 TL'LİK YAZILIM HEDİYE



VIDEO EĞİTİM



4 TAM SÜRÜM yazılım

CHIP Kasım sayısındaki hediyeleri KAÇIRMAYIN!

Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com





“Lokal”izasyon

Son 10 yılda oyun sektörünün gelişimini hızlandıran ana etken “online oyunlar”dı şüphesiz ki. Özellikle “ücretsiz online oyunlar”, müthiş bir atak yaptı ve geniş kitlelere ulaşmayı başardı.

Bu ivme, Türkiye gibi gelişmekte olan ülkeleri, Türk oyun sektörünü doğrudan etkiledi tabii ki; yabancı online oyun firmalarının ülkeye girişleri, Sony ve Microsoft gibi devlerin pazara odaklanması ve yerli yapımcıların geliştirdikleri oyunlar... Bunlar, birkaç yıl öncesine kadar bir adet bile oyun firmasına sahip olmayan bir ülke için önemli adımlar... Ne var ki o hep konuştuğumuz “35 milyonluk genç nüfus”u göz önüne alırsak, sektör henüz istenilen yerde değil. Peki, nasıl o noktaya gelir?

Öncelikle daha çok yabancı firmanın Türkiye’de ofis açması şart; bu hem ofis açan firmaya, hem Türk oyuncularına, hem de Türk oyun sektörüne çok şey katar. “Uzaktan lokalizasyon” da bir çözüm elbette ki ama firmanın, faaliyet gösterdiği ülkede köklü bir yapılanmaya gitmesi (daha) etkili sonuçlara yol açar.

Bunun dışında, “eğitim” anlamında atılan adımlar çok kritik; Türkiye’de bir oyun kültürünün oluşması için Bahçeşehir Üniversitesi’nin başlattığı “Game Lab” gibi girişimlere ihtiyacımız var.

Ve son olarak, oyun sektörünün gelişmiş olduğu tüm ülkelerde olduğu gibi, Türkiye’de de devlet teşvikinin artması gerek. Özellikle yerli girişimcilerin tek başlarına bir şeyler yapması çok zor.

Tüm bunlar gerçekleşirse sahip olduğumuz potansiyeli etkin şekilde kullanma şansı elde edeceğiz eminim ki.

Fırat Akyıldız

Yayın Yönetmeni
firat@level.com.tr

twitter.com/whiskeyinthejar



Diyelim ki bu ay hem PlayStation 4, hem de Xbox One aldın eve. İlk olarak hangi oyunu oynarsın? Neden?



Şefik

@fisek

Her iki konsolun "konsola özel" çıkış oyunlarına bakınca beni hiçbirisi heyecanlandırmadı vallahi. Sonraki aylardaki oyunlara çıkana kadar tercihim FIFA 14 ya da NBA 2K14'ten yana kullanabilirim sanırım.



Tuna

İkisini birden aldığıma göre çok param var demektir. Bu durumda da ilk hangi "oyun" değil, ilk hangi "oyunları" alacağım söz konusu olur. Ben de inFamous: Second Son'ı, Killzone: Shadow Fall'u ve Ryse: Son of Rome'u beraberimde götürürüm.



Emre

PlayStation 4 aldıysam inFamous: Second Son için almışım tabii ki, dolayısıyla hemen inFamous'ı alıp bitirdim. Xbox One'da ise beni heyecanlandıran bir oyun olmadığından gidip FIFA 14 aldım. Merak ettiğim yeni stat atmosferini ve oyunun bir nebze gelişmiş olduğunu görme umudu içerisinde...



Ertuğrul

@ErtugrulSungu

Gerçekten nasıl bir sistemle hazırlandığını görmek ve konsolda deneyim etmek için PS4'üme Final Fantasy XIV Online: A Realm Reborn alırım. Xbox One'a da garanti Ryse: Son of Rome; çözünürlüğün önemi yok, Roma'yı beğeniyorum ve hatta çıkarsa ilk Xbox'a bile alırım, gerekirse Pentium 133 ile de oynarım!



Ayça

@aycazaman

Xbox One'da Forza'ya, PlayStation 4'te DriveClub'a bakardım; ikisini de merak ediyorum. Gran Turismo biraz daha bekleyebilir.



Ertekin

Şu ana kadar yeni konsollar için duyurulan hiçbir oyun tam olarak ilgimi çekmedi açıkçası. Belki Watch Dogs veya Assassin's Creed IV: Black Flag olabilir ama o da belki...

LEVEL

#202 - Kasım 2013

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhun Sungurtekin

YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)

Fırat Akyıldız firat@level.com.tr

EDİTÖR

Şefik Akkoç rocko@level.com.tr

YAYIN KURULU

Cem Şancı cem@level.com.tr

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

GRAFİK TASARIM

Emre Öztınaz emre@level.com.tr

KATKIDA BULUNANLAR

Adem Başaran adem@level.com.tr

Ayça Zaman ayca@level.com.tr

Cenk Durmazel cenkerdem@level.com.tr

Doruk Akyıldız doruk@level.com.tr

Ercan Uğurlu ercan@level.com.tr

Erdem Uygun erdemcenk@level.com.tr

Ertekin Bayındır ertekin@level.com.tr

Ertuğrul Süngü ertugrul@level.com.tr

Kaan Kural kaankural@level.com.tr

Murat Karşlıoğlu mkars@level.com.tr

Ümit Öncel uoncel@level.com.tr

Yekta Kurtcebe yekta@level.com.tr

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

Web: www.level.com.tr

YÖNETİM

Genel Yayın Koordinatörü: Yeşim Denizel

Projeler Direktörü (Tüzel Kişi Temsilcisi): Ferit Özkaşıkçı

Satış Direktörü: Orhan Taşkın

Finans Direktörü: Didem Kurucu

Üretim Direktörü: Servet Kavasoglu

REKLAM

Grup Başkanı: Viki Habif

Grup Başkan Yardımcısı: Koray Bilici

LEVEL Reklam Satış Müdürü:

Sevil Hoşman, shosman@doganburda.com

Hatice Tarhan, htarhan@doganburda.com

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

Reklam Teknik Müdürü: Nusret 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.

PCNET'İN KASIM SAYISI BAYİLERDE!

NASIL YAPILIR? 30 SAYFA ADIM ADIM PROJE

Wi-Fi ağını genişletin • Office'e para harcamayın • Resimler üzerine not alın • Excel 2013'ü öğrenin

PCnet

Teknolojiyi seviyoruz Kasım 2013 Sayı 194 Fiyat 7,00 TL



APPLE'DAN YENİ iPad AIR

Hafifliğin gücü yeni iPad Air'de, Retina ekranın keskinliği artık iPad mini'de. Apple'ın bu yılki iPad'leri karşınızda!

iOS 7'NİN 22 SIRRI
Yeni mobil işletim sistemini daha etkin kullanın

DVD HEDİYELİ

HER ŞEY BULUTTA

AYRICA YEŞİL BULUT

Sürekli artan enerji ihtiyacını bulutla azaltabilir miyiz?

Tüm dosyalarınızı güvenle depolayabileceğiniz sonsuz bir alan... Üstelik bedava!

+ **GOOGLE'DA GİZLİLİK**
KONTROLÜ ELE ALIN, NELERİ PAYLAŞACAĞINIZI SİZ SEÇİN

+ **KÖTÜLÜĞÜN TEKNOLOJİSİ**
DEVLETLERİN VE TERÖRİSTLERİN KULLANDIĞI BİLGİSAYARLAR

ANALİZ 5.64
Rüşvetçi yazılımlar

Nasıl çalışıyor, suç örgütlerine nasıl para kazandırıyorlar?

İNCELEME 5.62
Tek tıklık siteler

Tek tıklamayla ilginç işler yapabileceğiniz 20 site

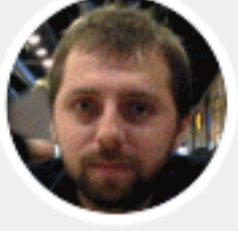
NASIL YAPILIR? 5.6
Tarayıcı sağlığı

Web tarayıcınızın sağlık durumunu kontrol edin



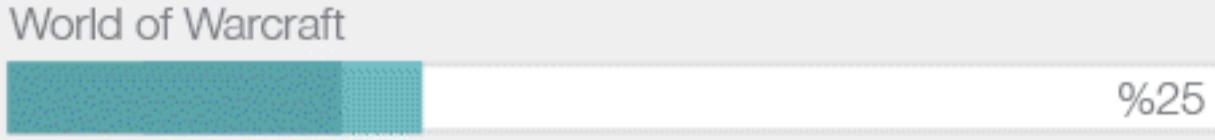
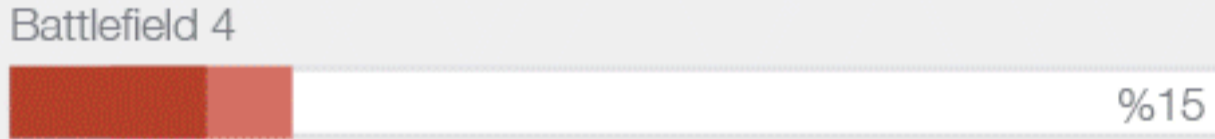
EN YENİ ÜRÜNLER, WEB SİTELERİ, YAZILIMLAR VE MOBİL UYGULAMALAR **HER AY PCNET'TE**

BU AY NE OYNADIK?



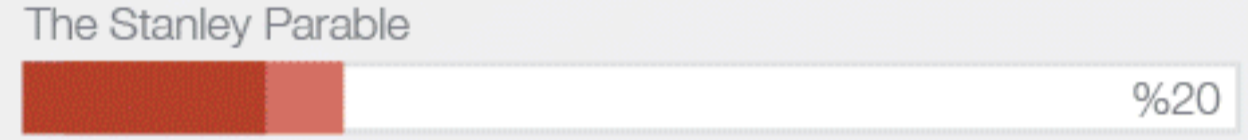
Emre Öztınaz

Uzunca bir süredir beklediğim Battlefield 4'ün betası bile Grand Theft Auto V'i kenara atmama yetmedi ve bu ay da en çok oynadığım oyun oldu.



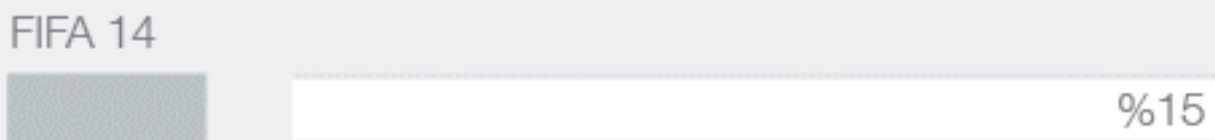
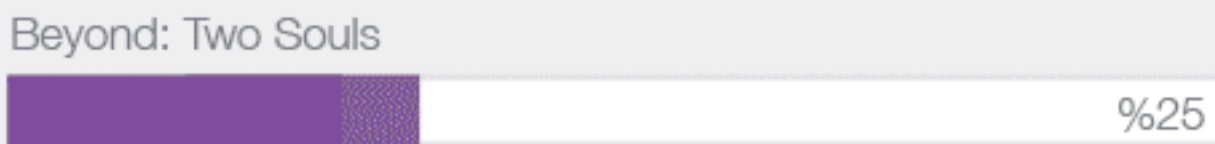
Ertuğrul Süngü

Action House'un kapanacağı da garanti olduğuna göre Diablo III'te emin adımlar attım. Battlefield 4 betada birazcık gezindim ama The Stanley Parable'a takıldım kaldım!



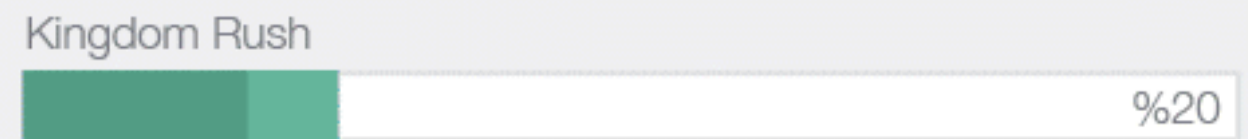
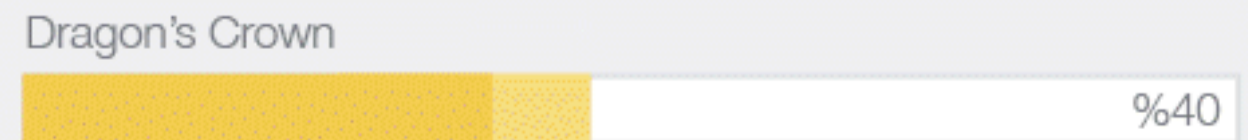
Şefik Akkoç

Elimde o kadar çok oyun birikti ki aslında 15 - 20 oyunluk bir liste lazım buraya. İlk üçü sıralamam gerektiğindeyse zirveye Grand Theft Auto V oturdu tabii ki.



Tuna Şentuna

Bilgisayar başına pek oturamadığım bu ay, kah cep telefonu, kah PS Vita ile evin içinde dolandım durdum; aradan da Beyond: Two Souls kurtarabildi ancak kendini.



POPULAR SCIENCE KASIM SAYISINDA

EVRENİN %85'İNİ DOLDURAN KARANLIK MADDE'NİN GİZEMİ ÇÖZÜLÜYOR

- ▶ Bilim alanından aklınıza gelebilecek en iğrenç ve en harika meslekler.
- ▶ Yapay et rüyası gerçek oldu ama acaba ne kadar lezzetli?
- ▶ Patronlar çalışanlarını Robot avatarlarla denetleyecek.
- ▶ Hubble uzay teleskobunun keşifleri kozmosun tarihine ışık tutuyor.
- ▶ Başka evrenlerin izlerine dair kanıtlar.

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



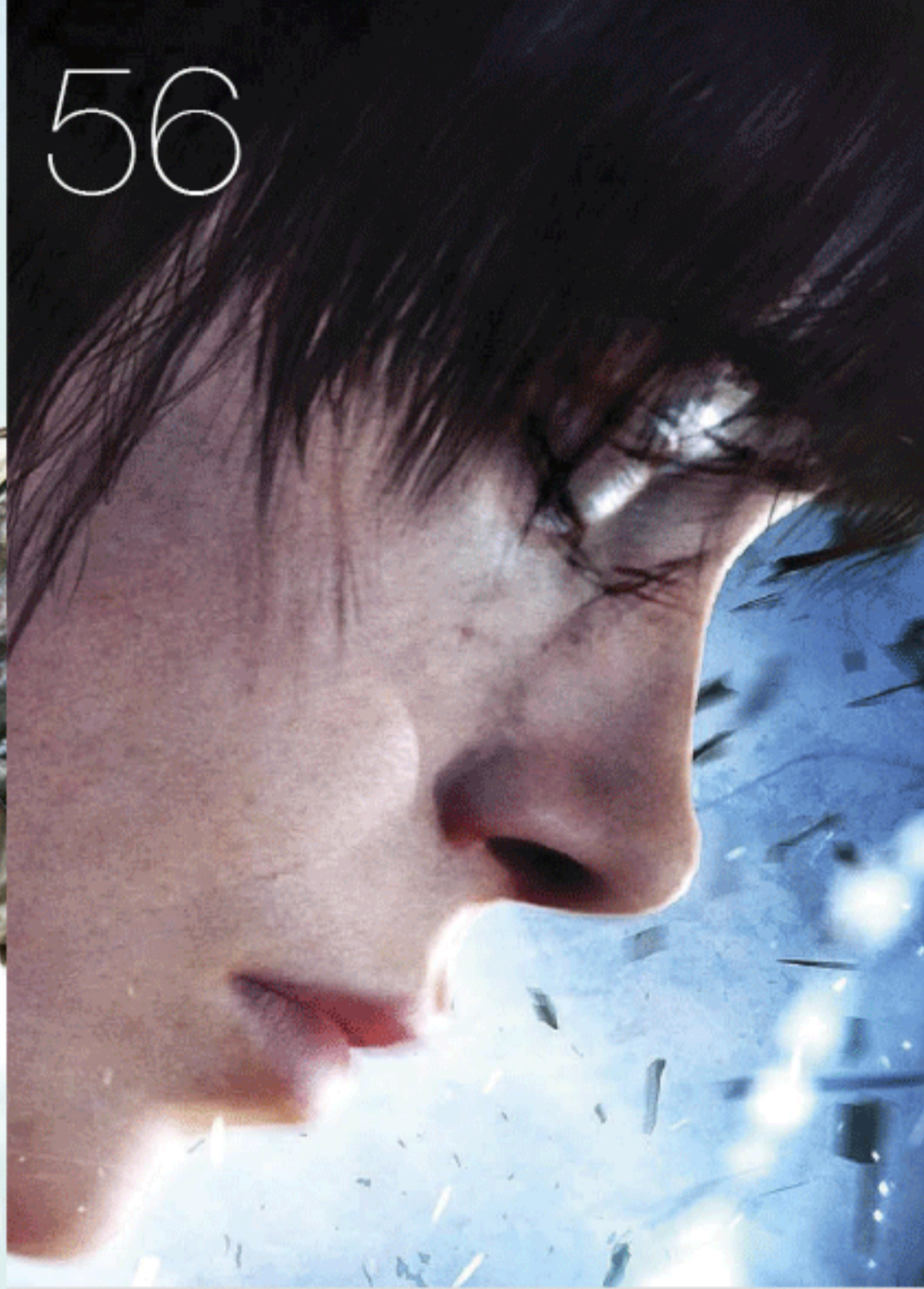
DERGİDE
Bu simgeyi
gördüğünüz
sayfalarda video
izleyebilirsiniz

KASIM SAYISINI
KAÇIRMAYIN!





44



56



50



66

İNCELEME

- 3 Editörden
- 4 LEVEL Tayfası
- 6 Ne Oynadık?
- 10 Posta
- 14 Takvim
- 16 Split Screen
- 18 Rocko@Psikiyatr**
- 20 Haber
- 28 Kezban Raporu**

İLK BAKIŞ

- 32 Contrast
- 34 Dark Souls II
- 36 Dragon Age: Inquisition
- 38 Valiant Heroes: The Great War
- 39 Tower of Tiestru
- 40 Big Boss**

- 44 Assassin's Creed IV: Black Flag
- 50 Batman: Arkham Origins
- 56 Beyond: Two Souls
- 62 F1 2013
- 64 Football Manager 2014
- 66 GTA Online
- 68 Pro Evolution Soccer 2014
- 70 The Wolf Among Us
- 71 Forced
- 73 Train Simulator 2014
- 74 Just Dance 2014
- 75 Rocksmith 2014 Edition
- 76 The Stanley Parable
- 77 Montague's Mount
- 78 Kingdom Hearts 1.5 HD Remix
- 79 Shadow Warrior
- 81 Skydive: Proximity Flight
- 82 Rise of Venice
- 83 Air Conflicts: Vietnam
- 84 Foul Play
- 85 Rain
- 86 Arma Tactics
- 87 Game Dev Tycoon
- 88 Goodbye Deponia
- 90 Dragon's Crown
- 91 Alien Cortex
- 91 Filmillion
- 91 Moku Fly
- 91 Olav & the Lute

92 Role Playing Günlükleri

- 95 Donanım
- 102 Market
- 104 Kültür & Sanat
- 108 LEVEL Ligi
- 114 LEVEL 203

DVD



DEMO

Attractio
EvoChron Mercenary
LEGO Marvel Super Heroes

BEDAVA OYUN

Altitude0
Halloween
Shep Hard

VIDEO

Ace Combat Infinity
Assassin's Creed IV: Black Flag
BandFuse: Rock Legends
Battlefield 4
BioShock Infinite: Burial At Sea
Borderlands 2
Contrast
Dark Souls II
Deadfall Adventures
Deep Down

Dragon's Crown
Drakengard 3
Infinite Crisis
Kingdom Hearts III
Lightning Returns: Final Fantasy XIII
Need For Speed: Rivals
Saint Seiya: Brave Soldiers
SimCity
Star Citizen
Strider
Thief

MOD

Amnesia: The Dark Descent / The Old House
Battle for Middle Earth / Shadow and Flame
WH40K: Dawn of War / Ultimate Apocalypse

EKSTRA

Batman: Arkham Origins (Wallpaper Paketi)
Beyond: Two Souls (Wallpaper Paketi)
Rayman Legends (Wallpaper Paketi)

SERVİS

7-Zip
Any Video Converter
AVG Anti-Virus Free
Avira Antivir Guard
CCleaner

CDBurnerXP
DAEMON Tools Lite
FeedDemon
Fraps
HyperSnap
Internet Download Manager
IrfanView
iTunes
Media Player Classic
Origin
Steam
TeamSpeak
TeamViewer
uTorrent
VLC Media Player
Winamp
WinRAR

SÜRÜCÜ

ATI 13.9
NVIDIA 327.23

POSTAKUTUSU

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

GTA V'Lİ ZAMANLAR

Merhaba Tuna Abi. Belki hatırlarsın, iki yıl önce mesaj atmıştım ve dergide yayımlamıştınız. Umarım tekrar yayımlarsınız diyerek sorularıma geçiyorum.

İki yıl öncesinin arşivlerine hemen bakıyorum ve evet, oradasın. Hoş geldin tekrar, umarım tekrar seni en iyi şekilde konuk ederiz.

1. Daha yeni Xbox 360 aldım ve aldığım oyunlar The Elder Scrolls V: Skyrim, Grand Theft Auto V, Halo 3 ve Forza Motorsport 4 oldu. Sen de bana oyun önerir misin?

Sanmıyorum.

2. Halo serisiyle tanışmam Halo 3 sayesinde oldu ve çok beğendim. Halo 3: ODST, Halo: Reach ve Halo 4 alacağım ilerleyen zamanlarda. Senin Halo ile ilgili görüşlerin neler?

Halo serisine o denli yabancıyım ki oyunları da aynı yüzeysellikte oynadım bana inceleme yazıları düşünce; şu anda hiçbir şey hatırlamıyorum. Oldum olası sevmedim Halo'yu. Ne dünyası dünyaya benziyor, ne oyunda bir orijinallik var, ne de oynanış farklı... Sana o yüzden Xbox 360 için Gears of War serisini öneriyorum. Bir de üstüne BioShock Infinite koy. (Ben de bir türlü ısınmadım şu Halo'ya ama bu kadar insan yanılıyor olabilir mi yahu? - Şefik)

3. Grand Theft Auto V'e niye bu kadar düşük puan verdiğini merak ediyorum. Bence 9,9 veya 10'u hak ediyordu.

Valla aşırı kişisel davransaydım "8" puanı basıp geçecektim de toplumsal bir duruş da benimsediğim için... İnsanların yarısının

rahatlıkla bırakabildiği bir oyun bence daha fazlasını hak etmiyor. (9,9'un altındaki puanlara "düşük" diyorsan inceleme puanlarına hiç bakma derim Umut. - Şefik)

4. Michael mı? Trevor mu? Franklin mi? Trevor! Ha aslına bakarsan Trevor da kesinlikle orijinal bir karakter değil ama Franklin'den veya Michael'dan çok daha baskın bir karakteri olduğu için ön plana çıkıyor. Ne kadar olumsuz konuştum, değil mi? Dur son soruda güzel cevap vermeye çalışacağım. (Bence Franklin! - Şefik)

5. Halo'nun ek paketleri genelde "map" adı altında yayımlanıyor. Bu ek paketlerle ilgili bilgin var mı?

Evet, öyle oluyor zira Halo çok güzel bir oyun! (Olumlu olacağım derken...)

Halo'nun multiplayer kısmı ön planda olduğu için eklentiler de multiplayer'a yönelik harita eklentileri olarak ortaya çıkıyor. Umut GÜNDÜZ

AFYON MERMERİ

Selamlar sana Soruların Padişahı Tuna Şentuna. (Ve Parantezler Ülkesi Kralı Şefik Akkoç.) N'aber, nasıl işler güçler? Orada havalar nasıl? Bu ilk kez yazışım oluyor, yanırlarım olursa siz düzeltin artık. Ben Afyonkarahisar'dan yazıyorum. Dergiye 189. sayıdan beri takip ediyorum ve dergiye ölene kadar almayı düşünüyorum. Bu arada burada hava sabah 11 derece, akşam 0 derece. Evde kalorifer olmasa donarak öleceğiz. Neyse, sorulara geçelim.

Padişah > Kral. Demek ki ben büyüğüm, Osmanlı tokadını atarım valla! Biz de iyiyiz işte. Havalar soğuyor falan... Afyon benim

için Ankara - İstanbul yolculuğu arasında duraklama yeri olarak kabul edildi- Bir dakika, o Bolu'ydu. Hah, Ankara - Antalya arasındaydı Afyon, tamam. İşte orada durup şöyle bir çorba içilir, üzerinde isim yazılı anahtarlıktan, cevizli lokuma kadar çeşit çeşit "şey" satan marketlere bir bakılır, sonra da otobüse binilip... Burada da hava 14 derece. Gece de -22. Sence ben nerede oturuyor olabilirim? (Litvanya? - Şefik)

1. Afyon'a hiç geldin mi? Geldiyse ne yedin? Gelmediyse bizim eve gel. Sana Afyon kaymağını yedireyim de gör. Olmadı Afyon sucuğu! Haaa, daha doymazsan kafana Afyon mermeri ye, o kesin doyurur.

Afyon sorusunu bir önceki girizgâhta cevaplamışım meğer. Eviniz duraklama tesislerine yakınsa bir sonraki seyahatimde uğrarım. Ama kaymak sevmem. Sucuk severim aksine. Fakat mermer? Niye asabiyet oluştu son anda? Mermer mideme dokunuyor, baytar yasakladı. (Giderken korumalarını da al yanına Tuna. - Şefik)

2. Abicim ben şimdi sizin dergide yazmak istiyorum. Nasıl yapacağım? (İşe nasıl başlayacağım?) Aylık maaş kaç lira? Bulduğum şehirden yazabilir miyim? "Gel yaz" dersin sana hemen Grand Theft Auto V'in romanını yazayım, tam 99.999.999 sayfa. Ölene kadar gider maşallah...

Önce maaştan başlayalım. Maaş politikamız şöyle: Her çalıştığın 1 saat 26 dakikaya, 60 dirhem para alırsın. Dirhem değil, dinar olacaktı; Osmanlıcam karıştı. Cumartesi günleri de çalışırız gerekirse, Pazartesi günleri de. (Pazar günlerine

Mesele oyuncu olmak değil yeğen...

Bu köşeyi oluşturalı iki ayı geçmemişti ki hemen kendim yerleştim. Fotoğrafta gördüğünüz, benim Viyana'da yaşayan yeğenim, Ege sultan. Şu sıralar 11 aylık falan olması gerekiyor ama gördüğünüz fotoğraf dokuz aylıkken çekildi. Yaşına başına bakmadan PS3 gamepad'ini büyük bir profesyonellikle

tutan Ege, bana oyunlarda "kopilotluk" yaptı, QTE'lerde benden hızlı davranıp tuşlara bastı, benden iyi hedef alıp beni solda sıfır bıraktı. Geleceğin oyuncusu olduğunu kanıtlayan yeğenime, buradan selamlarımı yolluyorum! (Okurmuş bir de...)



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

ne oldu, bilinmez.) **Bulduğun şehirden yazmak istersen de uplink kurmamız gerekiyor 4G hizmetiyle ama bu hizmet henüz şahane ülkemizde devreye girmediği için na-mümkün oldu yazarlık durumun bir anda. Tüh, başka sefere artık... Gizli cevapsa Şefik'te. (LEVEL'da sadece kadrolu çalışanlara maaş verilir, serbest yazarlaraysa telif. Serbest yazar olmak içinse Türkçe düzgün kullanılmalı, kendine has bir anlatım tarzı olmalı vesaire... level@level.com.tr adresine bir deneme yazısı at, bakalım bakalım. - Şefik)**

3. GTA Online çıktı, ne düşünüyorsun? Hangi crew'dasın ve PS3'te mi oynuyorsun? PS3'te oynuyorsan PSN kimliğin ne? (Şefik Abi senin için de geçerli.)

Grand Theft Auto V, ofisimizde Xbox 360'ta oynanıyor. Şefik de bir crew kurdu ama benim Xbox LIVE Gold üyeliğim bitti, henüz ortamlara uğrayamadım. Zaten Beyond mu oynayayım, Dragon's Crown mı, Battlefield 4 betası mı! Benimki de can! (Battlefield 4 betası bitti, bir gelmedin! Bari Gold üyelik al da kendini affettir Tuna. - Şefik)

4. PS3 için yandaki oyunlardan hangisini önerirsin? Watch Dogs, Call of Duty: Ghosts, Battlefield 4, Beyond: Two Souls, Assassin's Creed IV: Black Flag, Need for Speed Rivals... Bunlardan hangisini alayım?

Watch Dogs ve Battlefield 4 banko. Call of Duty: Ghosts'tan umutsuzum. Beyond: Two Souls olmamış pek. Need For Speed: Rivals da yarış oyunu seviyorsan, denenebilir derim.

5. APB: Reloaded için bir kod var mı? Varsa

onu dergide yayımlayabilir misiniz?

Bir kod değil, milyonlarca kod var da herhalde APB: Reloaded kodu kolay kolay vermeyiz artık.

6. Bana üçüncü şahıs kamera açısıyla oynanan en güzel oyunları yazar mısın?

God of War serisi, The Last of Us, Tomb Raider, Uncharted serisi, Grand Theft Auto V...

7. PS4 mü alayım, yoksa 1.249 - 1.349 TL'ye yeni bir PC sistemi mi toplayayım?

"49"la biten sayılar vermen... O rakamlara iyi bir PC alamayacağın için PS4 diyorum şiddetle.

8. Telefon numaranı verir misin? (Gerçek olsun.)

Elbette. 444-TUNA. Telefon görüşmenin detaylarını daha sonra benimle de paylaş. (Aradım, kimse açmadı Tuna? - Şefik)

9. GTA Online'da kolay para kazanmak için neler yapmalıyım? Şu en pahalı evi almak istiyorum.

Bol bol banka soy, yolda Şefik'e veya Emre'ye rastlarsan borç iste. (Bizde de para yok be Tuna, "Fakir ama gururlu gençler" videomuz da bunun kanıtı. - Şefik)

10. GTA Online'da nasıl banka soyuluyor, bir türlü soyamadım?

En yakındaki bankaya girip "Hocam, bizim bir para işi vardı..." diyorsun. "Size nasıl yardımcı olabilirim?" diye soruyor veznedar ve sen de biraz para verip vermeyeceklerini soruyorsun. Veznedar sana hesap numarası, kimlik falan gibi gereksiz detaylar soracak, sen bu sorulara kulak asmadan direkt veznedarın kulağına asıl ve de ki "Ya paran, ya kulağın!" Tabii ki

bu sırada güvenlik hemen harekete geçecek ama sen 1 - 0 öndesin, elinde bir kulak ve kalbinde de kararlılık var.

Kulağı yerinden çıkar ve güvenlik görevlisine at. Görevli "İyyy!" deyip olay mahallinden uzaklaşacaktır. Veznedar da hazır sağır olmuşken sessizce bir hesap numarası fısılda ona.

Utancından duymuş gibi yapacaktır ve kimliğini bile sormadan sana istediğin kadar

parayı verecektir. (Hemen deniyorum! - Şefik)

Sorularım bu kadar. (Aslında daha var da şimdi yazsam iki aylık dergi çıkar.) Haydi, kal sağlıcakla.

Benim de cevaplarım bu kadarmış meğer Beytullah... (Trip atan sevgili cevabı.) İsmi ni Türkçe olarak kabul etmiyor Word, altını çizdi kırmızıyla hemen. Buna bir cevabın var mı peki? Neyse, sen de sağlıcakla kal, görüşürüz.

Beytullah ÇETİN

"Watch Dogs ve Battlefield 4 banko. Call of Duty: Ghosts'tan umutsuzum. Beyond: Two Souls olmamış pek."

3 YIL SONRA...

Merhaba Tuna Abi ve Şefik Abi. Hemen sorularıma geçeyim.

Merhaba B-Boy Mert. (Başındaki "B" çok gizemli.) Biz de hemen cevaplara geçelim madem.

1. Biliyorsunuz ki geçen yıl son SBS yapıldı. Ben de geçen yılların sorularına hazırlandım ve sınava girdim. Aldığım puan istediğimiz gibi olmasa da bana yetiyordu. Annem de bütün yıl çalıştığım için bana herhangi bir oyun almaya karar verdi. Ben The Last of Us'ı seçtim. Sizce annemi ikna edip Grand Theft Auto V almalı mıyım, yoksa üç yıl daha bekleyip oyunun üstünde de yazan 18 yılı doldurmalı mıyım? Oyun, annemin "Nasıl oyunlar oynuyorsun sen, kapat hemen şunu!" diyebileceği yerlere gidiyor mu?

İşte bilinçli oyuncu! Açıkçası kimsenin o "+18" ibarelerine dikkat ettiğini düşünmüyordum. Ve fakat

Grand Theft Auto V çok acayip yerlere gidebiliyor. Şöyle bir örnek vereyim: Grand Theft Auto V'i oynarken, bir ara nişanım hanımefendi de evde bulunuyordu. Ben de Franklin ile gezip tozuyorum. Bir baktım, bir striptiz kulübü!

Girdim, bir hanımefendi benimle ilgileceğini, içerideki odalardan birine geçmemi söyledi. Girdim, striptizci hanım da geldi, çeşitli danslar yapmaya başladı. Odanın perdesinde de bir fedai arada bir bakıp duruyor ki kadını sıkıştırmayayım. O gidince de dokunmaya izin oluyor falan derken bir baktım ki ben terliyorum! Neden, nişanım olan biteni görüp beni sapkınlıkla suçlayacak diye! İşte bu denklemde nişanım = annen olabileceğine göre, karar senin.

2. Üniversite için İstanbul'a gelmek istiyorum. Sizce gelmeli miyim? Çok trafik var, kalabalık buralar, tek başına kalamazsın burada gibi düşünceleriniz var mı?

İstanbul'a geleceksen şunları da yanında getir: Yedek yol, yedek otoban, uçan araç, sabır, ışın kılıcı (Geceleri işe yarar.) ve istek. Bana sorarsan gençken hiç problem değil İstanbul'un trafiği de, karmaşası da. Sonra sonra batmaya başlıyor! (Şu kalabalığa bir çözüm artık! İstanbul'a tüm girişler kapatılsın! - Şefik)

3. Geçen ayın başında Humble Origin Bundle vardı. Kuzenim sayesinde sekiz oyuna kavuştum. En beğendiğim oyun da The Sims 3 oldu. The Sims 4'ün ("Four" olarak okumadım.) çıkış tarihi belli mi? (Eğer önceki sayılarda yazıyorsa ilerideki sayıları iyi inceleyeceğim.)

The Sims oynayacağına sokağa çık derim sana. The Sims 4'ün de 2014'ün herhangi bir zamanı piyasada olacağı söylendi ama gördüğüm kadarıyla da The Sims 3'ten hiçbir farkı yok. The Sims sevmiyorum. (Nokta.)

Sorularım bu kadardı, yanıtlarsanız mutlu olurum. Google'ın düzeltmelerine göre yazdım, umarım yanlışlık yoktur.

Türkçe'yi Google'dan kontrol etmek de İngilizce için Divânu Lügati't-Türk'e bakmak gibi geldi bir an ama sonradan düşündüm ve iyi etmişsin dedim.

B. Mert ÇAYIR

BİR OYUNCU

İyi günler sevgili LEVEL ailesi. Benim açıkçası size pek bir sorum yok, sadece benimle beraber doğan ve büyüyen çocukluğumu ve şu anki yaşantımın çok büyük bir parçası olan LEVEL dergisiyle nasıl tanıştığımı anlatmak istedim.

Sene 2006... Dile kolay, yedi sene önce 10 yaşındayım.

O sıralar babam bilgisayar programcısı ve oyunlara da düşkün bir insan, LEVEL dergisini de az çok takip ediyordu. Benim de dikkatimi çekti o sıralar dergi ve konusu ne, ne yazıyor içinde diye bir merakla açtım ve okumaya başladım ki ben 3 - 4 yaşında Prince of Persia'nın iki boyutlusunu joystick ile oynardım. Oyunlara o zamandan beri düşkünüm anlayacağınız. Yaşım büyüdü, LEVEL büyüdü, çok sık almasam da bir süpermarkete gittiğimizde ilk işim LEVEL dergisini almak oluyordu. (Hala da öyle...) Tabii ki o zamanlar çocukluk, görsellik daha çok ilgimi çekiyordu; yazılardan çok resimlere bakıyordum, resmen büyülenmiş gibi hissediyordum kendimi. O oyunların grafiklerini, karakterlerini, görsel efektlerini gördüğümde mutlu oluyordum ve o zaman kendime "Oyun tasarımcısı olmak istiyorum." dedim.

Yedinci sınıfa geçtim, yaş 14 (Geride kalan dört sene dergiyi almaya devam ettim.) arkadaşımınla beraber bir LEVEL almıştık ve arkadaşım bana şöyle bir cümle söylemişti: "Elif Akça ne kadar güzel bir kız." Hiç gitmez kulaklarımdan o cümle ve ben de hak vermiştim. Liseye geçtim, oyunlarla aram asla bozulmadı, sürekli yeni oyun indiriyor ve orijinal oyun arşivi yapmaya çalışıyordum. Crisis'ler, Far Cry'lar, hep onları oynuyordum ve hala da oynuyorum. Ne zaman yeni bir oyun çıksa indirir, bitirirdim ve kendi yorumumu yazardım. Lisenin başında anneme, "Anne ben LEVEL dergisinde yazmak istiyorum." dediğimde, "Tabii ki oğlum, yazarsın." demişti. O gün bugündür bu isteğim hiç değişmedi; dergiyi

sürekli takip ettim, 200. sayıyı gördük hep beraber ve daha nice 250., 300. sayıları görmeyi çok isterim ki ileriki sayılarda benim de katkım olsun. Çok uzun oldu, farkındayım, kusura bakmayın. Neyse, artık yavaş yavaş bitireyim... Sizleri, LEVEL dergisini, LEVEL ailesini çok severek takip ediyorum, bu e-postayı da önümüzdeki sayılarda, posta köşesinde yayımlarsanız çok mutlu olurum. Teşekkürler

Ogeday ERGÜVEN

Selam Ogeday. İsmi Ögeday da olabilir gibi geldi bir an ama sen doğru yazmışsındır herhalde ismini. Övgülerin için çok teşekkürler. Böyle nostalji oranı yüksek anılar çok hoşumuza gidiyor ne yalan söyleyelim. (Şu malum şeker markasının reklamları gibi.) Bu şekilde iki şeyi anlıyoruz: Seviliyoruz ve yaşlanmışız! Mesela Elif'e güzel demişsiniz o yıllarda, bir de şimdi görerseniz... (Şaka tabii ki. Elif hep güzel!) LEVEL, 202. sayısına geldi bile. Yakında 300'ü de kutluyoruz umarım hep beraber. (Yani 8,3 yıl daha bu dergide bulunursam, 300'de de 100 yaşında karşınızda olabiliyorum.) Tekrar teşekkürler mektubun için. Çok gururlandık, çok sevindik, Şefik ve Fırat çoktan sokaklarda keyif turları atmaya başladı bile. (Duyusal insanlar.) Görüşürüz, kendine iyi bak!

ROB TRUJILLO

Herkese öncelikle selamlar. Tuna Abi ve parantezlerin Gandalf'ı Şefik Abi, size sorularım var. (Tuna Abi adına bir şey bulamadım ama senin adın yeter.)

Bu bağlamda bana da Saruman olmak düşüyor ama onu sevmiyorum. Ben kim olsam... Yüzüklerin Efendisi'nde kendime yakın bir karakter göremiyorum!

1. Şimdi bende eski gibi bir yeni HP dizüstü bilgisayar var. Bir anda neden Grand Theft Auto IV'ü almıyorum diye düşündüm ve aldım fakat oyun çok kasti bende. Hala duruyor, kasmaması için neler yapabilirim?

Ona trip atmamasını söyle, ergen genç kızlar gibi hayatın merkezinde onun olmadığını hatırlat. Eğer kasmaya devam ederse bir kavanoz Nutella getir, hemen keyfi yerine gelir. Bu arada "eski gibi yeni" çok güzel bir tabir olmuş. Fakat niye öyle bir bilgisayar aldınız ki? Hele ki oyun oynayacaksın. Dizüstü bilgisayarda bir oyun kasiyorsa da yapılacak pek bir şey yok maalesef. Grand Theft Auto V'i dene? (Dünyanın en yanlış tavsiyesi...)

2. Ne zaman League of Legends kodu verebilirsiniz?

Yarın 12 ila 13 arası ofise uğrarsan eğer...

Uğra ki herkes yemekte olsun. League of Legends kodu verecektik sanki de ne oldu sonra, Fırat biliyordur onu en iyi. Ne var ki buralara hiç uğramadığı için Şefik belki yardımcı olur? (Bende de yeni bir

"Türkçe'yi Google'dan kontrol etmek de İngilizce için Divânu Lügati't-Türk'e bakmak gibi geldi bir an."

şey yok be Tuna. - Şefik)

3. Grand Theft Auto V'in ne zaman PC'ye geleceğine dair herhangi bir bilginiz var mı? Ona göre yeni bir PC alacağım...

Sanıyorum ki o iş öbür yıla kaldı. 2014 ilkbahar ayları diye bir tahmin yürütmek istiyorum, bakalım tutacak mı? (Bence de en iyi ihtimal bu. - Şefik)

4. Şefik Abi bu soru sana. Hayatında hiç Bul-let for My Valentine dinledin mi? Dinlediysen ilk hangi şarkıyı dinledin?

Bana niye böyle sorular sorulmuyor acaba... (Hiiiç dinlemedim vallahi. - Şefik)

Yayımlarsanız sevinirim. 3 Ekim'de doğum günüm var ve kutlayamayacağız, ondan dolayı sizden hediye olarak bunu yayımlamanızı istiyorum. Roberto Agustin Miguel Santiago Samuel Trujillo Veracruz amcanın selamı var. Haydi, kendinize iyi bakın, kalın sağlıklıca...

Aylardan Kasım olduğuna göre geçmiş doğum gününü kutluyoruz biz de. Married With Children'da da "Miranda Dela Cruz De La Hoya Cardinal" adında bir muhabir vardı da onu sen şimdi nereden hatırlayacaksın; anca Metallica! (Metallica iyidir. - Tuna)

Ataberk DEMİRCİ

MERHABA LEVEL AİLESİ!

Merhaba Tuna Abi, Şefik Abi ve sevgili LEVEL ailesi. Ben derginizi 195. sayıdan beri büyük bir merakla takip ediyorum; biliyorum, daha yeniyim ama olsun. Lafı çok uzatmadan sorularıma geçiyorum.

Hoş geldin, hoş geldin. Biz de yeniyiz, merak etme. Yeni gibi hissediyoruz en azından. Daha yolun yarısında bile değiliz! Evet, hoş geldin...

1. Grand Theft Auto V çıktı ve birçoğuna göre yılın en iyi oyunu olacak ama ben Watch Dogs'u daha merakla bekliyorum ve Grand Theft Auto serisini geçebileceğini düşünüyorum. Bu konuda görüşlerin nelerdir abi?

Watch Dogs'un 2014'ün ilkbahar aylarına ertelenmiş olması... Çok sağlam ertelediler, acaba nedeni Grand Theft Auto V mi diye düşünmüyor değilim. Düşün ki sen bir babasın, oğluna (Kızlara oyuncak bebek.) bir oyun alacaksın ve binaların cephelerinde devasa Grand Theft Auto V reklamları var. Watch Dogs mu alırsın, Grand Theft Auto V mi? Doğru cevap "hiçbiri" çünkü baba, oyunları kendine alıp gizli gizli sadece kendisi oynuyor!

2. Küçüklüğümünden beri oyun oynuyorum ve şu zamana kadar 100'ü aşkın oyun oynadım. Son zamanlarda çıkan birçok oyunu bitirdim. Artık oynayacak oyun bulamıyorum neredeyse. Bu konuda bana oyun önerebilir misin?

Bizim Market bölümüne göz attın mı? Oradaki her şeyi oynadıysan, sana konsol yolları gözükte demektir... (Her gün bir oyunun yayımlandığı bir ortamda nasıl oyun bulamıyorsun yahu? - Şefik)

3. Ben bilgisayar oyuncusuyum ama PlayStation'a çıkan oyunlar mükemmel. Ben de PlayStation almak istiyorum. Sence PS3'ü alayım mı, yoksa PS4'ü mü beklemeliyim? Ayrıca birkaç tane mükemmel oyun için almaya değer mi?

PS3'te hâlihazırda çok sağlam oyunlar var fakat PS4'te de PS3 oyunlarını bir şekilde oynayabileceğiz. Dolayısıyla PS4 alıp PS3 oyunlarını da dijital olarak satın alabilirsin belki ileride? (Soruya soruyla cevap verdim.)

4. Beyond: Two Souls çıktı ve herkes büyük bir heyecanla oyunu aldı ama ben seriye çok uzağım. Şefik Abi kendi kanalında oyunu denedi, oradan izleme fırsatı buldum ama sizin de görüşlerinizi merak ediyorum. Oyun sizce nasıl abi?

Görüşlerim tam altı sayfa boyunca, derginin ilerleyen kısımlarında karşına çıkacaktır ama şunu söyleyebilirim ki bir malzeme bu kadar kötü mü işlenir! (Seri mi? - Şefik)

5. The Last of Us, Grand Theft Auto V ve Beyond: Two Souls sizce bilgisayar için çıkacak mı?

Grand Theft Auto V çıkacaktır da diğer ikisi Sony'nin oyunları olduğu için mümkün değil çıkmaz.

6. Kasım ayı oyunlar için çok sıkı geçecek. Watch Dogs, Call of Duty, Battlefield ve Assassin's Creed gibi büyük serilerin yeni oyunlarını göreceğiz. Sizce en büyük çıkışı hangisi yapacak?

Watch Dogs'u listeden sil, o ertelendi. Call of Duty: Ghosts'u da ben sildim. Assassin's Creed IV: Black Flag desen korsan falan, sarmadı. Kaldı mı Battlefield 4 bir tek? (En iyisi! - Şefik)

7. Call of Duty mi, yoksa Battlefield mı? Tabii ki de Battlefield. Call of Duty: Ghosts'a çok tepkiliyim, umarım beni şaşırtır. (Battlefield 4! - Şefik)

8. Abi ben gelecekte derginizde yazar olmayı gerçekten çok istiyorum. Bu konuda ne yapabilirim acaba?

Maaş istemeyip üstüne bir de bize para verirsen mesela... Etik değil, haklısın. Deneme yazısı yazıp Şefik'e yollarsan o değerlendirmeye alıyor diye biliyorum ama her an kafası karışıp yazını YouTube kanalına koyabilir, kafayı iyice orayla bozdu! (Çok eğleniyorum be Tuna, bozma işte. - Şefik)

Eylül ayının 12'si doğum günümdü aslında, o ay bu yazıyı yollayacaktım ama sen bana posta bölümünde değişiklik yapılacağını söylemiştin. O ay 200. sayıyı aldım ve en

iyi doğum günü hediyesi oydu benim için. Teşekkür ediyorum abi. Sorularım bu kadardı. Cevaplarsanız sevinirim, dergide yayımlarsanız çok mutlu olurum.

Her türlü dileğini yerine getirmenin verdiği mutlulukla sana selamlarımızı yolluyorum, görüşmek üzere...
Abdurrahim ÇINAR

SORULARIM VARI!

Merhaba Tuna Abi ve Şefik Abi. LEVEL dergisini uzun süredir takip ediyorum ama ilk defa iletişime geçiyorum. Uzun süredir sormak istediğim sorular vardı, şimdi onları sormanın tam zamanı diyerek sorulara geçiyorum.

Hadi bakalım, el mi yaman, bel mi? (Bir an saldırıyor-muşsun gibi hissettim!)

1. Bende PS3 var. Öğrenci olduğumdan ve ülkemizde nedense oyunların çok pahalı olduğundan dolayı çok sık oyun alamıyorum. Merak ettiğim konuya PS4 çıkınca PS3 oyun fiyatları nasıl olacak, gelecekte çıkacak oyunları daha ne kadar oynayabileceğiz?

PS4 çıkınca, PS4 ile PS3 oyunları aynı fiyat olacak bana sorarsan. Hadi olsun olsun, iki platforma da çıkan oyunlar arasında 10 TL fark olsun. PS3'e iki yıl kadar daha oyun desteği verilir ama bunu sürekli düşüşte olan bir grafik olarak hayal etmelisin.

2. PS3 için aklımda dört oyun var ve bunlardan ikisini almayı düşünüyorum: God of War: Ascension, Dishonored, Metro: Last Light ve Payday 2. Bu oyunların dışında "mutlaka oyna" dediğin oyunları da yazabilir misin? (Her tür oyunu oynarım.)

God of War: Ascension iyi olmuş da diğerlerini almadan önce The Last of Us'a bir şans versen mi? Grand Theft Auto V de çıktı hem?

3. Bilgisayarım şöyle: Core 2 Quad 2.5 GHz, NVIDIA GT220, ASUS P5G41T-M LX anakart. Sistemim görüldüğü gibi eskidi ama iki yıl daha değiştiremem. Bunun için anakartıma uyacak bir ekran kartı önerebilir misin?

Bilmediğim yerden geldi soru. PCIe x16 yuvası olduğuna göre oraya -güç kaynağının izin verdiği ölçüde- herhangi bir PCIe ekran kartı takabilmen lazım. (Ben de hiç anlamıyorum şu donanım işinden... - Şefik)

Sorularım bu kadar, şimdiden teşekkür ederim sağlıklıca kalın.

Görüşürüz Ali Burak. Şefik de sana YouTube kanalından el sallıyor. (Deli hafif.)
Ali Burak CENGİZ

"Watch Dogs'un 2014'ün ilkbahar aylarına ertelenmiş olması... Çok sağlam ertelediler, acaba nedeni Grand Theft Auto V mi diye düşünmüyor değilim"



Takvim Kasım

1 Kasım

Assassin's Creed IV: Black Flag (PS3 X360)
Battlefield 4 (PC PS3 X360)
Deadly Premonition: Director's Cut (PC)
Invizimals: The Lost Kingdom (PS3 PSV)
Monster High: 13 Wishes (Wii WiiU DS 3DS)
Recovery: Search and Rescue Simulation (PC)
Rugby Challenge 2 (PS3)
Saint Seiya: Brave Soldiers (PS3)
The Sims 3: Into the Future (PC)
WWE 2K14 (PS3 X360)



8 Kasım

Batman: Arkham Origins (WiiU)
Batman: Arkham Origins Blackgate (3DS)
Castlevania: Lords of Shadow Collection (PS3 X360)
Let's Sing 2014 (Wii)
Mario & Sonic at the Sochi 2014 Olympic Winter Games (WiiU)
Sacrilegium (PC PS3 X360)
Wonderbook: Book of Potions (PS3)
Wonderbook: Walking with Dinosaurs (PS3)

15 Kasım

Deadfall Adventures (PC X360)
Doodle Jump (3DS)
Emergency 2014 (PC)
Girls' Fashion Shoot (3DS)
LEGO Friends (DS 3DS)
LEGO Marvel Heroes Heroes (PC PS3 X360 WiiU PSV DS 3DS)
Ratchet & Clank: Nexus (PS3)
Sudoku + 7 Other Complex Puzzles by Terraria (PS3)
X Rebirth (PC)
XCOM: Enemy Within (PC PS3 X360)



22 Kasım

Assassin's Creed IV: Black Flag (PC XOne WiiU)
Battlefield 4 (XOne)
Call of Duty: Ghosts (XOne)
Dead Rising 3 (XOne)
FIFA 14 (XOne)
Forza Motorsport 5 (XOne)
NBA 2K14 (XOne)
NBA Live 14 (XOne)
Need for Speed: Rivals (PC PS3 X360 XOne)
Ryse: Son of Rome (XOne)
Tearaway (PSV)



29 Kasım

Assassin's Creed IV: Black Flag (PS4)
Battlefield 4 (PS4)
Call of Duty: Ghosts (PS4)
DriveClub (PS4)
FIFA 14 (PS4)
Killzone: Shadow Fall (PS4)
Knack (PS4)
Need for Speed: Rivals (PS4)
NBA 2K14 (PS4)
NBA Live 14 (PS4)
One Piece: Romance Dawn (3DS)
Super Mario 3D World (WiiU)

Diğer

5 Kasım

Call of Duty: Ghosts (PC PS3 X360 WiiU)

7 Kasım

Assassin's Creed Heritage Collection (PC PS3 X360)

13 Kasım

Dream Pinball 3D II (PC PS3 X360 WiiU 3DS)

22 Kasım

Fighter Within (XOne)

Just Dance 2014 (XOne)

LEGO Marvel Super Heroes (XOne)

Madden NFL 25 (XOne)

Peggle 2 (XOne)

Skylanders SWAP Force (XOne)

Tearaway (PSV)

The Legend of Zelda:

A Link Between Worlds (3DS)

Young Justice: Legacy (PC PS3 X360 WiiU DS 3DS)

Zoo Tycoon (XOne)

Zumba Fitness World Party (X360 XOne Wii WiiU)

29 Kasım

Just Dance 2014 (PS4)

LEGO Marvel Super Heroes (PS4)

Madden NFL 25 (PS4)

Putty Squad (PS4)

Skylanders SWAP Force (PS4)

Super Mario 3D World (WiiU)

The Pinball Arcade (PS4)

Worms: The Revolution Collection (PS3)

30 Kasım

4 Elements (3DS)

3 ÖZEL DİZİ POSTERİ
 VAMPIRE DIARIES BIG BANG THEORY I MET YOUR MOTHER

20 POSTER

blue jean

KASIM 2013
 SAYI 11 112568
 ₺5.00

CHRIS HEMSWORTH
 MACKLEMORE
 KÖKLERE DÖNDÜYÜ!
 ONE DIRECTION
 HUNGER GAMES
 LADY GAGA
 AVRIL LAVIGNE

HER AY 3 DERGI

Her ay 3 dergi **BLUE JEAN POP UP HEADBANG** [/bluejeanmagazine](https://www.facebook.com/bluejeanmagazine) [/bluejeandergi](https://www.twitter.com/bluejeandergi) www.eMecmua.com



SPLIT SCREEN

Beklediğimiz oyunların en taze ekran görüntüleri



Forza Motorsport 5

Platform: Xbox One

Çıkış Tarihi: 22 Kasım 2013

Xbox konsollarına özel Forza Motorsport serisi, yeni nesil teknolojisiyle ilk kez Xbox One'ın piyasaya çıkış tarihinde tanışacak. Oyunun içeriğini zenginleştirme çalışmalarıysa BBC'nin Top Gear programıyla yapılan çalışmayla sürüyor.

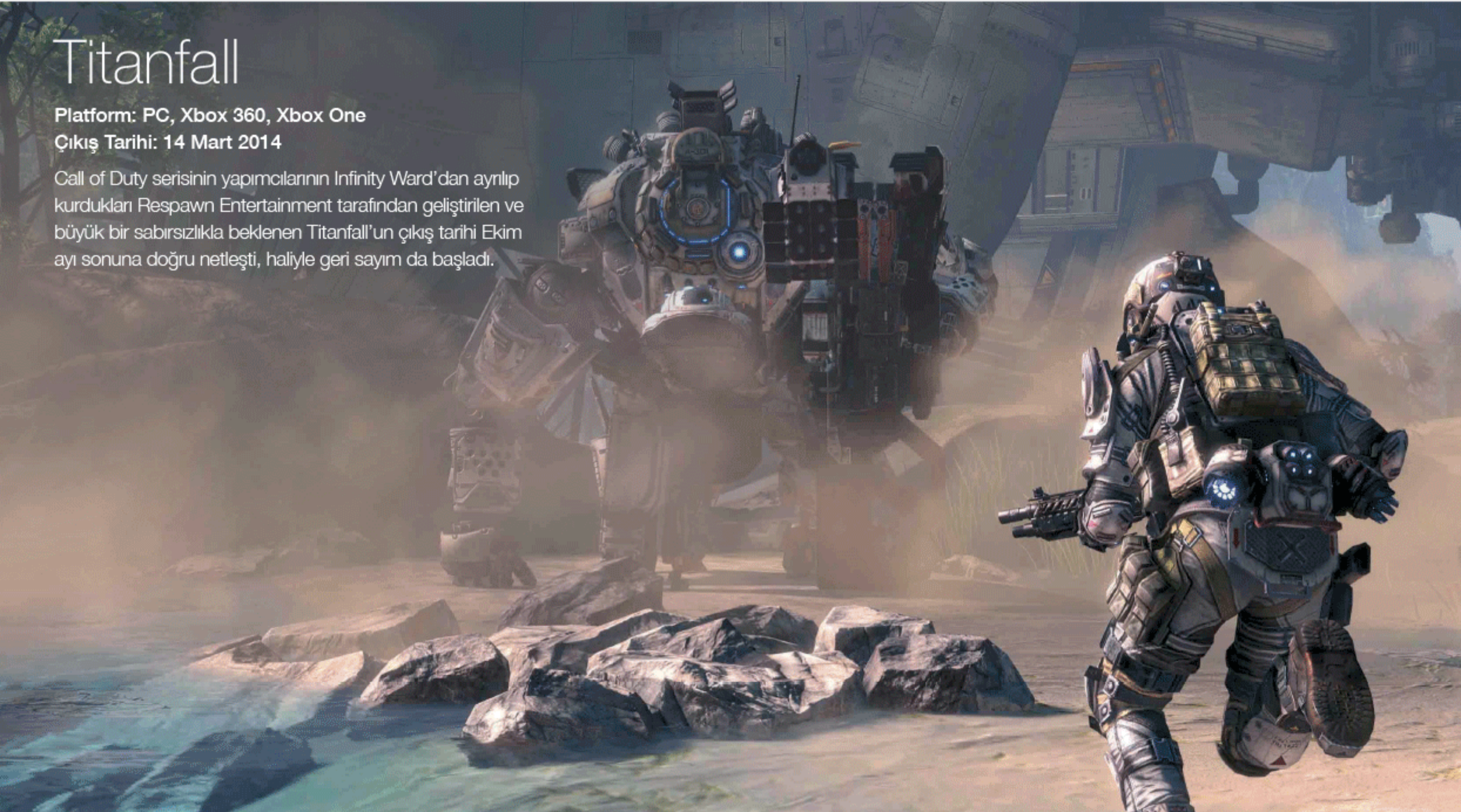


Titanfall

Platform: PC, Xbox 360, Xbox One

Çıkış Tarihi: 14 Mart 2014

Call of Duty serisinin yapımcılarının Infinity Ward'dan ayrılıp kurdukları Respawn Entertainment tarafından geliştirilen ve büyük bir sabırsızlıkla beklenen Titanfall'un çıkış tarihi Ekim ayı sonuna doğru netleşti, haliyle geri sayım da başladı.

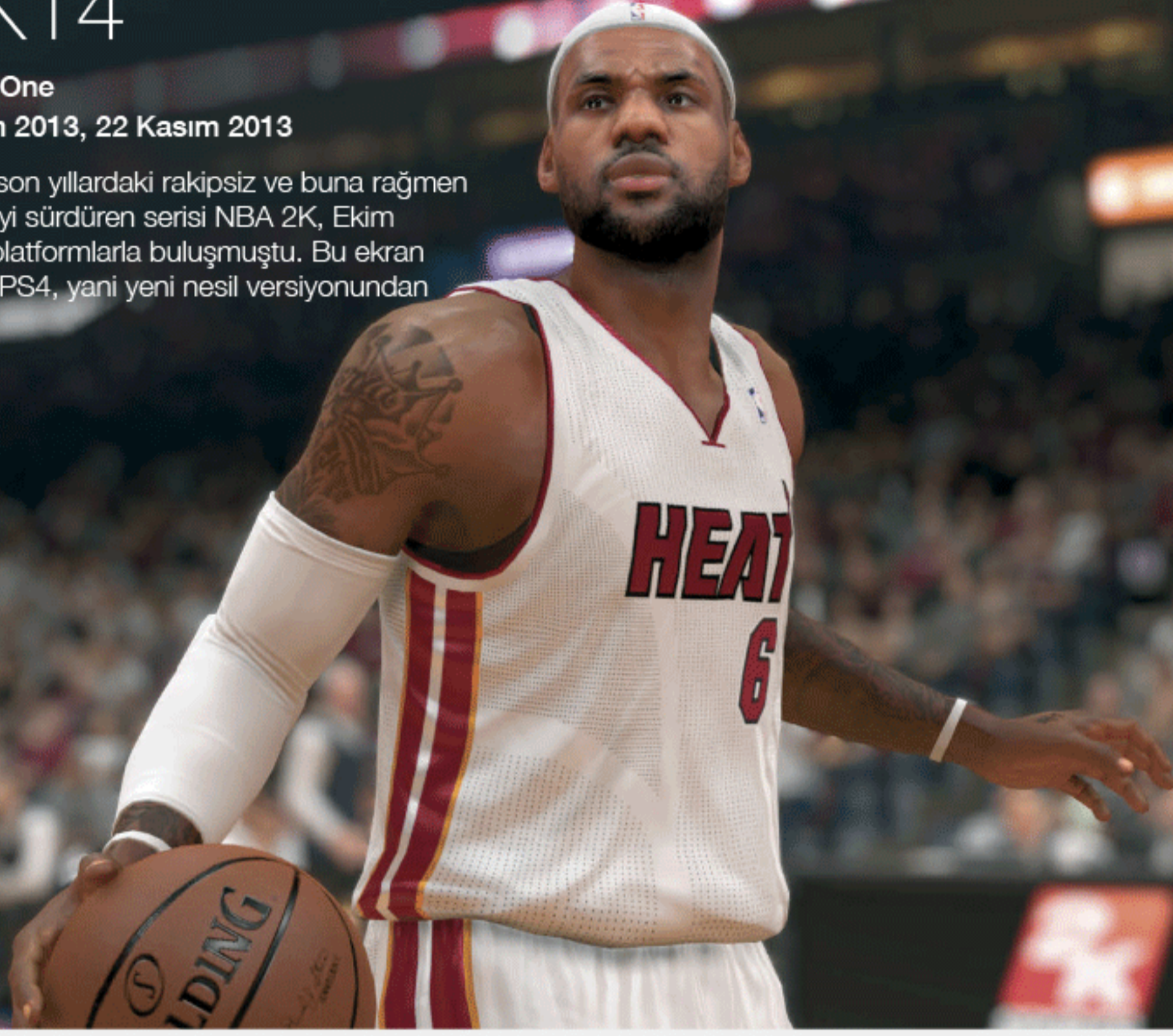


NBA 2K14

Platform: PS4, Xbox One

Çıkış Tarihi: 29 Kasım 2013, 22 Kasım 2013

Basketbol oyunlarının son yıllardaki rakipsiz ve buna rağmen çitayı her yıl yükseltmeyi sürdüren serisi NBA 2K, Ekim ayı içerisinde mevcut platformlarla buluşmuştu. Bu ekran görüntüsüyle oyunun PS4, yani yeni nesil versiyonundan enfes bir kare.

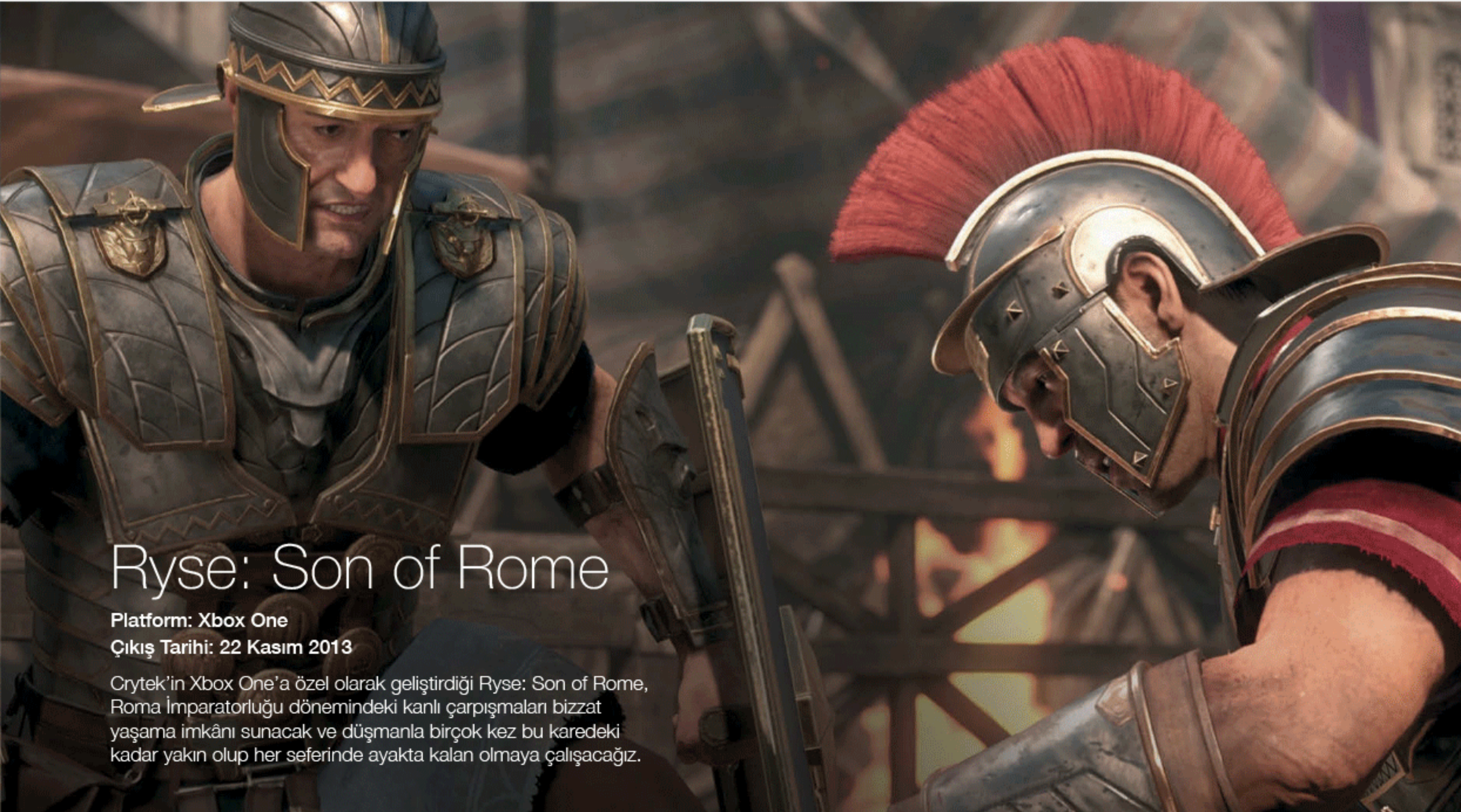


Ryse: Son of Rome

Platform: Xbox One

Çıkış Tarihi: 22 Kasım 2013

Crytek'in Xbox One'a özel olarak geliştirdiği Ryse: Son of Rome, Roma İmparatorluğu dönemindeki kanlı çarpışmaları bizzat yaşama imkânı sunacak ve düşmanla birçok kez bu karedeki kadar yakın olup her seferinde ayakta kalan olmaya çalışacağız.



ROCKO@PSİKİYATR

“Ölü oyunlar görüyorum.” - Şefik Akkoç



Coin-Quest

Yapım **Superflat Games**
Dağıtım **Superflat Games**
Tür **RPG**
Web www.superflatgames.com

Ya hep benden bahsediyoruz ama sen kimsin, nesin, hiç anlatmıyorsun. En baştan beri doktorum dedin, başka da bir şey demedin. Peki, ben ne yaptım dersin? Araştırdım! Senin kim olduğunu, nerelerden geldiğini, geçmişte nasıl bir insan olduğunu, hepsini öğrendim doktor! Sen eskiden bambaşka birymişsin, böyle şık giyimli bir doktor olmadan önce dilenirmişsin, öğrendim! Köşe başlarında, cami önlerinde, köprü üstlerinde oturup para toplarmışsın. Bunu yaparken de bir sürü yalan, dolan, duygu sömürüsü ve en nihayetinde paraları toplayı cebe atarmışsın. Bir şey diyeyim mi doktor? Sana hiç mi hiç yakıştıramadım bunu. Eğer bunları bilseydim sana hiç gelmezdim ama oldu bir kere, başladık artık, bitirmek gerek.

Day One: Garry's Incident

Yapım **Wild Games Studio**
Dağıtım **Wild Games Studio**
Tür **Aksiyon, Macera**
Web www.wildgamestudio.com

Sana eski bir dostumdan bahsedeyim. Adı Garry Friedman, kendisi eski bir pilot ama trajik bir kaza sonrası hem karısını, hem de kızını kaybetti ve ne olduysa bu olaydan sonra oldu. Depresyona girdi, içine kapandı, bizi de unuttu. Sonra öğrendim ki pilotluğa devam etmiş ama şanssızlık yakasını bırakmamış. Bu Nevada'ya bir iş almış ama oraya varamamış. Olacak iş mi? Biz iyice meraklandık, ettik, çıktık buradan yola, bulduk nerede olduğunu ama bu kafayı yemiş iyice. Yok efendim doğada yalnız başına yaşayacakmış, hayatta kalmaya çalışacakmış, bu sayede acılarını unutacakmış. Dön dedik, yapma dedik, dinletemedik, en sonunda kendi haline bıraktık Garry'yi. Şimdi de ne yapıyor, ne ediyor, bilmiyorum vallahi.

“Geçmişimi nasıl öğrendi ki?!
Gittikçe tehlikeli oluyor...” - Doktor



Girl Fight

Yapım **Kung Fu Factory**
Dağıtım **Majesco Entertainment**
Tür **Dövüş**
Web www.kungfufactory.com

Doktor bak, bir şey anlatacağım, inanmayacaksın. Geçen yolda yürüyoruz arkadaşlarla, sokak da pek sakin, insanlar var ama herkes işinde, gücünde, yolunda. Biz de sinemaya gidiyorduk, böyle doktorunu öldürme planları yapan ama bir türlü bunu başaramayan bir hastanın hikâyesini anlatıyordu film ama gide-medik. Neden mi? Yolda yürürken bir anda çığlıklar yükselmeye başladı. Dönüp bir baktık ki iki kız birbirine girmiş, saç saça, baş başa kavga ediyor. Önce ayırsak mı dedik ama öyle de güzel kavga ediyorlardı ki ayırmaya kıyamadık ya. Vallahi art niyetimiz de yoktu, aralarında hesaplaşsınlar, dertleri neyse çözsünler istedik. Tam biz böyle izlerken olup biteni, sen oradan gel, başka bir kadın, ayır bu ikisini...



Takedown: Red Sabre

Yapım **Serellan LLC**
Dağıtım **505 Games**
Tür **Aksiyon, Simülasyon, Strateji**
Web www.takedownthegame.com

Geçen gün arkadaşlarla paintball oynamaya gittik, ben de bu oyunda çok iyiyimdir, kaybetmeye tahammülüm yoktur. Bizim çevredeki en iyi oyuncular benim takımında yer alır, her takımı haklayıp dururuz. Geçen de karşımıza sözde şampiyon bir takım geldi, böyle bir havalar, iddialar falan. Biz de sesimizi çıkarmadık, havalarını yapsınlar dedik ve maça biri başladık... Sonrası malum, madara oldular, bir de ağlamalar, sızlanmalar falan. Yahu, bizi yenmek kolay mı? Bir kere biz yıllardır aynı kadroyla maçlara çıkıyoruz, omuz omuza çarpışıyoruz, mücadele ediyoruz. Her şey takım olmakta, iyi anlaşmakta, birbirini iyi tanımakta. Yoksa hava yapmakla, iddialı konuşmalarla kazanılmaz bu maçlar, yersin boyayı kafana!



Özgür yılan

Phantom Pain'den önce, **Ground Zeroes** gelir

Bir noktada iyice kafamız karıştı. İlk önce İsveçli bir firma, "Phantom Pain" adında bir oyun yapıyor dendi. Araştırıldı, edildi, olayın Metal Gear Solid V: The Phantom Pain olduğu ortaya çıktı. Ne var ki bundan önce, yepyeni bir MGS oyununun görüntüleri, fragmanı ortaya çıkmıştı. Yağmur altında Big Boss olduğunu öğrendiğimiz Snake, korunaklı bir karargâha girmeye çalışıyordu. Bu oyunun MGS V olduğundan emin gibiydik ki "MGS: Ground Zeroes" adında bir başka yapım olduğunu öğrendik. Ground Zeroes'tan haber alamazken The Phantom Pain haberleri gelmeye başladı, Ground Zeroes unutuldu, Ground Zeroes tekrar su yüzüne çıktı ama Kojima'dan bir türlü bir açıklama gelmedi. Son etapta da şunu anladık: Ground Zeroes, The Phantom Pain'in nasıl bir oyun olacağını, yeni MGS'nin havasını bize göstermek için hazırlanan bir "yapım." Kutulu bir oyun mu olacak, dijital olarak mı indirilebilecek, yoksa beşinci oyunun önünde, bir giriş bölümü mü olacak, hala öğrenebilmiş değiliz. Eğer bir MGS müdavimiyseniz, Ground Zeroes size çok farklı gelecektir. Oynanış videolarından ve aldığımız bilgilerden de anladığımız üzere oyun bir MGS gibi değil, yeni nesle yönelik hazırlanmış bir Splinter Cell'i andırıyor. Eski oyunlarda gizlilik esastı, düşmanlarımız bizi gördüğünde affetmiyorlardı ve bir anda tüm üs, üzerimize çullanıyordu. Yeni oyunda rakiplerimizi etkisiz hale getirmek de daha kolay, gizlenmek de, birden fazla düşmana karşı savaşmak da... Tamamıyla özgür olduğumuz bir ortamda geçen Ground Zeroes, Big Boss'un kontrolüne oturtuyor bizi. Gösterilen birkaç bölümden de anladığımız kadarıyla Big Boss'un kafasında-

ki planlar bayağı bir yeri ziyaret etmemizi ön görüyor. Önceki oyunlardan farklı olarak, burada düşmanlarımızı işaretlemek ve onları kurşunların hedefi yapmak mümkün olacak. (SC: Conviction'ı hatırlayın.) Big Boss koşuyor, kayıyor, siperlere atlıyor ve bir düşmanını korkuluklardan aşağı atmaktan çekinmiyor. Solid Snake'e göre daha çevik olan Big Boss'u kontrol etmek daha eğlenceli belki ama alıştığımız MGS formülünden de uzak.

Big Boss'un sahip olduğu en güçlü ve en korkutucu özellikse düşmanlarına yakalandığında bunlardan kurtulmak için yepyeni bir opsiyona sahip olması. Eğer bir düşmana görülürseniz, zaman yavaşlıyor ve bu düşman tüm üssü ayağı kaldırmadan önce onu öldürmek için birkaç saniyeniz oluyor. Eğer onun yakınıdaysanız, bir yakın dövüş hareketiyle onu hallediyorsunuz ve değilseniz de kafasına birkaç tane kurşun sıkmak için zamanınız oluyor. Bu gerçekten korkutucu bir durum zira MGS'nin en temel özelliği olan "gizlilik" kavramını tamamıyla yerle bir edebilir; korkusuzca düşmanın önüne atlayıp o birkaç saniyeyi artarda değerlendirebiliriz. Yine bunun gibi korkutucu bir durum da sağlık durumumuzu, FPS'lerdeki gibi otomatik olarak yenileyebilmemizde görülüyor. Health ration'lara elveda diyoruz yeni oyunda. Hani o altın kadar değerli olan ve stratejimizi sürekli yenilememize neden olan ration'lar...

Fox Engine'in tüm görkemini gösterdiği Ground Zeroes, PS3'ün ve Xbox 360'ın yanında PS4 ve Xbox One için de hazırlanıyor. Tam olarak "ne" olduğunu öğrenmemize de zaman var gibi duruyor... ■



The Phantom Pain

Ground Zeroes'un bizi hazırladığı The Phantom Pain, Ground Zeroes'taki özelliklerin yanında bir üs kurmamıza da izin verecek. (Aynen Peace Walker'daki gibi.) Bu üste bir sonraki görev için hazırlıklarımızı yürüteceğiz, silahlar geliştireceğiz ve zamanımızın bir kısmını da burada harcayacağız. Gece - gündüz değişimlerinin gerçek zamanlı olarak gerçekleşeceği oyunda, bir yerden bir yere nasıl seyahat ettiğimize göre bu değişim gözle görülür bir şekilde etkili olacak. Senaryonun bizi götürdüğü çizgisel oynanışın aksine, istediğimiz görev, istediğimiz zaman çıkabileceğimiz The Phantom Pain de Ground Zeroes gibi şu anki konsollarla birlikte, yeni nesil konsollar için de hazırlanıyor ama çıkış tarihi halen belirsiz.



Ekran
Görüntüleri İçin

**LEVEL
ONLINE**

www.level.com.tr

Dost canlısı örümcek, ikinci perdede

Duvar sürüngeninin yeni maceraları **The Amazing Spider-Man 2**'de...

Gelecek yıl Mayıs ayında sinemaya gitmek yine farz olacak zira ardı arkası kesilmeyen Marvel filmlerine (Captain America: Winter Soldier'ın fragmanını izleyin.) Örümcek-Adam ikinci kez konu oluyor. Aslında daha önce bir üçleme yapılmıştı hatırlarsanız ama sonra settaki herkes filmi terk edince, konu baştan başlatıldı ve yeni bir seri oluşturuldu. Bu serinin ilk filmi de eleştirmenlerden farklı görüşler almıştı ama genel intiba olumlu oldu.

Yeni filmde ana düşman, Jamie Foxx'un canlandırdığı Electro. Elektrik gücüne sahip olan Electro, Örümcek-Adam'ın ezelden beri rakibidir

zamana sahip olsa oyun çok daha iyi olabilirdi ama sıradan bir oyun olarak akıllarda kaldı maalesef. PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One ve 3DS için hazırlanmakta olan yeni oyunda Örümcek-Adam elbette ki yine başrolde ve oynanış bir önceki oyundan çok daha farklı olma- yacak. Oyuna yeni eklenen özellikler arasında bir ahlak sistemi bulunuyor. Örümcek-Adam, verdiği kararlara göre ya cezalandırılacak ya da ödüllendirilecek. (Karanlık bir Örümcek-Adam yaratabilseydik hoş olurdu.) Bir başka değişiklik de Manhattan haritasına geliyor. Daha fazla ilgi çekici noktanın bulunacağı harita, aynı zaman-

örneğin. Örümçüğümüzün neresinde taşıdığı belli olmayan telefonunu da gerçek bir akıllı telefon kullanır gibi kullanabileceğiz: Rotalar çizebilecek, noktaları işaretleyebileceğiz, parmaklarımızla haritayı büyütüp küçülebileceğiz. Bunlara ek olarak ekran görüntüsü almak için de PS Vita'nın hareket algılama özelliklerini kullanabileceğiz. Bu yılın sonlarında piyasada olması beklenen PS Vita oyunu, Beenox tarafından değil, Mercenary Technology tarafından hazırlanıyor. Eğer oyunu daha önce konsollarda oynamadıysanız, PS Vita'da oynamak isteyebilirsiniz. ■

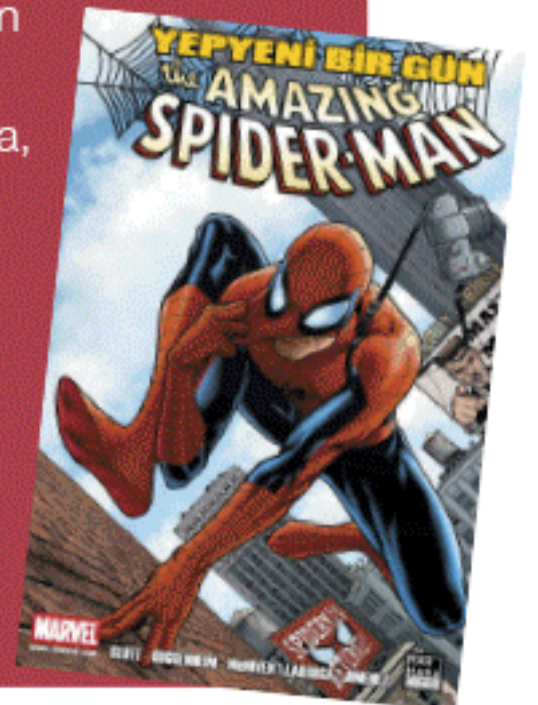
Oyuna yeni eklenen özellikler arasında bir ahlak sistemi bulunuyor. Örümcek-Adam, verdiği kararlara göre ya cezalandırılacak ya da ödüllendirilecek.

ve yeni filmde de başına büyük bela açacağını biliyoruz. Elbette ki filmle birlikte bir oyun da piyasaya çıkacak. Oyunun yapımcı koltuğunda, Örümcek-Adam oyunlarında deneyimli ve bir önceki The Amazing Spider-Man oyununu da yapan Beenox oturuyor. Beenox aslında Shattered Dimensions ve Edge of Time adında iki tane Örümcek-Adam oyunuyla ismini duyurmuştu ve bu iki oyun da oyuncuların beğenisini kazanmıştı. The Amazing Spider-Man oyunuyla sanki biraz aceleye gelmiş gibiydi. Beenox biraz daha fazla emek harcarsa, belki biraz daha fazla

da birçok challenge'a da ev sahipliği yapacak ve bu sayede ana görevler dışında yapacak daha çok iş bulabileceğiz. The Amazing-Spiderman 2'nin yanında, ilk oyunun üzerinden bir buçuk sene geçmişken, ilk oyunun PS Vita'ya uyarlanacağı haberini de almış bulunuyoruz. Senaryoda veya grafiklerde pek fazla değişikliğe gidilmeyen oyunun oynanışta PS Vita'nın özelliklerini ön plana çıkartacak şekilde değiştiriliyor. Zamanı yavaşlatıp ağır atacak yer bulduğumuz Web Rush mekanığı için dokunmatik ekranı kullanabileceğiz

Çizgi roman

Kendinizi The Amazing Spider-Man 2'ye hazırlamak için yapabileceğiniz çok güzel bir şey var ve o da Marmara Çizgi'den çıkan The Amazing Spider-Man: Yepyeni Bir Gün serisine başlamak. Şu sıralar 11. cildine gelmiş olması gereken seri, Peter Parker'ın Mary Jane'den ayrılmış durumda, yengesinin evinde yaşamaya başladığı "yeni" bir dönemi anlatıyor. Yepyeni düşmanlar ve yepyeni bir hikâyeye sayesinde seriye başladıktan sonra elinizden kolay kolay bırakamıyorsunuz.





Street Fighter IV'ün yeni yüzlerinden Elena...

Son dövüş

Ultra Street Fighter IV'ten son detaylar...

Daha önce yine bu sayfalarda kendisine yer verdiğimiz Ultra Street Fighter IV ile ilgili yeni bilgiler elimize geçti. Oyunun tasarımcılarından Tomoaki Ayano'dan gelen açıklamalara göre, Ultra Street Fighter IV'ün dövüş sisteminde iki yeni özellik bulunacak ve özellikle profesyonel maçlarda bunların hayat kurtardığına şahit olacağız.

Hatırlarsanız önceki SFIV oyunlarında her karakterin iki adet Ultra Combo'su bulunuyordu ve maçıtan önce bunlardan bir tanesini seçip maça çıkıyorduk. Artık böyle bir seçim yapmadan, her iki Ultra Combo'ya da sahip olarak dövüşe katılmamıza izin verilecek. Ultra Combo Double adındaki bu özelliğin bir dezavantajı da var tabii ki ve o da sahip olduğumuz Ultra Combo'ların daha az zarar verecek olması.

Bir diğer özellik de Red Focus Attack. Rakibin saldırılarını savuşturmak için kullanılan Focus Attack'ın daha gelişmiş bir versiyonu olan bu defansif hareket, artarda

gelen birkaç tane saldırıyı (Alevli Hadouken gibi.) savuşturmak için kullanılabilir. Bunu yaptığımız esnada karakterimiz kırmızı bir renge bürünüyor ve süper barımızın da bir kısmı eriyor.

Street Fighter X Tekken'den Elena, Hugo, Poison, Rolento ve yepyeni bir karakterin de oyuna ekleneceği USFIV, böylece toplamda 44 tane karaktere ev sahipliği yapacak. Yine SFXT'den Pitstop 109, Mad Gear Hideout, Cosmic Elevator, Blast Furnace, Half Pipe, ve Jurassic Era Research Facility de oyuna yeni bölümler olarak eklenecek.

PC, PS3 ve Xbox 360 için 2014'ün başlarında piyasaya sürülecek olan oyunu SSFIV: Arcade Edition sahipleri daha ucuza, indirilebilir bir oyun olarak satın alabilecek. Oyunu kutulu alanlara birçok kıyafetin ve DLC'nin de bulunduğu pahalı bir pakete, bu indirilebilir versiyondan biraz daha pahalıya sahip olabilecekler. (Kutulu almak yerine indirmek de yine mümkün olacak.) ■

Durmak yaşamamanın yarısıdır

Enteresan bir FPS oyunu: Superhot

Geçtiğimiz aylarda derginin bağımsız oyunlar sayfasında 7DFPS özel yapmıştık dikkatinizi çektiyse. 7DFPS, yedi gün içerisinde bir FPS oyunu yapmanızı buyuran ama Doom'un aynısını yapmanızın istemediği bir etkinlikti. 7DFPS'de de elbette ki her türlü etkinlikte olduğu gibi bazı oyunlar parladı ve bunlardan bir tanesi de Superhot oldu. Oyun o kadar fazla ilgi çekti ki Steam Greenlight'tan yeşil ışığı beş gün içerisinde kaptı.

Tam sürüm bir oyun haline geldiğinde

olduklarını görebiliyor ve buna göre hareket edebiliyoruz. Aynı şekilde kendimiz de ateş ettikten sonra dikkatlice hareket ederek kurşunlarımıza değmeden stratejik bir noktaya ulaşabiliyoruz.

Görsel açıdan da siyah, beyaz, grinin tonları ve sadece kırmızı rengi bünyesinde barındıran oyun, bu bağlamda da son derecede minimal bir görüntü getiriyor. (Kırmızılar düşmanı simgeliyor.)

Oyunun tam sürümünde makineli tüfeklerin, kurşunlardan kaçabilen düşmanların,

“Oyunda tek vurulmuşta ölen bir adamı kontrol ediyoruz ama çaresiz de değiliz. Çok büyük bir silahımız var ve o da zamanı durdurmak”

Portal'in yaşattığı havayı bize vermesi muhtemel olan oyunun uzunluğu da ilk Portal kadar olacak. Oyunda tek vurulmuşta ölen bir adamı kontrol ediyoruz ama çaresiz de değiliz.

Çok büyük bir silahımız var ve o da zamanı durdurmak. Şöyle ki oyunda hareket ettiğimiz sürece zaman da ilerliyor ama ne zaman durursak, zaman da duruyor. Diyelim ki karşımıza eli silahlı adamlar çıktı. Ateş ettikleri saniye olduğumuz yerde durursak kurşunların nereden geldiğini, o an tam olarak nerede

yavaş çekim patlamaların, zamana karşı yarışların ve “survival” tarzı, sonu gelmeyen düşmanlara karşı bir mücadelenin de olması planlanıyor ama bunların hepsini göremeyebiliriz de tabii ki.

Bir deneme sürümü de bulunan oyunu internet tarayıcısı üzerinden denemek isterseniz, www.superhotgame.com adresine uğrayabilirsiniz. Sıra tabanlı oynanışla aksiyonu bu kadar iyi birleştiren bir FPS'yi bir daha görebilir miyiz, bilmiyorum... ■



Xbox 360 gamepad'ine benzer şişkin tasarım, tutuşu olumlu yönde etkileyecek.



Analog kol yerine tercih edilen trackpad'ler ilginç bir deneyim sunacak.

Salonda PC keyfi

Steam makineleri geliyor!

PC oyunlarını konsol rahatlığında oynamak için geliştirilen Valve imzalı Steam makinelerinin prototipleri hazırlandı bile. 300 tane beta testçisine yollanacak olan makinelerin özellikleri de şu şekilde: NVIDIA Titan, GTX780, GTX760 ve GTX660 ekran kartlarından bir tanesi. i7, i5 veya i3 işlemci. 16 GB DDR3 bellek ve 1 TB/8 GB hibrit SSD. Bizim buradan anlamamız gereken, bazı Steam makinelerinin gerçekten güçlü olacağı, bazılarının ise bağımsız oyunlara meraklıları tatmin edeceği yönünde. "Steam Machine" adındaki bu bilgisayarların tasarımı henüz tamamlanmadığı için görselleri de yayımlanmadı fakat zaten Valve, tüm Steam makinelerinin istediğiniz gibi upgrade edilebildiğini belirtiyor ve dilerseniz, kendi Steam makinenizi kendinizin yaratabileceğini söylüyor. Steam makineleri

işin özünde, SteamOS ile çalışan ve derli toplu birer PC'den farksız.

Bu aletlerle birlikte Valve yenilikçi Steam gamepad'ini de tanıttı. Steam Machine ne kadar orijinal durmuyorsa Steam Controller da bir o kadar orijinal. Cihazın en önemli özelliği, üzerinde analog kollar ve dijital yön tuşları yerine iki tane trackpad bulundurması. İç bükey olan bu trackpad'ler parmağınızın hassasiyetine göre tepki veriyor ve bir tepki süresi de mouse'tan farksız. (Ben bunun bir benzerini Xperia Play'de denemiştım ama pek de memnun kalmamıştım; umarım Valve bu konuda başarılı olur.) Trackpad'ler sayesinde oyunlarda tam bir mouse kontrolü sağlayabildiğiniz için strateji oyunlarını bile oynamanız olası olacak. Sağ ve sol tarafta üçer tane omuz tuşu

barındıracak olan gamepad, ön yüzünde A, B, X, Y şeklinde dört tane tuşla beraber Select, Home ve Start olacağı düşünülen üç farklı tuş, trackpad'lerin altında yatan iki gizli tuş ve dokunmatik ekranda da bir tuş barındıracak. Bu şekilde de toplamda 16 tane tuşa sahip olacak gamepad. Oyunlara göre dokunmatik ekrandaki tuş sayısı veya yapabileceğiniz şeyler de fazlalaşacak elbette ki ve bu sayede, bir ton tuş gerektiren oyunları bile Steam gamepad'iy-le oynayabileceğiz. Aynen Steam makineleri gibi, bu gamepad'in de kaynak kodu açık olacak ve konuya ilgi duyan herkes gamepad üzerinde değişiklik yapabilecek. Steam cihazlarının ne zaman piyasaya çıkacağı belirsiz ama beta testçilerinden gelen yorumları takip etmekte fayda var... ■

Siber Rönesans'a hazır mısınız?

Deus Ex Universe sadece bir oyun değil...

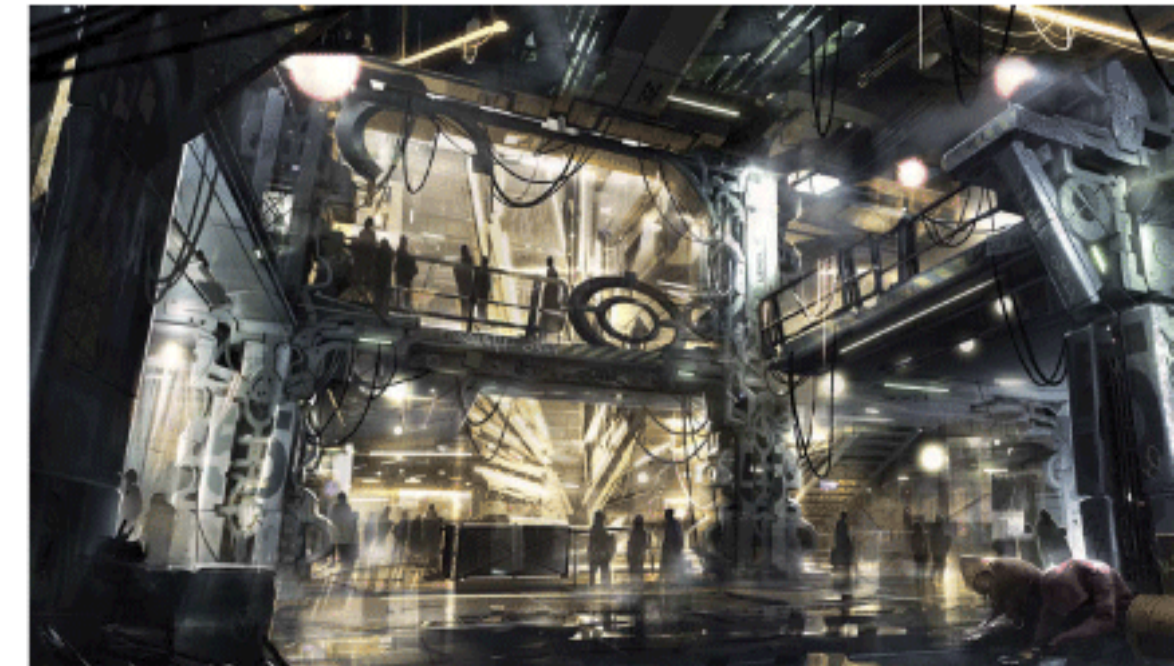
Geçtiğimiz ayın sonlarında PS3, Xbox 360 ve Wii U için raflarda yerini alan Deus Ex: Human Revolution Director's Cut'a sahip değilseniz, önce bunu yapın zira oyun PS Vita, SmartGlass ve Wii U gamepad'inde yer alan yepyeni oyun özellikleriyle, farklı bir deneyim sunuyor. Bu oyunu oynadıktan sonra da zaten daha fazla Deus Ex'e aşeriyor olacaksınız ve bunun yanıtı da Deus Ex Universe'te...

Eidos Montreal stüdyolarından gelen açıklamaya göre, yeni nesil konsollar için yepyeni bir Deus Ex oyunu yapım aşamasında. Ne var ki olay sadece bununla sınırlı kalmıyor. "Deus Ex Universe" adlı, sadece bu yeni nesil oyunu kapsamıyor, bu oyunun devamını, yan hikâyelerini, çizgi romanlarını, kitaplarını ve ortaya çıkacak diğer ürünleri bünyesinde barındırıyor. Örneğin

PS4'te ve Xbox One'da bir Deus Ex oyunu çıktığı sırada, tablet ve akıllı telefonlar için de bir oyun çıkacak. Birkaç ay sonra bir çizgi roman serisi başlayacak ve senaryodaki eksikleri tamamlayacak, bir kitap basılacak, Deus Ex evreninde geçen bir başka hikâyeyi okuyacağız vesaire. Benim gibi Deus Ex hayranlarını bir hayli mutlu eden bu durumun başlamasına da maalesef daha biraz süre var.

Yeni oyunun senaryosu hakkında pek fazla bilgi açıklanmamış olsa da vücutlarının parçalarını teknolojik ekipmanlarla değiştiren ve farklı bir insan sınıfı olmaya başlayan insanların dünyayı nasıl değiştirdiği temel konu olacak. Gördüğünüz konsept çalışması da bu "farklı insanların" gönüllü olarak kurduğu bir gettoyu gösteriyor. Karanlık ve umutsuzluk dolu bir hikâyeye adım

atacağımızı da şimdiden söyleyebilirim. Şayet ki Deus Ex'le ilgili hiçbir şeyle ilgilenmediyseniz, haberin başında bahsettiğim Human Revolution'a bir göz atın; çok keyif alacağınızdan emin olabilirsiniz. ■



250 TL'LİK YAZILIM HEDİYE



VIDEO EĞİTİM



4 TAM SÜRÜM yazılım

CHIP Kasım sayısındaki hediyeleri KAÇIRMAYIN!

Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com



Amnesia yetmemiştii ki...

...**SOMA** daha fazla korkutmak için çıktı meydana!

Frictional Games meğer uzunca sayılabilecek bir süredir bir başka korku oyunu üzerinde çalışıyormuş. Üstelik "SOMA" adındaki bu oyunu PC'nin yanında PS4 için de hazırlamaktalarmış. Aferin size, bize hiç söylemeyin! Yapımcılar yeni korku maceralarını aynen şu şekilde ifade ediyorlar: "Bir bilimsel araştırma ve hayatta kalma hikâyesi; insan bilincinin sanırlarında dolaşan sinaps ve

atmaktayız nedense! "Radyo sessiz. Makinelerin davranışsal gariplikleri artık gitgide tehlikeli olmaya başlıyor. Araştırma merkezi bir kaosa sürüklenmek üzere. Silah yok. Tek kaçış yoluysa imkânsızlığa denk..." diye devam ediyor yapımcılar oyunlarını anlatırken. Kısacası ayvayı yedik arkadaşlar. Silah yok. Her yer karanlık. Araştırma merkezindeki makineler kafayı yemiş. Biz de işte zavallı,

"Silah yok. Her yer karanlık. Araştırma merkezindeki makineler kafayı yemiş. Biz de işte zavallı, oradan belki bir şekilde kurtuluruz diye çaba sarf edip duracağız"

devrelerin entropik keşfi..." Ne anladığınızı bilmiyorum ama oyunun fragmanını izledikten sonra birtakım enteresan deneylerin yürütüldüğünü ve bunları keşfetmemizin konu edildiğini anladığımı söyleyebilirim. "PATHOS-2" adındaki araştırma merkezinde birtakım garip olaylar vuku bulmakta ve bu garip olaylar çok daha karanlık bir olaya işaret etmekte, biz de bunların kaynağına inmeye meraklı tek deli olmak için can

oradan belki bir şekilde kurtuluruz diye çaba sarf edip duracağız, Şefik de YouTube kanalı için video kaydı yapacak. (PS4'ten direkt gameplay videosu alırsın Şefik; iyisin hadi.) Frictional Games'in imzası olan o karanlık ve basık havayı aynen SOMA'da da göreceğimizi bildirir, oyunun 2015 yılından önce hazır olmayacağını da eklemek isterim. 2015'e de şahane bir görsellik çıkarmazsa SOMA, benden "2" puanı alır, şimdiden söyleyeyim. ■

Kıyametten sonra...

Çölde hayatta kalma mücadelesi **Wasteland 2** ile geliyor

Kickstarter'da 900.000\$ bağış talep edip 2.900.000\$ bağış toplayan Wasteland 2, bizi müthiş bir maceraya çıkaracak gibi duruyor. 1988 yılında piyasaya çıkan ve Fallout'un da büyük esin kaynağı olan Wasteland'in devamı olan oyun inXile Entertainment tarafından yapılıyor. Betası da çok yakın bir zamanda başlayacak olan oyunun konusu da büyük bir maceranın başlangıcı için çok uygun. Kurguya göre, 1998 yılında birtakım meteorlar yüzünden dünya nükleer savaşın eşiğine gelmiştir, hatta eşiği atlamış ve medeniyet ortadan kalkmıştır. Olayların olduğu gün de A.B.D.'nin çöllerinden birinde, birtakım görevliler bir köprü inşaatında görev almakta, çevrede medeniyetten uzak yaşayan bazı insanlar bulunmaktadır ve yeni kurulan bir hapishanede hayat normal seyrinde devam etmektedir. Tabii ki dünya tersine dönünce herkes hapishaneye sığınır, hapishanedeki suçlular sürgüne gönderilir. Bundan birkaç yıl sonra da burada yaşamaya başlayan insanlar "Desert Rangers" adında bir topluluk kurarak kurtulan diğer insanları bulmak üzere hareke-

te geçerler, olaylar başlar. Taktiksel bir savaş sistemine sahip olan oyun, sıra tabanlı bir strateji / aksiyon oyunu. İzometrik bir görüntüden oynanıyor oyun ve bir ton detay içeriyor. Üçü NPC olan yedi kişilik bir grupla gezilebilir mümkün oyunda ve NPC olmayan karakterleri geliştirmek, giydirmek, yeteneklerini belirlemek, oyunda önem vereceğimiz konular arasında yer alıyor. Örneğin, bir karakterin "strength" alanında önem kazanması, bir görevde itilmesi gereken bir arabayı sadece onun itebilmesi anlamına gelecek ve böyle bir karaktere sahip olmazsanız, o görevi yapamayacaksınız. Bu yılın sonlarında piyasada olması gereken ama bence bunu başaramayacak olan oyun; PC, Mac ve Linux platformları için hazırlanıyor. Oynanış videoları da internette dolanıyor oyunun ve şu an verdiğim bir kararla bunları sizle gelecek ayın DVD'sinde buluşturmayı planlıyorum. Böylece siz de Wasteland 2'yi benim kadar heyecanlı bir şekilde beklemeye başlayacaksınız. ■





LEVEL 202 ilgili görüşlerinizi Twitter'da #LvL202 hashtag'i ile paylaşın, burada yayımlayalım!

Küçült, büyült, dünyayı değiştir!

Hiç kimsenin aklına gelmediğini **Scale** oyunlara taşıyor

Penny Price akıllı bir adamdır, bir dâhidir hatta fakat buluşu bir anda A.B.D.'nin doğu kıyılarını tamamıyla ortadan kaldırınca hapishanenin yolunu boylamak üzeredir. Bu cezadan kaçmak ve kaybolan kedisini bulmak için bilim adamımız büyük bir maceranın içine atılır, ünlü buluşunu da yanına almayı unutmaz...

Bir Kickstarter projesi olarak başlayan Scale, ilk iki günde 23.000\$'lık bir bağış toplayarak fena sayılmayacak bir başarı sağladı. Bunun ardından işler biraz yavaşlar ama Scale hiç de fena bir durumda değil. Bu haberi yaptığım sırada 50.000\$'ı toplamıştı ve 87.000\$'ı da 16 Kasım'a kadar toplayacağından eminim. Oyunu özel yapan özellik, sahip olduğumuz silahla içinde bulunduğumuz dünyadaki birçok nesneyi büyültüp küçültebilmemiz. Mesela bir evin içerisindeyiz. Bu evde küçük bir oyuncak ev buluyoruz. Dışarı çıkıp az önce içinde bulunduğumuz evi küçülttükten sonra diğer evi

büyültme hakkına sahip oluyoruz ve bir anda oyuncak ev, içine girebileceğimiz bir boyuta geliyor, biz de içerisine girip ne var, ne yok bakabiliyoruz. Benzer bir durumda küçük bir kurbağayı büyültüp, ağzından içine girip başka bir "noktasından" dışarı çıkabiliyor, ufak bir kelebeği büyültüp üzerine zıplayarak onu bir araç olarak kullanabiliyoruz. Oyunda her şeyin ebadıyla oynamamıza izin verilmiyor ve bir şeyin boyutunu değiştirmek için genellikle bir başka nesnenin boyutuyla oynamamız gerekiyor



önceden.

Şu anda grafiksel anlamda pek fazla detay sunmayan ve herhangi bir atmosfere sahip olmayan oyunun bu konuda biraz daha fazla çalışmaya ihtiyacı olduğunu da söyleyebiliriz. Yine de farklı ve gelecek vaat eden bir oyun; eğer ilginizi çektiyse Kickstarter'dan oyuna destek verebilir ve 25\$'lık bir bağışla oyunun bir kopyasını da şimdiden satın almış olabilirsiniz. PC, Mac ve Linux için planlanan oyun, 2014'ün Aralık ayında piyasada olacak. ■



Mega Man'ın izinden...

Keiji Inafune'den **Mighty No. 9**

“Wasteland 2 için 900.000\$ istedi, 2.900.000\$'ı götürdü” demiştik. Mighty No. 9 ise 900.000\$ istedi, tam 4.000.000\$'lık bağış aldı! Bunun nasıl olduğunu anlayabilmiş değilim tabii ki ama Kickstarter'da pek az proje “stretch goal” adı verilen opsiyona dayalı eklentilerin tümüne bağış alabilmiştir.

Keiji Inafune'nin Capcom'dan ayrılıp “Comcept” adındaki kendi firmasını kurduktan sonra

hazırlıklarına başladığı ve Kickstarter'a taşıdığı Mighty No. 9, yepyeni bir Mega Man'den başkası değil aslına bakarsanız. Görsel açıdan alfa sürümü bile çok iyi gözükken oyunun final versiyonuna hayran kalacağımızı şimdiden söyleyebilirim.

Oyunda “Beck” adında, üretim serisinde doku-zuncu sırada olan bir robotu kontrol ediyoruz. Bir bilgisayar virüsü tüm robotların düşmanca

hareketler sergilemesine ve dünyayı yıkımın eşiğine getirmesine yol açıyor ama Beck bundan etkilenmeyen tek robot oluyor. Bu büyük kaosu engellemek onun ve bizim ellerimizde. Beck'i birçok farklı bölümde, Mighty No. 1, 2, 3 gibi robotlara karşı koymak üzere kullanacağımızı tahmin etmişsinizdir zaten. Eh, onların güçlerini çalıp aynen Mega Man gibi güçleneceğimizi de tahmin etmişsinizdir. Peki, buradaki eğlence kokusunu alabildiniz mi? Ben aldım ve bu oyunu iki yıl nasıl bekleyeceğiz diye düşünmekteyim!

Topladığı fazla paralar sayesinde birçok ek bölüme, retro müziğe ve ses efektlerine, new game plus ve boss rush modlarına sahip olan oyun, yine topladığı paralarla PC'nin yanında, Mac, Linux, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One, PS Vita ve 3DS versiyonlarına da kavuşacak. 4.000.000\$'a ulaştığı için de bir online battle race modu oyuna eklenecek ama bu modda tam olarak ne yapacağımız detaylandırılmış değil.

2015'in ilkbahar aylarında piyasada olması beklenen oyun, eski tip platform oyunlarına yeni bir nefes getirecektir kuşkusuz fakat o vakte kadar beklemek de ayrı bir mücadele olacağı benziyor. ■



Düşmanlar da pek sevimli duruyor.



SON DAKİKA!

PS4'ü satın aldığınız gün 29 Kasım olursa 300 MB'lık bir güncellemeyle karşılaşacaksınız. PS Vita ile Remote Play özelliğini ekleyen bu güncellenmenin ardından başka güncellemelerin de sıklıkla geleceğinden emin olabilirsiniz.

Call of Duty: Ghosts'u PC'de oynamak için en az şöyle bir sisteme sahip olmalısınız: 64-bit işletim sistemi, çift çekirdekli işlemci, 6 GB bellek, 40 GB sabit disk alanı ve GTS 450 veya Radeon HD 5870 ekran kartı.

PS3'te sahip olduğunuz Injustice: Gods Among Us da PS4'te oynayabileceğiniz oyunlar kervanına katıldı. PSN üzerinden düşük bir ücrete oyunun PS4 versiyonunu satın almak artık mümkün.

İki eski LucasArts çalışanı, "Super Roman Conquest" adında ve iki boyutlu bir strateji oyunu için Kickstarter'da bağış toplama hazırlığına girdiklerini açıkladı. Oyun PC, Mac, Linux ve Ouya için hazırlanıyor.

Aveline'ı HD olarak PS3'te görmek istiyorsanız, Ocak ayında Assassin's Creed: Liberation HD'yi PSN üzerinden satın alabilirsiniz.

PS4 ve Xbox One, çıktığı gün sekiz kişilik toplu sohbetleri destekleyecek. Yalnız PS4'te PS3 headset'lerini kullanmak için bir yamayı beklemeniz gerekecek. Bu vakte kadar PS4'ün kendi mono headset'lerini kullanabilirsiniz.

Daha fazla BioShock Infinite isteyenler için Burial at Sea DLC'si 12 Kasım'da piyasada!

Titanfall'un Avrupa'da çıkış tarihi 14 Mart olarak belirlendi. Oyun inanılmaz yüksek fiyatlı koleksiyon versiyonu da bu tarihte satışa çıkacak ve içeriğinde yaklaşık 45 cm yüksekliğinde, ışıkları yanıp sönen bir Titan figürü bulunduracak. (O robot yürüse ancak verilir o ücret...)

Blizzard All-Stars'ın adı değişti. Blizzard'ın DOTA'sının adı artık Heroes of the Storm.

The Last of Us'ı bir ihtimal PS4'te görebileceğini düşünen hayalperestlere Naughty Dog'dan cevap geldi: "Böyle bir niyetimiz maalesef yok."

Watch Dogs, 2014'ün ilkbahar aylarına ertelendi.

Bağımlılık yaratan Plants vs. Zombies'in devam oyunu iOS'tan sonra Android'e de geldi.



Tıkırdayanlar ile ikinci randevu

Joel'e yardım eli uzatmak için yine **The Last of Us'tayız**

Eğer bir oyunu çok seviyorsanız ve satın aldıktan sonra daha da çok sevdiyseniz, bu oyun için Season Pass almayı düşünebilirsiniz. Season Pass, oyun için piyasaya çıkacak olan DLC'lere bir kez para verip hepsine, DLC'ler çıktıkça sahip olmanın en ekonomik yolu. The Last of Us'ın Season Pass'i de üç tane DLC'yi kapsıyor ve bunlardan bir tanesi geçtiğimiz ayın ortalarında piyasaya çıktı bile. Abandoned Territories Map Pack adıyla dijital ortamda yerini alan paket, dört tane ve hepsi birbirinden farklı bir konuya eğilen haritayı kapsıyor. Bir tanesinde gizlilik önemli, bir diğerinde tırmanacak yüksek-

lik çok vesaire.

Aralık veya Ocak ayında çıkması beklenen ikinci DLC ise tek kişilik oyuna yönelik bir eklenti. Şu sıralar yeni bir karakter için performans çalışması yürütülen DLC, oyunun senaryosuna büyük bir katkıda bulunacak ve arka plandaki bazı olayları anlamamızı sağlayacak. Season Pass'e dâhil üçüncü DLC'nin multiplayer odaklı olacağı ve 2014'ün ilk yarısında oyuncularla buluşacağı söyleniyor. Season Pass sahiplerine bir güzellik yapmak adına, multiplayer karakterinize takabileceğiniz 60 tane kafa modeli de oyunculara bedava sunuluyor. ■

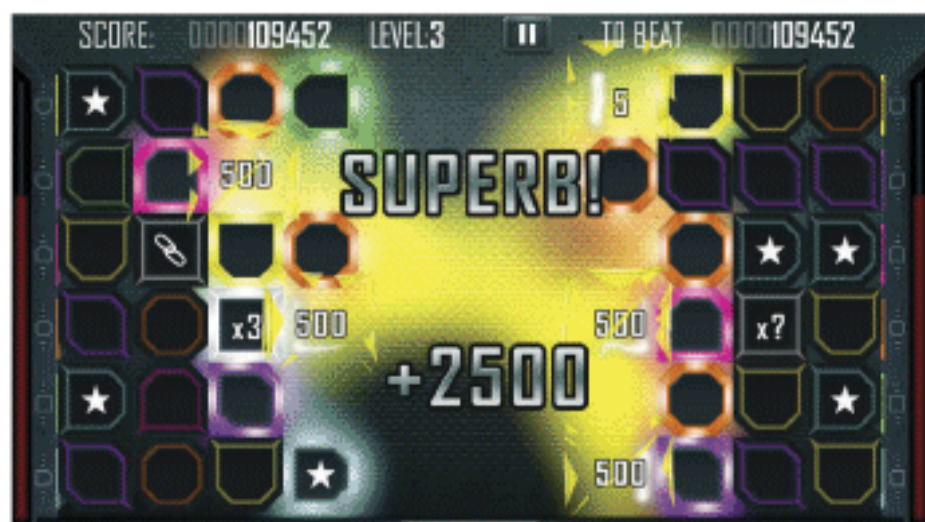
Elektrik hattındaki bloklar

PS Vita sahiplerine **Surge Deluxe** ile bulmaca neşesi

Daha önce PS Mobile için satışa sunulan Surge'ün Deluxe versiyonu olan Surge Deluxe, PS Vita için hazırlanıyor ve 2014'ün başlarında indirilmeye hazır olacak. "Üç tane cismi yan yana getir" formülünü kullanan ama bunun için taşları yan yana getirmemizi istemeyen Surge, bu kombinasyonu taşlar arasında elektrik akımı oluşturarak yapmamızı istiyor. Elbette ki üçten fazla taş arasında da akım oluşturabiliyor ve araya farklı taşlar, farklı güçler de girince ekrandaki tüm taşların

birbirine reaksiyon gösterdiğine bile şahit olabiliyoruz.

Oyunun Deluxe versiyonunda artık multiplier bloklar renklere özel olmayacak, onun yerine "Combiner" adındaki blok sayesinde kendi multiplier'larımızı oluşturabileceğiz. Bunun yanında Chain Linker bloğu ile iki farklı renkteki zinciri birbirine bağlayabilecek ve daha yüksek puanlara imza atabileceğiz. Puzzle moduna, en iyi blok silme lider tablolarına, gizli arka planlara ve yepyeni bir müzik arşivine de sahip olacak oyunun skor sistemi de değiştiriliyor. Eskiden skor toplamak için oyunu sürekli oynamak yeterli olurken artık daha yetenekli oyuncular, oyunlarda skoru yeteneklerini göstererek arttıracaklar ve lider tablolarında yetenekleriyle boy gösterebilecekler. Oyun ilginizi çektiyse ilk Surge oyununun fragmanını internette izlemenizi tavsiye ederim. ■



KEZBAN RAPORU

Cem Şancı



Kezban nedir? Hatırlayalım...

Hayat insanı oraya buraya sürükler. Bazen hoş, bazen nahoş sürprizlerle karşılaşırsanız ve hatta çoğu zaman dünyadan kaçmak için kendinizi video oyunlarına da verebilirsiniz ama nereye kaçarsanız kaçın, bir kezbanla yolunuz mutlaka kesilir. Çünkü onlar dünyanın gerçek zombileridir ve çevrelerine kezbanlık bulaştırma bulaştırma yayılmaya devam ederler.

Kezban Raporu'nu LEVEL'da tekrar gördüğünüz için şaşırdığınızı tahmin edebiliyorum zira üç yıl önce Kezban Raporu'nu artık sonlandırdığımı yazdığımı hatırlıyor olmalısınız. Fakat 10 yıldan uzun zamandır devam ettiğim kezbanlar hakkındaki öykülerime son vermiş olmam, kezban istilasının bittiği anlamına gelmiyor. Kezbanlardan uzak durmaya ve onların negatif

enerjilerini hayatıma bulaştırmadan yaşamaya çalıştığım son üç yılda, her zamankinden daha fazla kezban terörüne maruz kaldığımı fark ettim. Ne yazık ki bunun sebebi de kezbanliğin aynen zombilik gibi, hızla yayılan bir virüs olması.

Üstelik bir insanın zombi olması için başka bir zombinin onu ısırması yetiyorken, kezbanliğin yayılması için bir kızın, bir kezbanın Facebook sayfasındaki fotoğraflara ve yorumlara bakıp Like basmasının yeterli olduğunu biliyor muydunuz? Bir bakıyorsunuz, kezban bir hanım kızcağızı yavrüceğizciğimiz Feys'te bir "atasözü" paylaşmış:

"Beni bir saniyede unutani ben iki saniye ile şereflelendirmem!"

Lafa bakın lafa. Vay vay vay vaaay! Sanırsınız ki küçük hanımyavrüceğizciğimiz 15 yaşında dünyayı çözmüş, 15,5 yaşında yazdığı olağan üstü kişisel gelişim kitabı 9 milyar adet satmış, New York Times ile Washington Post röportaj yapmak için peşinde koşuyor ama o, telefonu menajerine açtırıp şu anda müsait değil dedirtmiş, Harvard Üniversitesi Psikoloji Bölümü'nde kendisine teklif edilen kürsü başkanlığını elinin tersiyle etmiş, Zomitron Beta nebulasındaki Galaktik Konsül, evrenin

çeşitli sorunlarını danışmak ve fikir almak için kendisine özel danışmanlık teklif etmiş ama o Galaktik Konsül'e "Önce lafa bakarım laf mı diye, sonra söyleyene bakarım adam mı diye!" özlü sözüyle ayarı çiğ çiğ yedirmiş, şimdiyse 16 yaşında her gün başka bir başkentte on binlerce kişilik olimpiik stadyumlarda özel konferanslar veriyor. Sanki tribünleri dolduran dev halk kitleleri bu arkadaşı çığlıklar içinde alkışlayarak, kendilerini yırtarcasına adını haykırarak yüceltiyorlar. Öylesine bir özgüvenle basıyor aforizmayı Feys'e, basıyor özlü sözleri Twitter'a. Vay anasını...

Fakat asıl şok edici gelişmeler bundan sonra başlıyor. Şimdi bu kezban yavrüceğizciğimiz, o kezban aforizmasını Feys'e yazıp paylaştı ya...



“Benim gibi binlercesini bulabilirsin ama benden bir tane daha bulamazsın!” - Bir kezban atasözü

Bir bakıyorsunuz ki zekâsı, bilgisi, genel kültürü ile farklı ve çok daha saygın bir konumda durduğunu düşündüğünüz 38 tane hanım kız-çeğizyevrücek de gelip bu mega olağanüstü ayarlamasyon lafın altına laykı basmamış mı? Buyurun size 38 yeni zombi, pardon, kezban daha.

Eminim siz de benim gibi, çevrenizde çok büyük hızla artan kezbanliğin farkındasınız ve bu önlemez yükselişin şaşkınlığını yaşıyorsunuzdur.

Şimdi, uzun yıllar boyunca Kezban Raporu'na ara verdikten sonra tekrar başlıyor olduğumuz için ilk bölümümüzü kezbanlığın net bir tanımını yapmaya ayırmak istiyorum.

Ne yazık ki, geçen 10 sene içinde kezbanlık meselesi hakkında beni üzen bazı gelişmeler yaşanmadı değil. Kezban kavramı çok beğenilince, herkesin birbirine kezban yaftasını yapıştırdığını, kezban kelimesinin insanları ezmek, üzmek, kırmak için kullanılan bir küfür haline dönüştüğünü fark ettim.

Oysa kezban kavramını ortaya atarken amacım, insanları küçümseyen, ayrıştırıp ötekileştiren bir ikilik çıkarmak değil, toplumumuzun pek çok alt kültüründen birine net bir isim koyabilmek idi. Biliyorsunuz, sokağa çıktığınızda karşımıza apaçiler de çıkabilir, tikilerle de karşılaşabiliriz. Geek'ler, nerd'ler, hipster'lar, emo'lar, sözlükçüler, bunlar hep bizim birer parçamız. İşte kezbanlar da böyle bir alt kültür.

Kezbanın bir küfür veya hakaret olarak kullanılmasına veya aşağılama yöntemi olarak kabul

görmesine gönlüm razı değil zira kezbanliyet de bir grup kızcağızımızın benimsediği bir hayat yorumu.

Evet, biz bu hayat yorumunu sevmiyor olabiliriz. Zengin koca aramak, erkeği sömürülecek bir enayi gibi görmek, kendini evrenin kraliçesi ve çevresindeki insanları da hizmetkârı gibi görerek yaşayan bir insan elbette ki tepkimizi çekecektir. Bunda da bir yanlış olduğunu düşünmüyorum. Yani kezbanları sevmek zorunda değilsiniz. Onların hayat görüşlerini benimsemek, onlar gibi yaşamak zorunda da değilsiniz ama sonuçta kezbanlar da insan evladı ve demek ki onların ağına düşmekten hoşnut olan birtakım erkekler var ki kezbanliyet hiç ölmüyor, kezbanlar hiç bitmiyor. Olaya bu açıdan bakmayı deneyin ve kezbanlığı bir küfür veya hakaret olarak değil, “sevmediğiniz, takdir etmediğiniz, beğenmediğiniz, onaylamadığınız ama var olmasına da engel olamayacağınız” bir yaşam türü olarak kabullenmeye çalışın. Onlar hakkında bir şeyler söylemeden duramıyorsanız, bunu hakaret formunda değil de medeniyetinize yakışacak ve sizi kezbanlardan ayıracak şekilde, sarkastik bir tonda dile getirebileceğiniz eleştirilerinizle yapmaya çalışın.

Bence en güzeli budur. Çünkü bir grup genç, başka grup gence hakaret vurgusuyla “kezban” diye laf attığında üzülüyorum. Kezbanı ortaya koyarken umduğum, gelmesini istediğim nokta bu değildi.

Onların komik yanlarını ön plana çıkarın. Bu

hareketiniz kezbanlara verilecek en güzel ayar olacaktır.

Neyse, lafımı çok uzatmak istemiyorum. Yazımızı yine eşsiz bir kezban deyimleriyle bitirelim, neşemiz yerine gelsin:

“Ben kötü birisi değilim, sen iyi olmamı hak etmemişsindir!”



PCNET'İN KASIM SAYISI BAYİLERDE!

NASIL YAPILIR? 30 SAYFA ADIM ADIM PROJE

Wi-Fi ağını genişletin • Office'e para harcamayın • Resimler üzerine not alın • Excel 2013'ü öğrenin

PCnet

Teknolojiyi seviyoruz Kasım 2013 Sayı 194 Fiyat 7,00 TL



APPLE'DAN YENİ iPad AIR

Hafifliğin gücü yeni iPad Air'de, Retina ekranın keskinliği artık iPad mini'de. Apple'ın bu yılki iPad'leri karşınızda!

iOS 7'NİN 22 SIRRI
Yeni mobil işletim sistemini daha etkin kullanın

DVD HEDİYELİ

HER ŞEY BULUTTA

AYRICA YEŞİL BULUT

Sürekli artan enerji ihtiyacını bulutla azaltabilir miyiz?

Tüm dosyalarınızı güvenle depolayabileceğiniz sonsuz bir alan... Üstelik bedava!

+ **GOOGLE'DA GİZLİLİK**
KONTROLÜ ELE ALIN, NELERİ PAYLAŞACAĞINIZI SİZ SEÇİN

+ **KÖTÜLÜĞÜN TEKNOLOJİSİ**
DEVLETLERİN VE TERÖRİSTLERİN KULLANDIĞI BİLGİSAYARLAR

ANALİZ 5.64
Rüşvetçi yazılımlar

Nasıl çalışıyor, suç örgütlerine nasıl para kazandırıyorlar?

İNCELEME 5.62
Tek tıklık siteler

Tek tıklamayla ilginç işler yapabileceğiniz 20 site

NASIL YAPILIR? 5.6
Tarayıcı sağlığı

Web tarayıcınızın sağlık durumunu kontrol edin



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

İLK BAKIŞ



Dragon Age: Inquisition

Hiç olmadığı kadar iddialı, hiç olmadığı kadar detaylı...

Sayfa 36



Contrast

Gölgelerle arkadaşlık eden, gölgeler sayesinde yolunu bulan Didi'nin ve onun gölge arkadaşı Dawn'un hikâyesi ilgimizi çekti.

Sayfa 32



Dark Souls II

Bir oyun ne kadar zor olabilir ki? Bir oyunda en fazla kaç kez ölebiliriz ki? Birileri oyuncuların bir kez daha sınamak için çok çalışıyor.

Sayfa 34



Valiant Hearts

Birinci Dünya Savaşı'nın görünmeyen yüzünde farklı karakterler, farklı hayatlar ve savaşa bambaşka bir açıdan bakma imkânı...

Sayfa 38



Yapım **Compulsion Games** Dağıtım **Focus Home Interactive** Tür **Macera, Platform**
Platform **PC, PS3, PS4, Xbox 360** Çıkış Tarihi **15 Kasım 2013** Web **www.contrastgame.com**

Contrast

Mavi gecenin gölgesi

Gölgeler ve hüznü bir hikâye... Anne yok, baba yok, sadece hayali bir arkadaş, Dawn var. Didi'nin hikâyesi bizi önce hüzünlendirecek, sonra heyecanlandıracak çünkü Compulsion Games, senaryoyu eğlenceli hale getirecek detaylar da ekliyor oyuna. Bir platform oyunu gibi gözükse de içeriğinde bulmaca ve macera

öğelerini de bolca bulunduracak olan Contrast, ilk önce Steam'den satışa sunulacak ve konsol versiyonları daha sonra piyasaya sürülecek. Oyunu sadece dijital olarak satın alabileceğimizi de belirttikten sonra oyunun analizine geçmenin vakti geldi demektir...

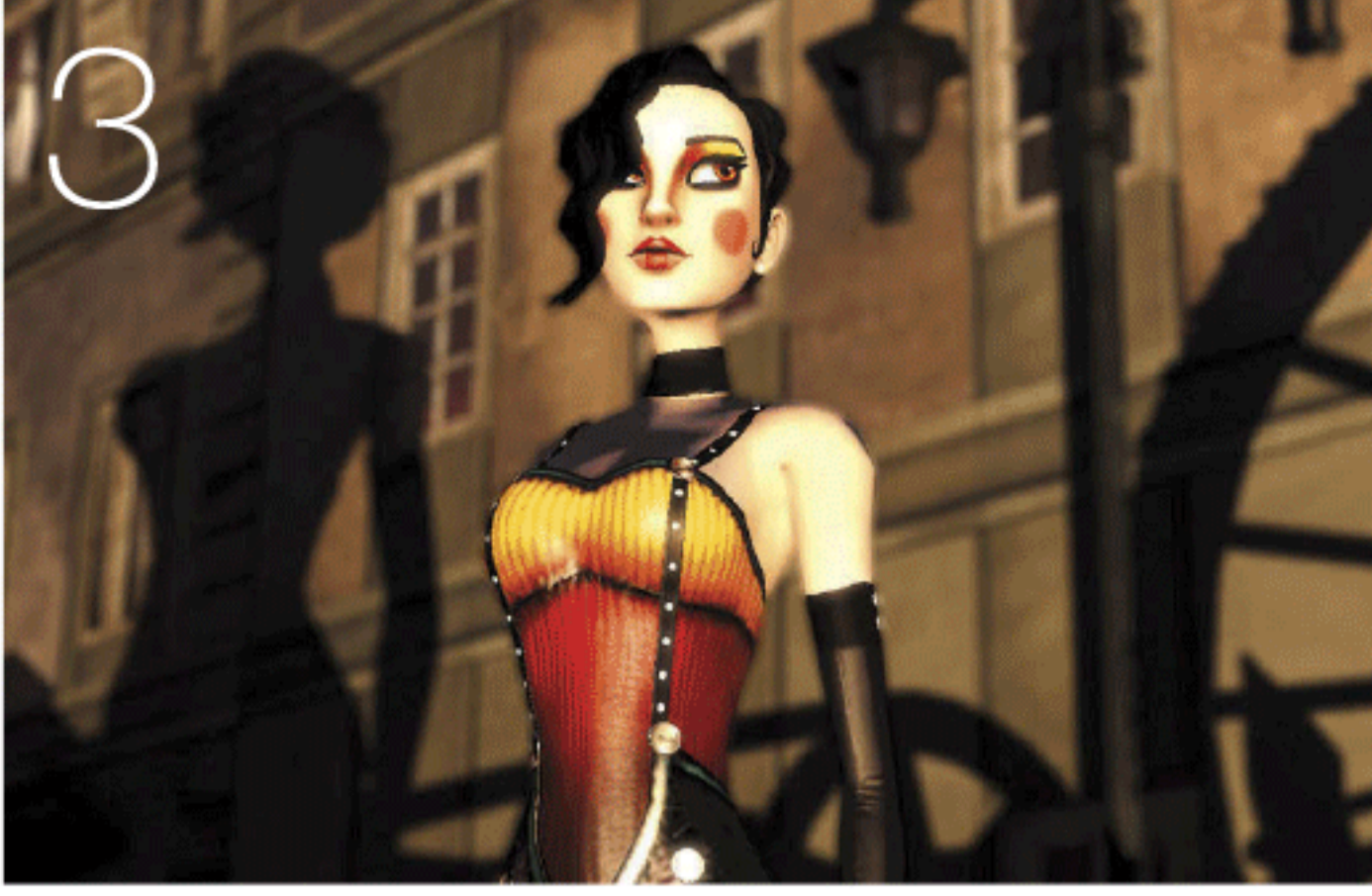
■ **Tuna Şentuna**



Gölgeler üzerine kurulmuş bir oyun Contrast. "Didi" adındaki küçük kızın, annesinden esinlenerek kafasında oluşturduğu hayali arkadaşı Dawn'u kontrol ediyoruz. Dawn, üç boyutlu bir ortamda hareket edebiliyor ama dilediği zaman gölgeler diyarına karışıp önüne çıkan engelleri aşabiliyor.



Dawn, gölgelerin oluşturduğu cephelerde hareket edebilecek ve Didi de ona bu bölgeleri oluşmasında yardımcı olacak. Hiç ummadığınız yerler size gölgeden bir köprü oluşturabilecek, o yüzden de çevreyi iyice araştırmak gerektiğini vurguluyor yapımcılar.



3 Dawn, bir revü kızı gibi tasarlanmış ve bunda da Didi'nin annesinin revülerde çalışmış olmasının etkisi büyük. Annesi öldürüldükten sonra Dawn'u kafasında oluşturan Didi, bu karakteri kendi dünyasından çıkarıp 1920'li yılların Paris'inde hayata kavuşturuyor.



4 Atmosferin çok sağlam olacağı oyunda 1920'li yılların havasını sonuna kadar hissedeceğimiz söyleniyor. Buna oyunun müzikleri de büyük katkı sağlayacak ve oyunda kullanılacak müziklerin tamamıyla orijinal besteler olacağı söyleniyor.



5 Dawn'un ve Didi'nin ilişkisi oyun boyunca gelişim gösterecek, bu iki karakteri daha da kendimize yakın bulacağız. Elbette ki burada bir macera oyunu etkisi beklememek lazım ama bu tip bir oyun için karakterleri gereğinden fazla hissedeceğiz.



6 Gölgelemlerin oluşturacağı platformlar zaman zaman hareketli de olacak ve Dawn ile engelleri aşmaya çalışırken bu hareketleri de göz önünde bulundurmanız gerekecek. Yanlış bir hareketimiz bizi her şeyin başına yollayabilecek; dikkatli olmak lazım.



7 Mekân tasarımlarının dönemi yansıtması için de büyük bir çaba içerisinde olan yapımcılar, oyundaki her türlü detayın döneme ait olacağını belirtiyorlar. Buna yan karakterler de dâhil anlayacağınız...



8 14.99\$'dan satışa çıkması beklenen oyunun 19.99\$'a koleksiyon versiyonu da satışa sunulacak. Bu versiyonda dijital bir art book ve oyunun müziklerini içeren bir soundtrack albümü yer alacak. Bu oyun kaçmaz, şimdiden söyleyelim!

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

Yapım FromSoftware Dağıtım Namco Bandai Tür Aksiyon, RPG
Platform PC, PS3, Xbox 360 Çıkış Tarihi 14 Mart 2014 Web www.darksoulsii.com

Ölüm

Dark Souls denildiği zaman akla gelen ilk şey ölümdür. İlk oyun hakkında konuşmalarımızın tamamı, "Abi bak şurada, şu şekilde öldüm." gibi cümlelerden ibaretti. Şimdiyse bu konu daha da ilginç bir hal alacak zira yapımcıların bizleri farklı şekillerde öldürme planları söz konusu. Misal, üzerinden geçmek istediğimiz köprüye bir Wyvern konup ağırlığı yüzünden tüm köprü bizimle beraber yok olabilecek. Haydi bakalım...

Dark Souls II

Ölmenin en kolay yolu

Bu zamana kadar Dark Souls oynamadıysanız, bu ilk bakış yazısında okuyacaklarınıza bir anlam vermeniz gerçekten zor; önce oynayın, en kötü bir - iki video izleyin, sonra gelip okuyun zira oyunu deneyim eden grup olarak, biz bile hala kendisine alışabilmiş değiliz. Sebebini sormayın işte... Dark Souls serisi, aslında 2009 yılında piyasaya sürülen Demon's Souls'un devam yapıymıydı. Her iki oyunla da bambaşka kitlelerin dikkatini çekmeyi başaran yapımcı ekip, Dark Souls II'nin yaklaştığını en son E3 fuarındaki muhteşem videoyla herkese bir kez daha hatırlatmıştı. 2014'ün Mart ayında piyasada olacağı açıklanan oyun için ben de bir araştırma yaptım ve sabırsızlıkla beklediğim bu güzide oyun için bugüne kadar yayımlanmış tüm bilgilerden bir salata yaptım. Yeni oyunla birlikte karşımıza çıkacak olan karakterin, önceki oyuncularla yakından ilgili olacağını zaten uzun süredir biliyoruz ama önceki oyunlarla ne şekilde bir bağlantı kurulacağı hakkında henüz hiçbir açıklama gelmiş değil. Tek bilinen, karakterimizin çektiği şiddetli ıstıraba bir çare bulmak için yola koyulmuş olması. Hikâyenin konsepti hakkında yapılan açıklamada, ilk oyunun tamamen tersi bir yaklaşım olduğu dile getiriliyor. Oyunun başında bulunan isimlerden Tomohiro Shibuya'nın dile getirdiği ve oynanış demolarında da net bir şekilde ortaya çıktığı üzere, ikinci oyunda kontroller üzerinde hiçbir değişiklik yapılmayacak ve hatta tuşların yerini bile değiştirmek istemediklerini beyan etmiş Shibuya. Bu duruma en büyük etkense ekibin kontrollerde bir sorun görmemesi ve yeni düşmanların, eski kontrollerle bağlı kalarak tasarlanmış olmaları. Pek tabii ki oyuncuların alıştıkları Dark Souls deneyimini aynen



devam ettirmek bir diğer önemli bakış açısı. Yeni düşmanları da açıklayayım burada, az önceki cümle havaya gitmesin... "Yeni" derken, kast ettiğim şey yeni modellemeler kadar aynı zamanda yenilenen yapay zekâ. Düşmanlarımız ilk oyuna göre, bizden daha çok kendi ruh hallerine bağlı kalacaklar. Yani gelen saldırılar tamamen o yaratıkla ilgili olacak. Biz sağa kaçıyoruz diye yapmaya hazırlandığı saldırıdan vazgeçip illa bize vurmaya çalışmayacak ya da çok daha ağır bir yaratıksa sağı solu yıkarak yoluna devam edecek. İşte bu tarzda düşman yapısına karşı, kullandıkça biten "stamina" sistemi ve tek bir taklayla saldırıdan kaçma hareketi mükemmel şekilde oturmuş olacak. Bu arada her düşman biriminin kendisine ait bir tarzı da söz konusu... Nasıl desem, kimileri otomatik olarak üzerimize saldıracakken, kimileri mesafe ayarı bile yapacak. Bazı düşmanları kapalı alanda görmemiz de mümkün. Bir kapının arkasında duran düşmana, eğer arada parmaklık varsa direkt olarak ok atabileceğiz ama çok dikkat etmek lazım zira kızan düşman birimleri, cüsseleri el verdiği sürece bir anda duvarı kırıp üzerimize çullatabilecekler. Bu "ani" hareketler, bir anlamda Dark Souls II'nin temellerini oluşturuyor aslında. Nasıl mı? Anlatayım...



Hop! Aman diyeyim! Anam!

Shibuya'nın en çok üzerinde durduğu konu ve aynı zamanda ikinci oyunu ilkinden ayıracak olan özellik, oyuncuyu sürekli diken üstünde tutmak. Bunu yapmak için de birçok farklı sisteme başvurulmuş. En çok dikkat çeken özellik, az önce öldürdüğümüz bir iskeleti, aynı yoldan geri dönerken yeniden görmek. Malum, adam "undead" ve yapacak bir şey yok. Bunu haricinde, yine videolarda fazlasıyla dikkat çeken "kemik ejderha" sahnesi gibi, bir anda devasa bir saldırıya maruz kalmak ama bunun tek seferlik olması ya da az önce bahsettiğim gibi, oradan gelmez diye düşünülen düşman birimlerinin bir anda yanımızda bitmesi gibi envaiçeşit uyarıcı durum söz konusu oyun içerisinde. Açıklanan farklı detaylardan bir diğeri de bazı noktalara girerken kullanabileceğimiz taşlar. Aslında birbirinden farklı işleve sahip olacağı iddia edilen taşlarımızı, dilersek belirli bölgelerde kullanarak, normalde hiç ışık olmayan bir bölgeyi tamamen aydınlatabileceğiz. Ha, başka ne işe yarar bunlar, orası tam bir muamma. Daha büyük resme bakacak olursak, Dark Souls II'nin ilk oyuna kıyasla iki kat daha büyük bir haritaya sahip olduğunu görüyoruz. Zaten kamera açıları da ne derece geniş bir yerde olduğumuzu belli ediyor. Atmosfer, özellikle genişleyen açılar sayesinde çok daha canlı ve içerisinde bulunduğumuz mekânın her noktasında farklı bir oluşum mevcut. Karanlık temasıysa sanıyorum ikinci oyunun en önemli farkı. Geliştirilen grafik sistemi sayesinde karanlıktan bir anda karşımıza çıkan düşmanlarla irkileceğiz. Daha dikkatli olmak isteyenler için etrafta bolca meşale bulunacak ama o ışığın karanlığı aydınlattığı kısa süre içerisindeki gerginlik bile herkese yetecektir. Tüm bu gerginliğin içerisinde oyun tüm zorluğunu koruyacak. Yapımcılardan gelen bir diğer açıklama şu şekilde oldu: "Oyun içerisine Easy Mode koymayı



Ateşin başında düşünceli bir savaşçı...

hiçbir şekilde düşünmüyoruz. Dark Souls serisinin ilk günden beri amacı, daha zorlayıcı bir oyun ortaya koymak ki bu zamana kadar yaptıklarımıza bakılırsa herkes durumdan memnun." Yazımın başında da belirttiğim nokta işte buydu sevgili okur; şaka değil, Demon's Souls ve Dark Souls oyunları hayal edebileceğinden çok ama çok daha zor yapımlardı ve evet, biraz sabır gösteren tüm oyuncular onun hastası olmayı başardılar. Serinin üçüncü oyunun-

"Demon's Souls ve Dark Souls oyunları hayal edebileceğinden çok ama çok daha zor yapımlardı ve evet, biraz sabır gösteren tüm oyuncular onun hastası olmayı başardılar"

da da zorluktan ödün verilmeyecek olması, hiç de şaşılacak bir konu değil bence. Son olarak bilinen büyük değişiklik, ikinci oyunun tamamen açık dünya formatı altında oynanacak olması. Daldan dala atlayabileceğimiz, istediğimiz yerde gezebileceğimiz ve en önemlisi de ilk oyundaki gibi belirli bir yolu takip etmek zorunda olmayacağımız bilgisi bile fark yaratmaya yetiyor.

Ben bu oyunu çılgınlar gibi bekliyorum, mümkünse siz de bekleyin. RPG unsurunu ya da üçüncü şahıs kamera açısını boş verin, biraz zorlanmaya, karanlık koridorlarda endişe içerisinde yürümeye çalışın. Umarım çıkışı Mart ayını geçmez. ■ Ertuğrul Süngü





Yapım BioWare Dağıtım Electronic Arts Tür RPG Platform PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One
Çıkış Tarihi 2014'ün 3. çeyreği Web www.dragonage.com

Dragon Age: Inquisition

Soruşturma başlası- Ejderha mı o?

Bir bakalım yeni nesil için elimizde hangi RPG'ler var... Final Fantasy XV bir RPG olmadığına göre, Mass Effect 4, The Witcher 3: Wild Hunt ve Dragon Age: Inquisition kalıyor geriye. ("Ama şu oyunu unuttun Tuna!" diyenler olabilir; canınız sağ olsun...) The Witcher 3 inanılmaz olacağına benziyor, o banko ama Dragon Age serisi ikinci oyunuyla birlikte oyuncuları birkaç parçaya böldü. Bazı oyuncular oyunu düz ve aksiyon oranı yüksek olmasından dolayı "RPG dışı" buldu, bazı oyunculara kolay oynanışa hemen ısınıp oyunun tadını çıkardı. Ne var ki olumsuz eleştiriler daha fazla gelmiş olacak ki BioWare bu defa eşeğini sağlam kazığa besliyor... "Bağlıyor" yerine "besliyor" yazdım ve silmeye kıyamadım arkadaşlar çünkü bu, beyin fonksiyonlarını yitirmekte olduğumun bir resmidir. Yakında O Ses Türkiye'deki Gökhan gibi konuşacağım, olacağı odur; hatta bakın geleceğe bir ayna tutayım:

Dragon Age: Origins mükemmel bir oyu- Yani, çok acayıpti abi. Hem strateji, hem aksiyon-

Senaryo çok iyiydi, çok feci sarıyordu. Böyle bir şey görmedim abi yani. Şimdi düşünün bir oyun ki daha önce ismi duyulmamış... Abi yani ejderhalar vardı, düşünebiliyor musun? Sonuçta Inquisition işte, çok iyi.

Açık dünya, sınırsız eğlence

Diyeceğim o ki sevgili okurlar, Inquisition çok iddialı geliyor. BioWare ilk Dragon Age'e bazı dönüşler yapıyor, ikinci oyunun esnekliğinden esinleniyor ve ortaya özgürce dolaşabileceğiniz bir dünyada, müthiş bir macera çıkartmayı planlıyor.

İlk oyunda Warden'dık, ikinci oyunda Champion olduk, şimdi de oyunun adına bakalım; Inquisition. Yani ne oluyoruz? Bahçıvan! Değil tabii i... Mesleğimiz Inquisitor. Inquisitor, Almanca'da bir şey demek değildir ama İngilizce'de engizisyon mahkemesi üyesi veya soruşturma yapan kimse anlamına geliyor. Sürekli sorular soran yargıç gibi biriyiz kısaca ve oyun da bu bağlamda sanırım dedektiflik oyununa dönüyor. (Ölüleri kaldıra-

bilen, savaşçı bir Necromancer falan olamaz mıydık?) Konu da şöyle ki rüyalar ve büyü âlemi ile insanların yaşadığı, gerçek dünya arasındaki bariyer, Veil yok oluyor. Karanlık güçler dünyada kol gezmeye başlıyor ve biz de nedense daha donunu toparlayamayan bir grubun lideri oluyoruz. (Ölülerin ordusu olsa diyorum!)

Elimizdeki bu grupla, kocaman dünyada istediğimizi yapmakta serbestiz. Yine dört kişilik (Sayı değişebilir.) bir ekiple seyahat ediyor, savaşlara onlarla giriyoruz. Dragon Age II kazazedelerine müjdeli haberi verelim: Origins'teki savaşı durdurup stratejimizi belirleme özelliği Inquisition'da geri dönüyor. Böylece oyun hack & slash olmaktan bayağı uzak bir noktada, lezzetli bir RPG mekaniğine sahip olacak. (Konsolların da bu sistemden nasibini alacağını belirteyim.) Savaşlar sırasında dilediğimiz gibi oyunu durdurup karakterlerimize ne yapacağını (Saldırı, büyü, yerinde durma, defans ve benzeri.) söyleyip daha sonra savaşa aynı



hızda devam edebileceğiz. Karakterlerimizin özelliklerine göre onlara birer rol belirlemek ve bu rollere göre davranmalarını sağlamak da JRPG oyuncularının her türlü oyunda gördüğü bir sistem olarak oyunda yer alacak. Oyunun başında Inquisitor olarak belirleyeceğimiz karakter; İnsan, Cüce ve Elf dışında bu defa gri derili bir Qunari de olabiliyor. Üstelik diğer ırklarda seçebildiğimiz gibi, Qunari ırkının da hem erkek, hem de dişi bir üyesinin rolünü üstlenebiliyoruz. Qunari'lerin ne gibi bir ırksal özelliği olacağı henüz belli değil ama güçlü yapılarıyla mutlaka bir şeye karşı dayanıklılıkları olacaktır diye tahmin ediyorum.

Mağaradaki kolye...

Özgürlük teması oyunda farklı alanlara yelken açmamıza olanak tanıyor. Farklı bölgelere ayrılmış olan Thedas'ı Feralden, Orlais, Nevarra ve Free Marches gibi, ismi rastgele klavyeye basılarak oluşturulmuş gibi gözükken alanlar oluşturuyor. Bu alanlarda istediğimiz gibi dolaşıp istediğimiz düşmana saldırmanın ötesinde, bazı görevlere ancak gezerek rast gelebileceğimiz söyleniyor. Bir mağarada bulacağımız bir nesne, bize yepyeni bir görev dizisi olarak geri dönebilecek anlayacağınız.

Birtakım görevlerin sonucu bizi bazı üsleri ele geçirmeye yönlendirebilecek. Bu üsleri ele geçirmekse oyunda yapabileceğimiz en önemli aktivitelerden ve açık dünya kavramına anlam katan özelliklerden bir tanesi. Ele geçirdiğimiz üssü bir askeri üsse casusluk merkezine veya bir alışveriş merkezine (Eski tipte düşünün.) dönüştürebileceğiz. Her ele geçirdiğimiz üs bize "faction" gücü olarak geri dönecek. Yani çevremizi daha fazla etki altına alacağız, takipçilerimize güven vereceğiz ve gücümüzün Thedas'ta duyulmasını



Karanlık büyülerle uğraşırsan, olacağı bu yaratıktır.

sağlayacağız. Bu üslerin önemli bir işlevi daha var ve bu bana Assassin's Creed: Brotherhood'u hatırlattı. Üstüne konduğumuz üslerde ajan yetiştirmemiz mümkün olacak ve bu ajanları Thedas'ta çeşitli görevleri halletmeleri için görevlendirebileceğiz. Nasıl ki Brotherhood'da ajanlarımızı birkaç gün sürebilen görevlere gönderip ardından ekmeğini yiyor idiysek, burada da benzer bir durum söz konusu olacak. Örneğin,

lan!" diye cevap veriyorduk, buyur kavgaya... Inquisition'da bu tip yersiz cevaplar vermek yine mümkün olacak ama artık hangi cevabın, neye yol açacağı da bize belli edilecek. Eğer cevabımız dünya harbine yol açacaksa bunu bileceğiz ve kendi gönlümüzle o işe girmiş olacağız. Son satırlarda Frostbite 3'ün güzelliklerinden bahsetmenin gerekli olduğunu düşünüyorum. Yeni nesli en iyi şekilde yansıtmaya adına, EA'nın

Mass Effect'te diyaloglar konusunda bayağı detaylı bir çalışma yürütmüş olan BioWare, benzeri bir diyalog sistemini Inquisition'a da getiriyor

ajanlarımızdan birini, zehirlenmekte olan bir suyu eski haline döndürmek üzere yolladıktan sonra yepyeni bir bölge kullanıma açılacak. Ajanları direkt olarak kontrol edemeyeceğiz ve ancak görevin sonucunu bize bildirdiklerinde başarılı olup olmadıklarını anlayacağız.

Etki - tepki

Mass Effect'te diyaloglar konusunda bayağı detaylı bir çalışma yürütmüş olan BioWare, benzeri bir diyalog sistemini Inquisition'a da getiriyor. Mass Effect'te sistem iyi işliyordu ama verdiğiniz tepkilerin sonuçları bazen beklediğinizden zor duruma düşürüyordu sizi. (Beni değil sanki...) Mesela birisi bizden bir şey rica ediyordu, "Kes

şahane oyun motoru Frostbite 3 oyunda harikalar yaratacak gibi duruyor. Işıkları ve modellerini bir kenara bırakırsak, fizik modellerinin oyun alanını yakıp yıkabileceğimize izin vermesi asıl konuşulması gereken konu haline geliyor. Evet, Orc'ların yürüdüğü bir köprüyü patlatıp hepsinin yere çakılmasını da sağlayabileceğiz, ejderha ateşinden korunmak için ardında saklandığımız bir kaya parçasının ejderha tarafından tutulup atılmasını da gözlerimizle göreceğiz. Önceki oyunlardan birçok tanıdık ismi de senaryoda barındıracak olan oyun için bir yıl kadar daha beklememiz gerekiyor ama geldiğinde herkes bu oyunu oynayacak gibi duruyor...

■ Tuna Şentuna





Yapım Ubisoft Dağıtım Ubisoft Tür Platform Platform PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One
Çıkış Tarihi 2014 Web www.facebook.com/valiantheartsgame

İndir!

Oyun 2014 yılında PC, PS3, PS4, Xbox 360 ve Xbox One platformları için dijital olarak piyasaya çıkacak. Ubisoft'un fiyatlandırma politikası gereği Call of Juarez: Gunslinger'da olduğu gibi uygun bir fiyatla satışa sunulacağını tahmin edebiliriz.

Valiant Hearts: The Great War

İnsanın insanlığı ile olan imtihanı!

Valiant Hearts: The Great War, insanlık tarihinin belki de en büyük utancı olan Birinci Dünya Savaşı'nı tarafsız bir gözle, beş farklı ulustan beş karakterle bizlere anlatmak istiyor. Birinci Dünya Savaşı'nı duyup da Osmanlı İmparatorluğu'ndan izler bekleyen okuyucularımızı üzerek oyunun topraklarımızdan çok uzaklarda geçtiğinin altını çiziyorum. Avusturya - Macaristan İmparatorluğu ve Sırbistan Krallığı arasında başlayan savaş, Alman İmparatorluğu'nun Belçika'nın, Lüksemburg'un ve Fransa'nın bir kısmını işgal etmesiyle bir dünya savaşına dönüşmüştür. Güçlü bir Alman İmparatorluğu istemeyen Rus İmparatorluğu'nun Alman İmparatorluğu'na saldırması sonucu Almanların Paris yürüyüşü durma noktasına gelmiş, bu cephedeki çatışmalar da durağan siper savaşları olarak savaşın sonuna kadar devam etmişti. Valiant Hearts: The Great War'ın esin kaynağı da bu siper savaşları esnasında gönderilen mektuplar olmuş. İnsanın savaşta bile insan olarak kalabildiğini kanıtlayan bu mektupları oyuncularla paylaşmak da yapımcıların asıl amacıymış. Oyunun yapımcıları, bu amaca hizmet edeceğini düşündükleri için çizgi roman benzeri bir anlatıma ve grafiklere yönelmişler. Ayrıca yapımcılar, oyunun hem interaktif bir çizgi roman, hem de bir platform oyunu olduğunu söylüyorlar. Söz konusu Rayman Origins'in ve Rayman Legends'in yapımcıları ve UbiArt Framework oyun motoru olunca bizleri sürükleyici bir maceranın beklediği düşünülebilir. İki boyutlu olarak tasarlanan oyun, bulmaca çözmeye dayalı bir oynanışı temel alacak. Yaklaşık olarak 8.000.000 insanın öldüğü, 7.000.000 insanın sakat kaldığı ve 15.000.000 insanın ciddi şekilde yaralandığı Birinci Dünya Savaşı'nda yeterince insanın zarar gördüğüne değinen yapımcılar, temel

aldıkları oynanışla bizleri bu ölümlerin sorumlusu yapmayacaklar. Bu macerada hikâyelerine ortak olacağımız beş karakterden ilki olan Emile, Fransız asıllı bir çiftçi. Toprağını bırakıp bu büyük savaşa katılmasının asıl sebebi, cephedeki üvey oğluna ulaşmak. Maalesef düşmanla daha ilk sıcak temasında esir düşerek Alman ordusunda açlıklar yapmaya başlar... İkinci karakterimiz Freddie, ülkesinden çok uzaklarda savaşmak zorunda kalan bir Amerikalı. Eşini kaybetmesinin hüznüyle gözü dönmüş bir şekilde savaş denen cehennemde sağ kalmaya çalışmakta. Üçüncü karakterimiz George, en ilginç karakter olarak göze çarpıyor. İngiliz Hava Kuvvetleri'nde pilot olan bu karakterin aslında nasıl uçulacağına dair en ufak bir fikri bile yok. Cephede savaşmaktan korktuğu için böyle bir yalana başvurmuş. Bir diğer karakterimiz, savaşın en acımasız anlarına müdahale etmek zorunda olan saha doktoru Bayan Ana ve sonuncu karakterimiz Karl ise cephede Fransa'ya karşı savaşan bir Alman askeri. Savaşta onlarca masum genç gibi Karl da bu savaşta taraf olmayı istememekte. Bunu fark etmesini sağlayan da genç ve güzel bir Fransız'a olan aşkı... Bu Fransız'ın Emile'in kızı olduğundan habersiz olan Karl ve diğerlerini bir araya getiren de bu aşk. Savaşın farkında olan eğitilmiş bir köpek (!) de bu çok uluslu yol arkadaşlarına insanlıklarını nasıl koruyacaklarını göstermeye çalışmakta. Birinci Dünya Savaşı kadar hassas bir konunun tarafsızca ele alınıp beş farklı karakter üzerinden insancıl duygularla anlatılacak olması, Valiant Hearts: The Great War'ın ilgimizi çeken bir yapımlarına neden oluyor. Yapımcı ekibin sözünde durarak tarafsız bir anlatım ve sürükleyici bir oynanışla oyunu bizlere sunacağı günü sabırsızlıkla bekliyoruz. ■ Ahmet Ridvan Potur





Işıklılandırılmalar ve atmosfer harika görünüyor.

TEST
ETTİK!

Yapım WarlockArts Dağıtım WarlockArts Tür Strateji Platform PC
Çıkış Tarihi Belli Değil Web www.warlockarts.com

Tower of Tiestru

Türkiye'nin başkentinden, iddialı bir yapım

İnsanlığın zayıf düştüğü, karanlığın hüküm sürmeye başladığı bir dönem... Günışığının ruhu çekilmiş, yeryüzü ölüme ve ölümün ıssız nefesine terk edilmiş. Karanlık güçler, zekice bir plan yaparak Tower of Infinity'yi, yani dünyaya can veren ışık kaynağını ele geçirmiş. Halk da artık bu kuleye "Tower of Tiestru" ismini vermiş zira Tiestru, eski İngilizcede "karanlık" anlamına gelmekte ve bir zamanlar dünyaya can veren bu kule, artık sadece karanlığın bir sembolü olmuştur. Her ne kadar zaman içerisinde birçok savaşçı bu kuleyi eski görkemli günlerine geri döndürmeye çalışsa da başarılı olamamıştır ve şans, bizim kontrolümüzdeki Warlock'a gelmiştir.

Bir Warlock olarak ışık kristalini kulenin en tepesine taşırsak şayet, Tiestru dünyayı terk edecek, Infinity tekrar dünyanın ışığı olacak. Bunu yapmak için de kulenin her bölümünde kristali düşmanlardan korumaya çalışıyor ve -oyunun test sürümü için konuşuyorum ki- başarısız oluyoruz. Neden? Oyun zor arkadaşlar...

Bir çeşit "tower defense" oyunu Tower of Tiestru. Dungeon Keeper tarzı bir görseleğe sahip ama burada karşı tarafın yaratıklarını yenmek için kulenin katına yaratıklar bırakmıyor, onun yerine çeşitli güç kristallerini istediğimiz yere yerleştiriyoruz. Her kristal belirli bir birim parayla savaş alanına indirilebiliyor. En başta kısıtlı bir paranız olduğu için seçimlerinizi doğru yapmanız gerekiyor ki ilk birkaç dalga yaratıkta sıkışmayın. Ardından hediye sandıkları ve kaynak sağlayıcı kristaller ile yeniden para kazanmaya başlayabiliyorsunuz.

Düşmanlarınız her bölümde, belirli bir noktadan (veya noktalardan?) ışık kristalinize doğru yol alıyorlar. Kristalinizin belirli bir enerjisi var ama vuruşlara fazla dayanmıyor. Onu korumak için farklı çeşitteki güç kristalleriyle düşmanlarınızı engellemelisiniz. Mesela dayanıklılığı fazla ama saldırı özelliği bulunmayan block crystal'ları ışık kristalinizin önüne dizmek ilk akla gelen hareket oluyor. Bunun önüne de belki bir sıra Fire veya Frost kristalleri koyabilirsiniz? Lightning kristali var örneğin ama maşallah, Gökhan parasını uçurmuş. Düşmanlarınızın bu kristali hemen yerle bir etmemesi için de yapabileceğiniz bir hareket var ki bu da oyunun en enteresan özelliklerinden bir tanesi:

Kristallerinizi X ve Y düzleminin ötesinde, Z ekseninde de dizabiliyorsunuz, yani kristalleri üst üste sıralamak mümkün. Lightning kristali misal; onu tepelere bir yere koyarsanız, hem kristalin saldırı gücünü kullanabiliyorsunuz, hem de alttaki bloklar yok olmadığı sürece zarar da görmüyor. Kristalleri dizerken dikkat edebileceğiniz bir diğer konu da ışık kristaline bağlı olmaları. Eğer kristaller arasında bağlantı sağlarsanız, kristallerin de özellikleri gelişir ve daha güçlü hale gelirler.

Kaynak konusu çok önemli ve bir o kadar da dertli bir konuydu test versiyonunda. En bereketli kaynaklar gizli hazinelerden sağlanıyor. Bu hazineler meleklerin bize birer armağanı ve belirli periyotlarla haritanın bir kısmında beliriyor. Ekranda ibareyi gördüğümüzde de hemen haritanın diğer kısımlarına bakıyoruz ki hazineyi bulalım. Işık huzmelerinin altına denk getirilerek para kazandıran resource generator'lar da kağıt hızında para getiriyor; Gökhan'dan rica ettim, daha çok para sağlayacaklar inşallah.

Steam Greenlight'tan oylarınızı bekleyen Tower of Tiestru, bağımlılık yapıcı bir oynanışa sahip, gelecek vaat eden, eğlenceli bir oyun. İngilizce dışında Türkçe ve Japonca dil desteğinin de bulunması planlanan oyun, PC'nin yanında Mac ve Linux için de tasarlanıyor. Emeği geçen herkesin eline sağlık!

■ Tuna Şentuna

Greenlight

Bağımsız oyunların Steam üzerinden oyuncularla buluşması yolunda halk oylaması sistemini kullanan Steam Greenlight, desteğinizle Tower of Tiestru'ya da Steam'de hayat verebilir. Tek yapmanız gereken, yandaki adrese girmek ve üye girişi yapıp oy vermek: www.tinyurl.com/nfyk2w7





BIGBOSS

Tuna Şentuna



Kimim Ben?

- İşin en güzel tarafı ne biliyor musun?

- Nedir patron?

- Sürekli yeni oyun fikirleriyle, orijinal kurgularla yaşıyor olmam! Bak aklımdakini anlatınca sen de bana hak vereceksin.

- Size vermediğim şey-

- Dur, lafını bil de konuş! Lafını bil!

- Bildim onu. Fikrinizi duyayım; o kadar hevesliyim ki bilgisayarı açmadım bile.

- Şimdi biz bir kız çocuğunu kontrol edeceğiz. Bu kız çocuğunun ruhani dünyayla bir ilişkisi olacak...

- Nerede popüler, yeni çıkmış bir oyun var, hemen kopyalayalım, hemen!

- Yine erken karar verdin, yine kendini rezil etmek üzeresin. Bizim oyunda kız çocuğu ruhani dünyadaki bir varlık ve insanların dünyasına uğrayarak oradaki önemli bir kişiyi bulup kendi dünyasına çekecek. Çünkü kendi dünyası tehlike altında!

- Yani ruhların dünyasındaki bir insanı mı kontrol edeceğiz?

- Hayır, biz kız bir ruhuz.

- Hocam tuz ruhu bile daha anlamlı geliyor şu an...

- Bak artarda, hızlıca "biz kız bir ruhuz" dersin, bardağın en altında kalmış kolayı pipetle çekmeye çalışan bir çaresiz gibi oluyor ağzın.

- Telefonunuzu hazırladığınıza göre bunu yaparken beni videoya çekip Vine gibi ortamlarda rezil edeceksiniz.

- Her neyse. Şimdi bu dünyada büyük bir tehlike var. Tüm ruhlar başıboş bir halde, bir oraya bir buraya sürükleniyor.

- Biz de ayakları yere basan bir insan getirerek ortamı düzene mi sokacağız?

- Bravo! Kafan bazen çalışıyor.

- Tamam. O zaman şuradaki dağınıklığı toplasın bizim karakter...

- Niye topluyor çocuğum?

- Temizlik işçisi getirmiş bizim ruh dünyadan.

- Saçmalamasan iki dakika, olmaz. Ruhlar çok amaçsız, ruhlar ne yapacağını bilmiyor. İşte o yüzden de insanların dünyasına musallat oluyorlar. Bizim akıllı ruhlarımız da-

- Ruhkız...

- Evet, o da ruhların kendi dünyasında mutlu olması için bir insandan yardım alacak. Şimdi koy bir insan oraya.

- Koydum.

- Oğlum üstünü giydirsene şunun! Niye erkek koydun ayrıca? Kollarını da kapat; açmış iki yana.

- Gri bir takım giydirdim.

- İçindeki gömleğin kırmızı ne öyle?

- Mavi giydirdim.

- Saks mavi yerine başka bir renk-

- Bugün Ne Giysem jürisinden arıyorlar hocam.

- Ver telefonu hemen!

- Aaa heyecanlandı. Espriydi patron. Ben kıyafeti sonra ayarlarım. İleride ne olacak?

- Bir - iki tane bina koy, bir halı yıkamacı koy, ruhlar işlerini kolaylıkla hallediyormuş gibi-

- Yani oyunun ilerleyen kısımlarında neyle karşılaşacak oyuncu demek istemiştin...

- Bu insan ruhlara iyiliği, doğruyu öğretecek ve bunu

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

yapmak için de çeşitli görevleri yerine getirmesi gerekecek.
Mesela ruhların kafalarına göre uçmasını engellemesi lazım.
Hoş değil.

- Zor kullanarak mı?
- Zorla da olur, sözle de... Hangisini dinlerlerse. Duvarlardan,
bir şeylerden de geçiyorlar istedikleri gibi. Bu özgürlük de
onların her şeyi yapabileceklerini sanmalarına neden oluyor.
Bir görev ekleyelim oyuna, izinsiz duvarlardan geçmek ya-
sak olsun sonunda.

- Dikkatle dinliyorum.
- Ruhlar fazla eğlenmesin. Gece istedikleri saatte, istedikleri
yere gitmelerini beğenmiyorum. Barmış, diskoymuş, bunların
zararlı birer oluşum olduğunu vurgulayacağımız bir görev
koyacağız.

- Evet...
- Son olarak da ruhlarımızın yaşadığı zorlukları ön pla-
na çıkaracak bir görev ekleyeceğiz. Ruh dünyasında onu
rahatsız eden erkek ruhlar olabilir. Ruhkızın edepli olmasını
belirteceğimiz, şaşaaya düşkün olmamasını gerektiğini
anlatacağıımız-

- Bunların tümünü yapacak birini tanıyorum ben. Direkt onu
çağırırım mı?
- Kimden bahsettiğini anlamadım. Sen şimdi bunların hepsi-
ni derle topla, benim akşama randevum var; anlarsın ya...
- Ya benim randevularım, ya benim hayatım. Hep siz, hep siz...

- Sus, işçi sınıfı fazla konuşmaz! Ayrımcılığa hayır!
- Görüşürüz patron, yine bana birini hatırlattınız...

“Bak artarda, hızlıca “biz kız bir
ruhuz” dersen, bardağın en altında
kalmış kolayı pipetle çekmeye
çalışan bir çaresiz gibi oluyor ağzın”



POPULAR SCIENCE KASIM SAYISINDA

EVRENİN %85'İNİ DOLDURAN KARANLIK MADDE'NİN GİZEMİ ÇÖZÜLÜYOR

- ▶ Bilim alanından aklınıza gelebilecek en iğrenç ve en harika meslekler.
- ▶ Yapay et rüyası gerçek oldu ama acaba ne kadar lezzetli?
- ▶ Patronlar çalışanlarını Robot avatarlarla denetleyecek.
- ▶ Hubble uzay teleskobunun keşifleri kozmosun tarihine ışık tutuyor.
- ▶ Başka evrenlerin izlerine dair kanıtlar.

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



DERGİDE
Bu simgeyi
gördüğünüz
sayfalarda video
izleyebilirsiniz

KASIM SAYISINI
KAÇIRMAYIN!



İNCELEME

Altın ★
9,5 - 10 puan
alan oyunlara
verdiğimiz ödül

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

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

Batman: Arkham Origins

Üçlemenin "yeni" parçası geldi!

Sayfa 50



Assassin's Creed IV

Kendini korsan temasına kaptıran Assassin's Creed serisine Edward Kenway rolündeki Ertuğrul Süngü'nün oyunculuğuyla devam ediyoruz...

Sayfa 44



Beyond: Two Souls

Başrollerini Ellen Page ve Willem Dafoe ikilisinin oynadığı bir oyun, bir film, bir... Karar vermek birçok oyuncu için zor ama siz bir de Tuna'yı dinleyin...

Sayfa 56



GTA Online

Senaryo modu bitti diye Grand Theft Auto V'i rafa mı kaldıracağınızı sandınız? Artık GTA Online var ve herkes kendi örgütünü kurabilir!

Sayfa 66



Yapım **Ubisoft**
Dağıtım **Ubisoft**
Tür **Aksiyon**
Platform **PC, PS3, Xbox 360, PS4, Xbox One**
Web assassinscreed.ubi.com
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**



Assassin's Creed IV Black Flag Yelkenler fora!

Her dönemde, kendine yer etmiş ve adını ziyadesiyle duyurmuş birçok farklı oyun bulunmaktadır. Özellikle devam yapımları gelen isimler, dönüp geçmişe baktığımızda, tek başına kalmış oyunlara göre çok daha fazla bilinir. Buradaki esas önemli kısım, özellikle 90'lı yıllarda üretilen yapımların devam oyunlarının, ilkinin oyunu katbekat sollamasıdır. Günümüzdeki yapımlarda bu mantık, artık yok denecek kadar az ki zaten çok az miktarda seri 2000'lere damgasını vurabildi. Şimdi hepsini tek tek saymayacağım ama oyun sektörünün geneline baktığımız zaman, üretilen oyunlara hespla bilinenler, resmen bir elin parmaklarını geçmeyecek kadar az gibi görünür. İşin benim için en önemli boyutuna gelecekte olursak, tıkanan oyun yapımlarına renk getirmektir. İşte Assassin's Creed serisi, ilk oyununda bunu başardı. Zaten bilenen bir türü öyle bir şekilde bize geri sundu ki ne yapacağımızı şaşırдық. Hiç kimsenin aklına bile gelemeyecek büyüklükte bir Kudüs ile karşımıza çıktı ilk oyun. Tamamen canlı bir şehir ve aslında bu şehrin karanlık tarafının da olduğunu bize deneyim ettiren bir oyundu. Akabinde kendimizi İtalya'da bulduk, sonra da bir anda Amerikan İç Savaşı'na karıştık. Şimdiyse rota çok daha farklı bir yerde, 1715 yılında... İçinde bulunduğumuz yıl, Sanayi Devrimi gerçekleşinceye kadar geçecek olan sürenin en kritik dönemlerinden biri zira uzun süredir devam eden Portekiz, İspanya, Hollanda ve İngiltere ve Fransa gibi dönemin dev güçlerinin denizler üzerinde hâkimiyet kurma çabalarının bir anlaşmayla sona erdiği dönemden sonra geçer. Böyle anlatınca çok bir şey

ifade etmiyor belki ama düşünün, yıllarca denizlerde savaşmışsınız ve bölge ele geçirmek için kim bilir ne çeşit insanlar ve organizasyonlarla birlikte çalışmak zorunda kalmışsınız. Daha da önemlisi, kim bilir kaç bin insan -tıpkı günümüzde olduğu gibi bu savaşıardan eklemek yiyordu. (Emin olun çok fazla!) Anlaşma yapan dev güçlerin ardından resmen işsiz kalan farklı bir zümre insan, soluğu tepkilerini koymak için bu devlere savaş açmakta alıyor. Bizim için önemli olan tarihi bilgiyse korsan ittifakının varlığı ve bu insanların kısa zamanda Karayipler'de yaşamaya başlamaları olacaktır. Gerisini siz bana bırakın...

Yelkenleri indirin!

Oyuna başladığım anda, kendimi bir geminin içinde buldum. Resmen kaptanlığını üstlendiğim gemiyle karşımda bulunan düşman birliklerine karşı savaşmam gerekti. Her ne yaptysam onları bir türlü yenemedim ki meğer senaryo böyleymiş, nereden bileyim. Bendeki iddialı oyuncu beyni, illa kazanacak! Uzun lafın kısası, oyun gemi savaşıyla açılıyor ve bir süre sonra havaya uçuyoruz. Karaya çarptığımız anda, kendimizi yanımızda yeni bir gemi inşa etmemiz ve bulunduğumuz yerden kaçmamız için her şeyi ama her şeyi yapacak kaptanla yatar halde buluyoruz. Bu dakikadan sonra Edward Kenway'in kontrolü elimize geçiyor. Kaptan birazcık sinirli ve hatta öyle ki eğer silahında mermi olsa çoktan ölmüştük. Neyse, o kaçıyor, biz kovalıyoruz ve içine sıkıştığımız adadan bir şekilde kurtuluyoruz. Konu hakkında daha fazla konuşarak tadınızı kaçırmak istemiyorum ama ortalama >

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



Harita Üzerindeki Noktalar

İlk AC'den beri karşımıza çıkan ve belirli bir bölge içerisindeki tüm ulaşılabilir noktaları haritamızda işaretleyen gözetleme noktaları yine bir hayli can alıcı. Derisi yüzülebilir hayvan ölümleri, Animus Data Fragment'ları, alım - satım noktaları ve içinden hikâyeyi tamamlayıcı notlar çıkan şişeler gibi birçok farklı obje haritaya dağılmış durumda.

> bir saatlik oyun deneyimimizden sonra zaten yakayı ele veriyor ve oyuna tam anlamıyla ancak kendi tayfamızı oluşturmaya çalıştığımız görevle başlıyoruz. Tamam, sustum, başka spoiler yok! Sadece oyunun başlamasının düşündüğünüzden daha fazla süreceğine değinmek istedim. Yapımcı ekip bu sefer daha farklı bir sunumda bunlunmuş anlayacağınız; aksiyon dolu bir girişin ardından tam olaylar şekilleniyor derken, bambaşka bir maceraya atılmak. Yani keşke bu kadarla sınırlı kalsa oyunu üç - dört saat oynadıktan sonra anlayacaksınız esas macerayı. Ha, bu arada değinmek isterim ki her AC oyununda olduğu gibi envaiçeşit yan görev ve yapılacaklar kısmı Black Flag'de de kendisine yer bulmuş durumda. Eğer direkt olarak senaryoya saldırırsanız, olaylar çok daha hızlı şekillenecektir. Fakat benden tavsiye, bu oyunun tadını çıkarmak için etrafınızda beliren tüm görevleri yapmaya çalışın. Hele hele deniz görevlerini yapmadan bu oyunu bitirdim diye bir şey söylemek yalan olacaktır.

Deniz, kara, gökyüzü; hepsi bir arada

Olaylara ilk olarak günümüzden başlamak lazım, artık o eski firmayla çalışmıyoruz. (Çizgi romanı okuyanlara da el sallayayım istedim.) Bu sefer hafızalara ziyareti mümkün klan firmanın adı Abstergo Industries ve gördüğüm kadarıyla gereğinden fazla Fransız insanı işe almışlar; hatta bu firma, olayı eskiden olduğu gibi gizli saklı yapmaya da çalışmıyor ve tam tersine hafıza işini resmen müzeye dönüştürmüş. İçinde bulunduğumuz binanın her yanında eski oyunlardan görseller yer aldığı gibi, burayı ziyarete gelen insanlar da bulunmakta. Bölgemiz Sample 17 Studio ve hafıza dışında yaşadığımız dünyaya elimize tutuşturulan bir tabletle geziyoruz. O bildiğimiz

soğuk Animus merkezi de artık bir ofise dönüştürülmüş. "Melanie Lemay" isimli kadından gerektiği takdirde "gerçek" hayat hakkında daha fazla bilgi alabiliyoruz.

Dönelim 1715'e. Küba'dayız. İngiliz - İspanyol savaşının en çok etki ettiği ve haliyle en çok konuşulduğu yer burası. Yakalanıncaya kadar da burada kalacağız. Bir sonraki yolcuğumuzsa Nassau'ya olacak. Oyunda zaten birçok ada bölgesi bulunuyor. Küba, Bahama, Panama, Havana, Tortuga, Cayman Adaları ve Florida gibi, ortalamadan çok daha fazla bölgeye sahip. Benim oyunda ilk dikkatimi çeken şey grafik optimizasyonu oldu. Sanıyorum herkesin ilk olarak dikkatini çeken de bu kısımdır. Şimdi yalan söylemeyeyim; günümüzdeki birçok oyunda olduğu gibi, Black Flag yeni nesil odaklı bir yapım zira görüntü yenilenme hızı bir hayli düşük. Özellikle kalabalık savaşlardan çıkıp daha az bölgeyi gördüğümüz bir görüş açısına geçtiğimiz anda aradaki fark kabak gibi ortaya çıkıyor. Yanlış anlaşılmasın, bu bir eksi değil, çoğu firma an itibarıyla aynı sorundan muzdarip. (Bakınız, FIFA 14 de yeni grafik motorunu, yeni konsollara



saklıyor.) Onun haricinde her şey yolunda. Görsellerde eskiye oranla büyük değişiklikler söz konusu değil. Hala aldığımız yeni eşyalar aynı şekilde üzerimizde beliriyor, binalar hala aynı güzellikte. Karakterimize de mükemmel bir özellik eklenmiş ki bu beni benden aldı. Bugüne kadar çıkmış olan tüm AC oyunlarını bitirmiş birisi olarak en çok muzdarip olduğum "sağa sola dönme" sorunsalı bu oyunla tamamen ortadan kalmış. Artık karakterimiz, ani olarak kendisine yön verdiğimizde inanılmaz insansı bir animasyonla o yöne doğru kayıyor. Yani direkt o yöne dönmek yerine sadece adımını o tarafa doğru alıyor. Bu sayede hızlı giderken, sağ - sol yaparak önümüzdeki engelleri geçebiliyor, takip görevlerinde karakterimizi saçma bir tarafa zıplarken bulmuyoruz; hatta abartmayayım ama bu, Black Flag'in bence en iyi artışı. Madem karakterden başladım, onun üzerinden yol alıyorum efendiler. Genel karakter animasyonları, önceki oyundan çok da farklı değil, onu hemen belirteyim. Fakat dönem değiştiği için silahlar ve zırhlar üzerinde büyük farklılıklar söz konusu. Bir defa korsan dediğin adamın tek kılıcı olmaz, makbulü ikidir ve Edward'ın da iki adet kılıcı bulunmakta. Saldırılarında her daim ikisini de kullanan Edward, önceki oyunlara göre çok daha nicelikli kombolara sahip ama bunlar ne kadar nitelikli, orası tartışılır. Oyunun henüz başında zaten iki adet kılıca kavuşuyoruz. Bu dakikadan sonra iş tabancalarda! Konu hakkında ne kadar bilginiz var, bilmiyorum ama korsan dediğin adam, üzerinde saklı bulunan tabanca miktarıyla kalitesi artan bir bünyedir. İşte bunun çok da iyi farkında olan Ubisoft Montreal ekibi, Edward'ın üzerinde dört silah taşımaya izin vermiş. Tabii ki başlangıçta tek silahla başlıyoruz ama oyun içerisinde bulunan geliştirmelerle silah miktarımız dörde kadar çıkabiliyor. Silah miktarının artışının oyuna da büyük bir etkisi var. Resmen Devil



May Cry gibi kombolar yapmak mümkün artık! (Abarttım ama potansiyel var yani, yürür.) Dört silahı ardı ardına ateşleyebildiğimiz gibi, normal saldırı kombolarımızın arasına mermiler serpiştirmek de mümkün. Yani o kadar hızlı geçişler değil bunlar belki ama önümüzdeki adamı pataklar-ken, bir anda sağdan ve soldan gelen iki adamı öldürebilmek harika bir görsel şölen yaratıyor. Bu arada silahların tek mermide bir adamı alaşağı ettiğini de unutmamak lazım. Düşmanlardaysa durum biraz daha farklı ve tabancaları bizi ancak altı - yedi vuruşta öldürebiliyor ama tüfeğe sahip olan kırmızı ceketlilerden ölümüne kaçın, yoksa orada ölürsünüz, en azından deneyin; tek mermi de sağlığı sıfıra indiriyorlar, sonra "ne oldu abi öyle" demeyin. Bu kadar savaştan bahsetmişken, birazcık daha detaya girmekte fayda var en beğendiğim okur. Şimdi dört silaha kavuşuncaya kadar genelde işimiz kılıçlarımızla oluyor, hatta silahları doldurmak >

^ Saklanmak ve izlemek, Black Flag'in iki temel özelliği.



Gemi

Gemimizin adı Jackdaw ve ona göz kulak olmamız gerekiyor. Bunu yapmak için öncelikle bol miktarda tayfaya ihtiyacımız var. Tayfaları farklı görevlerde kurtarabiliyoruz ve kendilerini haritadan düşmanlar tarafından sıkıştırılmış halde bulabiliyoruz. Anlık müdahale sonucu en azından bir adet daha tayfayı saflarımıza katmak işten bile değil. Gemimizle düşman gemilerini Spyglass kullanarak görebiliyoruz, hatta bu özellik diğer gemilerin tüm kargolarını bize gösteriyor. Malum, ne kadar çok mal, o kadar çok köfte. Düşman gemilerini ağır top ateşiyle ortadan kaldırmak mümkün ama makbulü, dirençlerini bordalama işareti çıkıncaya kadar düşürmek ve akabinde saldırmak. Bir kez düşman gemisine daldığımızda amaç, o geminin kaptanını öldürmek ki o ana dek gemi bizim sayılmıyor. Düşman gemisi ele geçirildiği zaman dilersek o geminin hayatta kalan tüm tayfasını saflarımıza katabiliyor ya da kendi gemimiz çok zarar aldıysa ele geçirilmiş geminin parçalarını kullanarak tamirat işine girişebiliyoruz. Jackdaw'ın kontrolleri saçma olduğu kadar kullanışlı da. İstedığımız zaman gemimizi hızlandırabiliyoruz ama aynı zamanda anında durdurabilmek de biraz garip; garip ama kullanışlı... Sık kayalıkların hâkim



olduğu noktalarda, ani duruş kalkış mekanikleriyle rahatça hareket edebiliyoruz. Gemimizin 11 adet silah ve zırh geliştirmesine bulunuyor. Tabii ki daha fazla malzeme taşıyabilmemiz için Storage kısmını da geliştirebiliyoruz. Daha fazla tayfa ve taşınabilir eşya için buraya bakmanız gerekiyor. En önemli kısım kesinlikle Harpooning. Rowboat'un bulunduğu menüde, özellikle balina avına çıktığımız bu afacan kayığın gücünü ve zırhını arttırabiliyoruz. Hedefse Beyaz Balina! Tabii ki oyunda Killer Whale ve Blue Whale mevcut.

Analiz

Kullanabileceğimiz silahların hepsini üzerimizde görebiliyoruz ve dört adet tabanca-ya ulaştığımızdaysa esas şov başlıyor.

Düşmanların neye benzediği çok önemli; rütbeli askerleri alt etmek gerçekten çaba gerektiriyor.

Bazı tayfaları kullanmamız anlık reflekslere bağlı. Buradaki kurşuna dizilmiş olan tayfaları da kırmızı ceketlilere hızlı bir şekilde saldırarak kurtarabiliyoruz.

> uzun süre aldığı için kalabalık savaşlarda en fazla bir defa ateşleyebiliyoruz. Yakın dövüş esnasında özellikle ilk iki oyunda bulunan, "deflect" ve saldırı tuşuna doğru zamanda basarak tek seferde düşman öldürmekten eser kalmadığını belirtiyim. Montreal ekibinin de uzun zamandır peşinde olduğu, birçoklarının canını çok sıkan bu detay, ikinci oyunda daha ağır zırlı ve vuruşları karşılanamayan karakterlerle dengelenmeye çalışılmıştı ama istenen sonuç elde edilememişti. Black Flag'deyse savaşlarda refleks olarak üç tuşu birden kullanmamız gerekiyor. Kimi birimler, düz saldırılarımızı hep bloklayabiliyorlar. O yüzden önce blokları açmamız, hemen akabinde saldırmamız gerekiyor. Üzerimize gelen saldırılar, vuruşu yapacak kişinin üzerinde çıkan kırmızı ünlemle belirtiliyor. Tam bu anda deflect tuşuna basmamız lazım ki ancak o zaman üzerimize gelen saldırıdan kaçabiliyoruz. Tabii ki ardından kafa göz girmemiz işten bile değil. Kılıçlarımızın gücü üç kategoriden oluşuyor. Size bir ipucu vereyim: Kendi deneyimlerime göre silahın hızından çok verdiği hasar hep artı bir avantaj zira ortalık bir anda mahşer yerine dönebiliyor. Benzeri bir durum tabancalar için de geçerli. Oyunun ilerleyen kısmında, ateş gücü "1" ve "2" gibi rakamlara sahip olan silahlar işlevsiz kalıyor. "Stun" gücü yerine mümkünse ateş gücüne gidin derim. Savaş sisteminde olan gelişme gerçekten etkileyici ama hemen ekşi de yapıştırmak istiyorum. Şöyle ki oyuna alıştıktan sonra zamanlamayı çok kolay bir şekilde ayarlayabiliyorsunuz, bunu Black Flag'i deneyim edenleriniz de göreceklerdir. Hal böyle olunca da yine suikasttan eser kalmıyor geriye. Kaç kere daldım orta yerde askerlere, siz deyin 10, ben diyeyim 30 tane adamı yere serdim. Nasıl mı? İlk

oyundan beri ısrarla geliştirilmeyen, Cüneyt Artık Bizanslısı modeli yüzünden! Yahu neden herkes tek tek saldırıyor arkadaş? Girişin işte bana, bitsin bu iş. Ha, öyle de oyun çok zor olur deniyorsa bari aynı anda iki - üç kişiyi saldırsın yahu. Çok mustaribim okur bu konuda, çok! Bir de Smoke Bomb sözü konusu ve attığımız anda çevredeki tüm askerler bundan etkileniyor ve kaçmak ya da kendilerine girişmek için muazzam bir zaman tanıyorlar. Ben ata ata dünyayı kılıçtan geçirdim, şahitlerim var.

Daha iyi korsan olmak için avcılık şart

Hayvan derisi toplayıcılığı Black Flag'de de kendisine harika bir yer bulmuş. Başta adalar olmak üzere, haritanın birçok yerinde envaiçeşit hayvan bulunmakta; kimileri sessiz sakin avlanmayı beklerken, kimilerinin yakalanması ziyadesiyle zor. Hele bir de denizde yakalamamız gerekenler var ki hiç sormayın. (Beyaz Balina derisiyle oyundaki en özel geliştirmelerden biri yapılabilmekte...) Şimdi karadan devam edelim, deniz kısmına geleceğim. (Bir yerlerde kutu da olacak.) Geliştirmelerin en temeli aslında ikiye ayrılıyor. Daha doğrusu gerekli hayvan derisine sahip olsak bile oyunun başında sadece "Health" ve "Pistol Hoster" geliştirmelerini yapabiliyoruz. Her ikisinin de dört adet seviyesi var ve her yeni seviye, farklı hayvan derileri istiyor. Her iki geliştirme de kaçınılmaması gerekenler listesinin başını çekiyor çünkü her yeni seviye Health geliştirmesi %25 sağlık veriyorken, her yeni Pistol Hoster geliştirmesi bir adet daha fazla silah taşımamıza imkân tanıyor. Dört silaha kavuşmak, sizin de hesaplayabileceğiniz üzere birazcık vakit alıyor. Topladığımız hayvan derilerini satmak da mümkün, keza satın da alınabiliyor ama alış fiyatları bir hayli

"Hayvan derisi toplayıcılığı Black Flag'de de kendisine harika bir yer bulmuş. Başta adalar olmak üzere, haritanın birçok yerinde envaiçeşit hayvan bulunmakta"



Gemimizle yapacaklarımız arasında kalelere saldırmak da yer alıyor.

tuzlu. Bu iki ana geliştirmenin yanında, Pisto! Ammo Pouch, Smoke Bomb Pouch, Dart Pouch, Berserk Dart ve Sleep Dart gibi özellikle oyunun ilerleyen kısımlarında rahata kavuşmamızı sağlayan eşyaları da hayvan derileriyle üretiyoruz. Yani neymiş? Hayvan gördün mü kovala!

Denizler üstünde ve altında fersah fersah

Karada neler yapılabileceğini tüm oyun dünyasına çoktan kanıtlayan Ubisoft Montreal, iki oyundur denizlere yönelmiş ve özellikle bir önceki oyunda amacını fazlasıyla belli etmişti. Zaten bu kaçınılmaz bir sondu. Karakterin sağ sol adım gelişiminden sonra en çok beğenimi kazanan şey açık ara denizler oldu. Eminim ki adamlar denize bile yapımcı ekipten birilerini, "Bak bakalım deniz nasılmış?" diye yollamışlardır. İlk detaysa denizin görünüşünde gizli ve bildiğin gerçek deniz yapmışlar, daha iyi açıklayamam. Dalgalar ve dalgaların gemi üzerindeki fiziksel etkileri muazzam. Karadan açıldığımız zaman farklı deniz olaylarıyla karşılaşabiliyoruz. Hortumlar korkulu rüyam oldu. Bir anda ileride gözükken hortumlar, çok gerçekçi bir şekilde ve rastgele göre yol alıyor, kaçınmanın yegâne yoluysa olabildiğince farklı noktalara yönelmek. Bir defasında üçünün ortasında kaldım, en son karakterim gökyüzüne ışınlandı, net. En çok can yakan ve dikkat gerektiren ise "Rouge Waves" isimli dev dalgalar. "Dev" derken, gerçekten ekran boyu dalgadan bahsediyorum. Zaten haritada da gözüküyor bu dalgalar. Olayın bu kadar ciddi olmasındaki sebep, ola ki yan tarafımızdan çarparsa gemimizin %80 gibi bir ihtimalle tamamen yok olması. Ona karşı yapılacak iki şey var: Birincisi, dalgayı direkt burundan almak ki bu sayede neredeyse hiç hasar almıyoruz. İkincisi, gemiyi yavaşlatarak tüm ekibi eğilmeye zorlamak. İşin zorlaştığı nokta, savaşın ortasında bu dalgaya maruz kalmak. Bir yandan devasa top mermilerinden kaçarken, diğer yandan bu ince hesabı yapmak hem zor, hem de arada çok fazla zarar almamız işten bile değil. İşin iyi tarafıysa düşman gemilerinin de bu dalgalara karşı neredeyse hiçbir şey yapmamaları; adamların tek hedefi biziz azizim.

Kara gözükte!

Assassination Contract'lar ilk oyundaki suikast kısmı ve sizlerin de bildiği üzere artık ana oyundan tamamen ayrılmış durumda. Kontratların en önemli kısmı tabii ki para ve eğer biraz daha fazla para kazanmak istiyorsanız, hiç savaşa girmeden hedefi öldürmeniz gerekiyor ama işte bu sistem bence oyunun temel dinamiklerini öldürmüş durumda. Gidip bir güvercin kafesinden kimi öldüreceğimi öğrenmek, beni ziyadesiyle mutsuz eden gelişmelerden sadece bir tanesi... Benim oyuna olan en büyük eleştirimse yeteri kadar yenilik barındırmaması. Evet, deniz teması muhteşem bir şekilde karşıma çıktı ve inanın karada yaptıklarımın katbekat daha fazla keyif aldım ama işte beni bitiren o kara kısmı oldu. Olay bir suikastçıyı oynamaktan çok resmen hapis kaçığını yönetmeye dönüştü. Özellikle yeteneklerimiz karşında düşmanlarımızın çaresiz olması ve bu sebepten herhangi bir görevi o ya da bu şekilde tamamlayabiliyor olmak beni pek mutlu etmedi. Ana senaryo, her AC yapımında olduğu gibi yine muazzam; NPC'ler olsun, ana karakterimiz olsun, çok güzel bir şekilde yedirilmiş senaryoya. Yine de beklentim biraz daha yukarılarda ve Connor ile oynadığımda da benzeri duygular içerisindeydim. Sözün özü, her AC fanatiğinin keyifle oynayacağı, türün beğenenlerinin kaçırmaması gereken bir yapım. Fakat deniz / korsan temasını sevmiyorsanız, sizi önceki oyunlara geri alalım çünkü Black Flag her yönüyle denizlerle ilişkili.

■ Ertuğrul Süngü

Assassin's Creed IV: Black Flag

- ⊕ Gelişen yakın savaş dinamikleri
- ⊕ Döneme uygun müzikler
- ⊕ Korsan ruhu
- ⊕ Gemi kullanımı
- ⊖ Birçok yönden önceki oyunlara benzemesi
- ⊖ Kara kısmının çok sığ kalması

8,5

|| Alternatif Far Cry 3



Döneme Uygun Yeni Noktalar

Harita üzerindeki geleneksel AC noktalarından sıkılanlar için Black Flag ile yeni, dönemin ruhunu yansıtan noktalar eklenmiş. Mayan Stella misal, tepesine çıktığımız taştan bir sunak. Etkileşime geçtiğimiz zaman farklı bir görüş modundayken uç ucu bulunan farklı bir objeyi, harita üzerinde parlayan üç noktanın üzerine denk getirmeye çalışıyoruz. Shank ise denizcilere özel şarkıları içinde barındıran müzik kâğıtları ama ona ulaşmak biraz zor zira yaklaştığımız anda kaçmaya başlıyor.



Yapım Warner Bros. Montreal
Dağıtım Warner Bros. Interactive
Tür Aksiyon
Platform PC, PS3, Xbox 360, Wii U
Web www.batmanarkhamorigins.com
Türkiye Dağıtıcısı Aral

Bilge
Alfred

Batcave'de bizi bekleyen sevgili uşağımız ve dostumuz Alfred'in oyunda bize büyük bir katkısı daha var. Görevlerden sonra, ara ara ona uğrarsanız ve konuşursanız, size bir takım bilgiler vermenin ötesinde 6000 tecrübe puanını da cömertçe takdim ediyor.

Batman: Arkham Origins ★

Yarasayı vurana 50.000.000\$!

Oyuna başlayıp ilk olaylardan sonra Batcave'e varınca aklıma, daha önce hiç düşünmediğim bir konu geldi. Halk arasında Bruce Wayne olarak tanınan Batman, Wayne Manor'a zaten ailesi ölünce otomatik olarak yerleşmişti ve yine küçükken gizli bir geçitle evin altından bir mağaraya ulaşabildiğini görmüştü. Meğer Amerikan İç Savaşı sırasında da kullanılmış bu mağara ama içerisinde bir yapı, bir donanım da yokmuş.

Şimdi Batcave'e bakıyoruz, bayağı inşaattan geçmiş ortam. Kocaman bilgisayarlar, platformlar, aydınlatmalar, spor ekipmanları, mekanik sistemler... Bruce Wayne, bu mağarayı inşa ettirirken ne dedi acaba?

- Merhaba, ben Bruce Wayne. Evimin yakınındaki bir mağarayı döşemek istiyorum da siz hizmet veriyor musunuz?

- Abi buyur?

Diyelim adamlar geldi. Ustalar, işçiler ortamda...

Şantiye şefi işi bitirdikten sonra kıllanmaz mı? Demez mi orada bir şeyler dönüyor diye?

Bunu da geçelim, o bilgisayarlar arıza yaptı. Süper bilgisayar falan fark etmez, arıza yapar bunlar.

Bruce kendisi mi tamir ediyor açıp açıp bilgisayar kasalarını? Bir bilgisayar teknisyeni çağırırsa her şey ortaya çıkacak. Dünyada belki bir tane olan "kör bir bilgisayar teknisyeni" mi çalışıyor onun için?

Bu bağlamda Batcave'in varlığından haberdar olan en az beş kişi olduğundan şüpheleniyorum ve onların da bir gün Batman'in kimliğini Twitter'dan paylaşacağından ya da şantiyede verilen pozları Instagram fotoğrafı olarak halka duyuracağından eminim!

Kanlı Noel akşamı

Sadece bir gece içerisinde olan olayları yaşadığımız bir oyun Batman: Arkham Origins. Batman bir efsane olarak biliniyor halk ve düşmanları arasında. "Batman'in uçabildiği söyleniyor!" diyor bir suçlu. Bir polis Batman'i gözleriyle gördükten sonra şaşırıyor ve "Onun hala bir efsane olduğunu mu düşünüyorsunuz?" diyor. Filmlerden, çizgi romandan alıştığımız şekilden farklı olarak, bu oyunda çoğu insan Batman'le ilk defa karşılaşılıyor.

Senaryo da pek basit... Elimdeki DC Comics ansiklopedisinde bile yer almayan "Black Mask" adında bir mafya patronu, sekiz tane birbirinden tehlikeli suçluya Batman'i öldürmesi için 50.000.000\$ teklif ediyor ve hepsi de bu teklifi kabul ediyor elbette ki. Bu sekiz tetikçi oyunda birer boss olarak düşünülmüş, hepsiyle de toplamda sekiz - dokuz saatlik oyun süresi içerisinde karşılaşıyorsunuz. Alfred bu konuda şöyle bir cümle kuruyor ve onu dinlese, her şey daha kolay olurdu bence de. Diyor ki, "Wayne Efendi, kimse kimliğinizi bilmediğine göre bu akşamı evde geçirirseniz, hiçbir suikastçıyla da karşılaşmamış olacaksınız..." Tabii ki Batman de cevabı yapıyor: "Bir çay koy da içimiz ısınsın hacı..." Böyle demiyor tabii ki ve Bruce da kendine göre bir mantık yürüterek saklanırsa Black Mask'in onun gelmesini sağlamak için sivillere kıyacağını belirtiyor. Eh, kahraman olmak kolay iş değil.

Aynı yer, farklı zaman

Şayet ki daha önce Batman: Arkham Asylum'u veya özellikle Batman: Arkham City'yi oynadıysanız, bu oyuna alışma süreniz toplam iki dakikanızı

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

"Batman yine eskisi gibi dövüşüyor ki bu sistem hala birçok aksiyon oyununa kıyasla iyi işliyor"

alacak ki o da önceki oyunları nasıl oynadığınızı biraz unuttuğunuz için. Arkham Origins, neredeyse Arkham City ile birebir aynı. Dövüş sistemi, binadan binaya süzülme mekaniği, kanca atıp kendimizi çekme durumu ve neredeyse geriye kalan her şey Arkham City ile büyük bir benzerlik gösteriyor. Önceki oyunda kullandığımız teknolojik cihazların (gadget) muadillerini de Batman'in envanterinde görmek mümkün oluyor.

Batman yine eskisi gibi dövüşüyor ki bu sistem hala birçok aksiyon oyununa kıyasla iyi işliyor; çevreniz genelde birden fazla düşmanla çevreleniyor, saldırı tuşuna basarak ve Batman'i yönlendirerek tüm düşmanlarınız arasında bir pinpon topu gibi sekebiliyorsunuz. Bir tekme birine, bir yumruk diğerine, saldırmakta olana bir savuşturma hareketi, yere düşene bir yumruk... Bu şekilde düşmanlarınıza karşı üstünlük elde etmeniz işten bile değil ama yeni oyunda hareketlerinizi savuşturabilen adamlar da bulunuyor ve bu pek hoş değil. Sıradan düşmanların yanında gard alanlar da oluyor ve bunlara da yine eskiden yaptığımız gibi pelerinimizi savuşturarak bir sersemletme hareketi uyguluyoruz. Ardından da saldırı tuşuna artarda basmamızı buyuran Beatdown saldırısını yapıyor ve 15 vuruşluk bir komboya imza atıyoruz. Beatdown hareketini boss'lar üzerinde kullanacağınızı da göreceksiniz.

Dövüşler sırasında hareketleri savuşturmak büyük ehemmiyete sahip. Bir düşmanın saldırmakta olduğunu kafasında yanan mavi çizgilerden anlıyor ve hemen savuşturma tuşuna basıyoruz. (Aslında "counter attack" olayın adı da kontratak yazıp durmak istemedim.) Elinde bıçak tutarlarda durum daha farklı; onlardan kurtulmak için yön tuşlarına ve savuşturma tuşuna basılı tutmak gerekiyor ve Batman bu sırada gerçekten geriye çekiliyor, kontratak yapamıyor. Ancak Batman'in ilgili geliştirmesini

alırsanız, bu savuşturmanın ardından bir takedown hareketi yapabiliyorsunuz. Silah tutan düşmanlarınızın silahlarını Batclaw ile almak güzel bir çözüm ama onlara karşı gerçekten dayanıklı olmak için kurşunlara karşı savunmayı arttıran Batsuit geliştirmesini almanızı tavsiye ederim.

Oyunun ilerleyen kısımlarında bir silaha kavuşuyorsunuz ki dövüş durumu inanılmaz bir biçimde kolaylaşıyor. Fragmanlarda gösterildiği için spoiler olduğunu düşünmüyorum; Electrocutioner'ın eldivenlerine sahip olduktan sonra kalkan sahibi, gard alanı fark etmiyor, herkesi yumruklarınızın esiri yapabiliyorsunuz. Kombo metreniz yükseldikçe sizi de bir keyif kaplıyor ama dediğim gibi, işler fazla kolaylaşıyor.

Heykellerin üstünde

Bir mekâna girdiğinizde etrafta silahlı adamlar varsa ve yükseklere Grapnel Gun ile kanca atmanıza izin veriliyorsa anlayın ki burası bir Predator mekânı. Yani Batman olarak bu tip mekânlarda hiçbir şekil- >





^ Gotham'ın Noel süslemeleri de olmasa iyicene bir şeye benzemeyecek.

> de kendimizi göstermeden, tüm düşmanlarımızı etkisiz hale getirebiliyoruz. Yüksekte kalmak genelde işe yarıyor ve altımızdan geçen düşmanları Inverted Takedown gibi bir hareketle bir anda yerden kapıp sallandırabiliyoruz. Korkulukların yanından asılarak Ledge Takedown yapabiliyor, yere inip havalandırma kapaklarının altındaki oluklara girerek düşmanlarımızın tepesine atlayabiliyoruz. (Batman yerden fırlıyor da bir anda; o yüzden atlıyoruz.) Eğer fark edilirse bir gaz bombası atıp hemen uzaktaki bir noktaya kanca atmak ve gözlerden uzaklaşmak gerekiyor. Düşmanlarımız tetikte oluyor ama tam tepelerinde durmazsak, nerede olduğumuzu da anlayamayabiliyorlar. Predator kısımlarında esas olan, düşmanlara yakın noktalarda durmak ve tek hamlede düşmanı etkisiz

hale getirmek. Yine ilerleyen kısımlarda düşmanımızın tam üzerinde durmamızı gerektirmeyen bir cihazla düşmanlarımızı saf dışı bırakabiliyoruz. Bu cihazın etkisi de aynı Electrocuter'in eldivenleri gibi işleri Predator kısmı için büyük ölçüde kolaylaştırıyor.

Enigma, Mad Hatter, Anarky ve Penguin

Önceki oyunda olduğu gibi, burada da birtakım yan görevlerle uğraşabiliyoruz. Enigma, Riddler'in yerini almış durumda. Önceki oyunda yer alan, bir noktadan diğerine yere değmeden ulaşarak çözebildiğimiz ve şehrin her tarafına yayılmış bulmacaları çözerek Enigma'nın veri belgelerine ulaşıyor ve bolca tecrübe puanı kazanıyoruz. Enigma aynı zamanda uçağımızla hızlı ulaşım yollarımızı da kesmiş durumda ve bunları açmak için de radyo kulelerini onun kontrolünden çıkarmamız gerekiyor. Radyo kulesi mevzusu bu oyuna özel ve bir tanesine vardığımızda, birtakım düşmanları temizliyor, ardından da elektrik verilmiş kapıyı açmanın bir yolunu buluyoruz. İçeri girdikten sonra da kısa bir şifre kırma işlemi gerçekleşiyor. Onu da hallettikten sonra kulenin jammer etkisi ortadan kalkıyor. Bir kuleyi kullanıma açtıktan sonra Batarang ile yok etmemiz gereken birtakım kontrol noktaları da haritada yerini alıyor. Onları da yok etmek, yine tecrübe puanı demek. Diğer yan görevler arasında Anarky'nin görevleri, bizi bir Anarky sempatizaniyla buluşturuyor ve ardından da kısa sürede bir bombanın bulunduğu yere gitmemiz isteniyor. Bombayı bulduğumuzda da bizi birtakım düşmanlar bekliyor. Onları da hızla yendikten sonra bomba konsoluna bir yumruk indiriyor ve görevi tamamıyoruz. Bu tip planlı yan görevlerin yanında Arkham'ın tepesinde dolaşmanın birkaç nedeni daha var ve Grand Theft Auto V'te eleştirdiğim durum da >

Bugün ne giysem?

Her Batman oyununda var olan kostüm tantanası bu oyunda da devam ediyor ve bu defa, her zamankinden fazla seçeneğimiz var. Kostümler hem tek kişilik oyunda, hem de multiplayer'da bulunuyor. Kostümleri toplama biçimleri farklı ama çoğunu edinmek için bayağı çaba sarf etmek gerektiğini bilmelisiniz. Multiplayer'da işler biraz daha kolay; seviye atlayarak farklı kostümler ediniyorsunuz ama multiplayer oyunlarda Batman ve Robin hayalet gibi hareket ettiği için bu kostümleri gören de pek olmuyor. (Siz de karakterinizi arkadan gördüğünüz için size de yar olmuyor.) Tek kişilik oyundaki Batman kostümlerini elde etmenin yolları da birbirinden çok farklı; örneğin, şu görselde gördüğünüz One Million kostümünü edinmek için WBID'ye kayıt yaptırmanız yeterli. Zaten oyunu aldığınızda size bu kayıt işlemi için bir soru soruluyor ve hâlihazırda WBID'ye kayıtlıysanız, giriş bilgilerinizi yazıp kostümü kapıyorsunuz. Değilseniz de kısa bir kayıt işleminden sonra kostüm sizin oluyor ama bunu kullanmak için de oyunu bir kez bitirmeniz gerekiyor. (Veya Challenge modunda direkt kullanabiliyorsunuz.) Batman'in diğer kostümleri arasında simsiyah

Dark Knight kıyafeti, Injustice'taki kostümü, New 52 Graphic (DC dünyasının restart edilmiş halini anlatan DC çizgi roman serisi.) adındaki siyah ağırlıklı kostüm ve "Noel" ve "Blackest Night" adında iki kostüm daha bulunuyor. New 52 Graphic için tüm Most Wanted hedeflerini ele geçiriyor, Dark Knight için birbirinden zorlu bir hale gelen Dark Knight challenge'larını bitiriyor, Noel için tüm Enigma datapack'lerini topluyor, Injustice için Challenge modunda tüm madalyaları alıyorsunuz ve Blackest Night için de multiplayer modunda prestij seviyesine ulaşmanız gerekiyor. Birbirine benzeyen kostümler için bu kadar çabaya değer mi, bilmiyorum açıkçası...





Dedektif modunda önemli cisimleri ve düşmanlarınızı rahatlıkla görebiliyorsunuz.

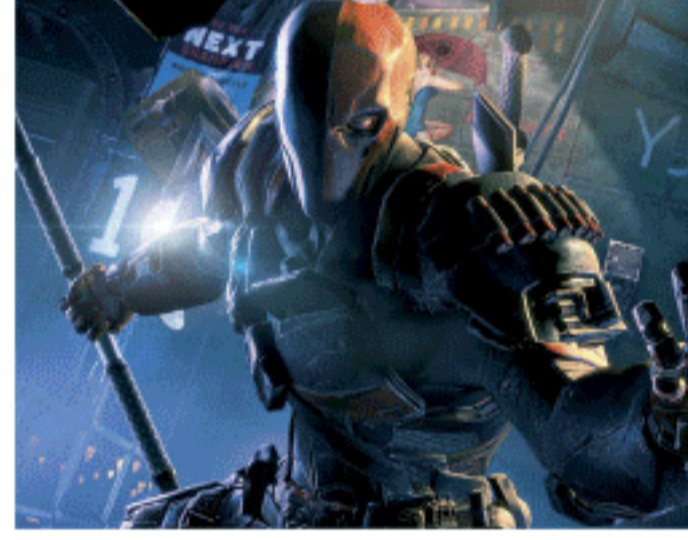
Sekiz

Bir gece içerisinde tam sekiz tane, işinde uzman kötü adam Batman'in peşine düşüyor. Bakın onlar kimlermiş...



Bane

Son Batman filminden de tanıdığımız Bane, oyunda da Batman'in azılı düşmanlarından biri. Filmdeki aksine çok daha güçlü bir karakter olarak oyunda yer alan Bane, fiziksel olarak Batman'den katbekat güçlü ama herhangi bir dövüş stiline sahip olmadığı için de biraz hantal. Hareketleri Batman'in savuşturabileceğinden çok daha güçlü olduğu için dikkatli olmak gerekiyor.



Deathstroke

Tüm sekiz tetikçi arasında favorim Deathstroke oldu. Dövüş stili zaten inanılmaz iyi ve onunla dövüşürken hazırlanan koreografilere şapka çıkardım. Deathstroke aslında dövüş stili açısından Batman'i solda sıfır bırakır ama Batman de tecrübeli, her türlü saldırıyı savuşturabiliyor. "Counter" kavramının ne kadar önemli olduğunu bu karakterle karşılaştığınızda anlıyorsunuz.



Deadshot

Chris Cox tarafından seslendirilmesi yapılan Deadshot, Arkham Origins'de bizi zor durumda bırakıyor çünkü yakın dövüş ustası Batman'in silahlı düşmanlara karşı direkt bir yaklaşım benimsemesi söz konusu bile değil. Deadshot, her türlü silahı o kadar iyi kullanıyor ki tetikçi tüfeğiyle bile yakın mesafede başarılı atışlar yapabiliyor.



Copperhead

DC dünyasında yılan kostümü giyen ve bu kostüm olmadan da hiçbir gücü bulunmayan bir adam olarak portre edilen Copperhead, burada karşımıza dişi bir karakter olarak çıkıyor ve yılan kostümüne de sahip değil. Zehirli tırnakları yüzünden Batman'in halüsinasyonlar görmesine neden oluyor ve akrobatik hareketleriyle de ona zor anlar yaşıyor.



Firefly

Uçabilmesi ve alevlerle oynaması ile Marvel'in Green Goblin'ini andıran Firefly, Batman'e tuzak kurmaktan geri kalmıyor ama zaten tuzak kurmasa bile alevli saldırılarıyla da üstün bir yapıya sahip. Batman'in çizgi filmlerinde de bol bol yer alan Firefly'nin zor bir düşman olduğunu söyleyemeyeceğim.



Electrocutioner

Yine Marvel'in Shocker'ının elektrikli versiyonu gibi gözükken ve iki tane elektrik yüklü eldiveni silah olarak kullanan Electrocutioner, Batman'in karşısına çıkan ilk düşmanlardan bir tanesi. Onunla zorlu bir savaşa gireceğimizi düşünürken de çok komik bir şey oluyor ama bunu gözlemleniz görmeyeniz daha iyi olur.



Killer Croc

Çok boş hareketlere imza atan Killer Croc, eski dönemde yeşil pullarla kaplı ama daha insani görüntüde olan bir karakterken son dönemde iyiden iyiye devasa bir insan boyutlarındaki bir sürüngeneye dönüştü. Bu sayede sipsivri dişlere de kavuşan Killer Croc, dişlerini de bir silah olarak kullanmaktan çekinmiyor.



Shiva

Copperhead akrobatikse Shiva dünya şampiyonudur! Dövüş sanatlarında son derece uzman olan Shiva, DC dünyasında da oldukça popüler bir karakter. Herhangi özel bir güce sahip olmaması hiç önemli değil çünkü aynı anda birden fazla düşmana karşı çok rahat bir şekilde dövüşebiliyor.

“Bir veri belgesi buluyorsunuz, XP. Beş tane adamı dövüyorsunuz, XP. Bir suç anonsu yapılıyor radyodan ve olay mahalline gidip olayı çözüyorsunuz, XP”

Dedektiflik Zamanı

Batman: Arkham Asylum'un ünlü özelliklerinden bir tanesi, Batman'ın dövüşü bırakıp dedektiflik yapmasıydı. Özel bir görüntüye geçip olay mahallindeki detayları görebilmekteydi ve bu sayede çözümü zor bazı olaylara ışık tutabiliyordu. Batman: Arkham City'de terk edilen bu oynanış şekli, Arkham Origins'de geri döndü ve ben karalar bağladım. Arkham Asylum'da en sevmediğim kısımlar, bu dedektiflik kısımlarıydı ve bir an önce bitmeleri için hızlı bir şekilde oynuyordum. Arkham Origins'deki ilk dedektiflik maceramda, hemen kurbanın üzerinde bir tarama işlemi yapmam istendi. Yok onu tara, bunu tara, çevreyi uzun uzun araştır, yine sıkılacağım derken, ilginç bir mekanik ortaya çıktı. Bir suç işlendiğinde ve Batman olarak bunu çözmemiz gerektiğinde, araştırmanın bir noktasında tüm olayı “yeniden oluşturuyoruz”. Mesela adam damdan mı düşmüş; onun nasıl düştüğünü, birisinin mi ittiğini, düşerken elinde bir şey mi olduğunu bir video gibi karşımızda görüyor ve bunu ileri - geri sararak tüm detayları inceleyebiliyoruz. Misal, ilk görevin

son kısmında maktulün güvenlik kartını bulmamız gerekiyor. Bir patlama olduğu için de adam savrulmuş ve kart da bir yerlere uçmuş. Olayı saniye saniye ilerletince kartı patlamanın içinde seçiyor ve nereye düştüğünü de bu şekilde buluyoruz. Her ne kadar olayları çözmek çok kolay olsa da dedektiflik olayına yeni bir boyut getirmiş oyun; hatta akli olan firma bu mekanik üzerine bir oyun yapar ve iyi bir senaryoyla tüm dünyaya da satar çünkü ipuçlarını bu şekilde kendimizin keşfedebileceği bir başka oyun bilmiyorum.



> tam olarak bunu anlatıyor. Aynen Saints Row IV'te olduğu gibi, bu oyunda da senaryoyu bırakıp yan görevlere, kendi kendilerine oyalanan bir grup çete üyesine, Enigma'nın veri belgelerinin peşine ve benzeri birtakım yan işlerin peşine düştüm. Nedeni de basit; oyunda bu tipteki olayların hepsi tecrübe puanı getiriyor. Bir veri belgesi buluyorsunuz, XP. Beş tane adamı dövüyorsunuz, XP. Bir suç anonsu yapılıyor radyodan ve olay mahalline gidip olayı çözüyorsunuz, XP. Hem oynanışı öğretene, hem de Dark Knight challenge'larını tamamlamamıza yarayan Air Glide gibi yan görevlere katılıyoruz, yine XP geliyor. Bu tecrübe puanlarıyla da Batman'ı tam teşekküllü bir savaş makinesine dönüştürebiliyoruz. Tecrübe puanlarını iki alanda dağıtabilmemiz mümkün. Bir tanesi yakın dövüş, diğeri de Predator kısımları için. Ben yakın dövüşe bayağı bir puan gömdüm zira Predator kısımlarından daha çok yakın dövüş bölümü bulunuyor oyunda. Özellikle karakterinizin dayanıklılığını arttırmak, ilerleyen kısımlarda karşınıza çıkan zorlu düşmanlara karşı

avantajda olmanızı sağlıyor. Puan dağıtmaya-çağınız bir alan daha var ve onlar da ancak Dark Knight challenge'larını tamamlayarak açılıyor. Değişik Takedown şekillerine ve değişik cihazlara ulaşmak için Dark Knight challenge'larının neleri kapsadığına mutlaka bakın ve oyun içerisinde bu gereksinimleri karşılayacak hareketler yapmaya bakın.

PC farkı

Her ne kadar bu tip oyunları PC'de oynamayı sevmesem de sağ olsun Şefik, Steam kodu yolladı ve hatta kod bile değil, oyunu direkt olarak hediye şeklinde yolladı. Eyvallah dedik, kabul ettik. Fakat oyunu açtıktan ve grafikleri sonuna kadar kökledikten sonra anladım ki çok hayırlı bir iş olmuş. Daha sonra oyunun Xbox 360 versiyonunu da gördüm ve yavaşlamalar, efektlerdeki azlık, PC'deki mükemmel grafiklerden çok uzaktaydı. Oyunu PC'de oynayanlara mouse + klavye ikilisini pek önermiyorum doğal olarak. Bir Xbox 360 gamepad'i oyuna çok yakışıyor ama böyle bir olanağınız yoksa da sağlık olsun, yine oyun bir şekilde oynanıyor. Mouse'la çevreye bakıyor, saldırı ve savuşturma hareketlerini mouse'un iki tuşuyla yapıyor, orta tuşla pelerin saldırısını gerçekleştiriyor ve ek tuşlar varsa onlarla da haritayı açma gibi işler yapabiliyoruz. Remote Batarang kontrolleri oyunda varsayılan olarak ters kontrolde geliyor, onu da hemen düzeltmenizi öneririm. (Mouse'u yukarı itince Batarang aşağı sapıyor uçaklardaki gibi. Ne gerek var?)

PC'de olsun, konsolda olsun, oyunda en büyük eleştirim Gotham'ın aşırı boş olması. Bir önceki oyunda yer alan şehri zaten alıp aynen koymuşsunuz, buna lüzumsuz uzunlukta bir köprüyle bir adayı bağlamışsınız, iyi etmişsiniz ama bu şehri doldurmayı unutmmuşsunuz? İkinci oyunda hapis hanenin içinde olduğumuz için neden Gotham'ın boş olduğunu anlıyorduk. Burada da sözde





Bu denli kalabalık bir gruba karşı dövüşürken dikkatli olmak gerek.

olağanüstü hal ilan edilmiş gibi bir durum var ama yine de... Sokakta dolaşan birilerini görsek, onların çete üyeleriyle karşılaşmasına ve paniklemesine şahit olsak, olaya müdahale etsek güzel olmaz mıydı?

Ve elbette ki eleştirilecek diğer önemli konu oyunun resmen bir önceki oyunun aynısı olması. Üstelik ikinci oyundaki kurgu gerçekten harikaydı; hem şaşırtıcıydı, hem de çok iyi işlenmişti. Arkham Origins ise bir önceki oyunun BİREBİR kopyası gibi duruyor. (Bilerek büyük yazdım ki etkisi artsın.) Hem kopya, hem de derinlik yok, hikâyeye bir katkı yok. Sözde her şeyin öncesine değinen bir oyun ama değindiği ne konu var, ben bilemedim açıkçası.

Son kısımda olayın multiplayer alanına değineceğim. İlk defa bir Batman oyununda multiplayer görüyoruz ama görmesek daha iyi olurmuş bana sorarsanız. Invisible Predator modu adında tek bir moda sahip olan oyunda, Joker veya Bane'in çete üyelerinden bir tanesi oluyoruz. Dörde dört gerçekleşen savaşta iki oyuncu da rastgele olarak kahraman koltuğuna oturuyor. Ne oldu, üçe üç savaş. Şimdi her iki takım da çeşitli kontrol noktalarını ele geçirmeye çalışmalı ve bu sırada da ölmemeli. Ölmek demek, destek ünite kaybı demek ve bu sığırda indiğinde, bir daha oyuna dönüş yapamıyoruz. İki çete kontrol noktaları için savaşırken, Batman ve Robin rolündeki iki oyuncu da çete üyelerinin işlerini zorlaştırmaya çalışıyor. Kahramanlar yakın dövüşte iyi değil ama yükseklerde gezinebildikleri için çok kolay takedown'lar yapabiliyorlar. Ayrıca Batarang'leriyle düşmanlarını sersemletme gibi bir özellikleri

de var ki hep bu şekilde yere indirdiler beni. Tabii ki çete üyelerinin de kahramanlara karşı bir silahı var: Left 4 Dead'deki tank gibi, çete üyeleri de bir süre sonra kurtarılmayı bekleyen Bane veya Joker'i meydana çıkardıktan sonra onların rolünü üstlenebiliyor. (Kim kurtarırsa o kontrolü ele alıyor.) Bane tam Left 4 Dead'deki tank sınıfı gibi; çok güçlü ve dayanıklı. Joker ise düşmanlarını neredeyse tek vuruşta öldürebilen ateşli silahlar taşıyor ve hızlı hareket ediyor. Üçüncü şahıs kamerasından oynanan sıradan bir aksiyon oyunu imajı çizdiği ve kahramanlar orantısız güce sahip olduğu için bu oyun modu kısa sürede sıkıcı hale geliyor. Belki ilerleyen zamanlarda daha güzel modlar eklerse yine geri dönüp bir bakarız.

Önceki oyunlara fazlasıyla benzemesi ve iyi bir senaryoya sahip olmaması ile "sıradan bir oyun" kategorisine giriyor maalesef Arkham Origins. Kendini oynatıyor belki tecrübe puanı peşinde koşarken ama bu da iyi bir oyun olmasına yetmiyor. Eğer daha önce hiçbir Batman oyununu oynamadıysanız, oyunun puanına bir yarım puan daha ekleyin ama özellikle Arkham City'nin suyunu çıkarmış olanlar, bunu büyük bir DLC olarak hayal edebilirler.

■ Tuna Şentuna

Batman: Arkham Origins

- ⊕ Yapacak birçok iş var
- ⊕ PC'de grafikler çok iyi
- ⊖ Bir önceki oyunun aynısı
- ⊖ Konsol grafik performansı kötü
- ⊖ Multiplayer vasat

7,6

|| Alternatif Saints Row IV



Bonus

Eğer oyunun hemen başlarında Extra kısmına uğrarsanız, burada açılmayı bekleyen bir dolu bonusun bulunduğunu göreceksiniz. Bunları açmak için oyunun en ummadığınız kısımlarına serpiştirilmiş olan bonus noktalarını Aiden ile bulmanız gerekiyor.

Yeni mekânların tümünde Aiden'a geçiş yapın ve çevrede turkuaz rengi bir alev görürseniz, onu ele geçirin.

Beyond: Two Souls ★

Aydın, yardım et!

Merhaba. Benim adım Jodie. Jodie Holmes. Kendimi bildim bileli Ellen Page'i andırıyorum ama bunu dert etmiyorum. Sonuçta ben Jodie'yim; Ellen Page kendi dandik soyadına baksın! Ben de her çocuk gibi küçüktüm eskiden. Küçükken daha sevimliydim ama suratımdaki ağlamaklı görüntü, araba altında yaşayan köpek yavrusu ifadesi de hiç kaybolmuyordu.

Anne ve baba dediğim iki insan vardı ama şimdi düşününce hiçbirine benzemediğimi görüyorum; onları ailem sanmakla ne kadar büyük bir budalalık yapmışım, ne kadar aptalmışım, ne kadar gözüm görmezmişim, ne kadar saçmaymışım! Aiden tamam, sakın ol.

Sizi Aiden'la tanıştırmadım. Ben doğduğumdan beri benimle birlikte olduğunu düşündüğüm, bana ruhani bir şekilde bağlı bir varlık kendisi. Adı neden Aiden, bilmiyorum ama her başım sıkıştığında ondan yardım talep etmek, her ergenlik bunalımına girdiğimde de, "Öf git başımdan be salak!" diye ona çıkışmak hoşuma da gitmiyor değil. Hihhi, keyiflendim bir an...

Aiden bazen çok sinirli olabiliyor. Hayır, ben sinirli değilim, o sinirli. Sıkıldığında beni gözetlediğinden de şüphelenmiyor değilim. Tuvalete gittiğimde, girmemle oturmam arasında sadece bir saniyelik bir boşluk oluyor onun yüzünden! Cinsiyetini de bilmiyorum. Ya erkekse? Ya aklından kötü şeyler geçiriyorsa?! Bunları düşünmek bile istemiyorum! Tamam Aiden, sana bir kız bulacağız...

Benim ismim Jodie Holmes. Ben Aiden'la yaşamaya

mahkûm, gücünün farkında olmayan, çaresiz ve sürekli mutsuz olan bir kız çocuğuyum. Beni evinizde barındırmak isterseniz, lütfen kendisini manevi babam sanan Nathan Dawkins'e mesaj atın. Beni başından atmak istediğinden eminim. Pis budala! Ahmak adam! Dört gözlü şeytan! Pis! Saldır Aiden, I've had enough already!!!

Yağmurlar yağar...

Bir Heavy Rain vardı benden içeri. (İyi bir şey demedim sanki.) Ne kaliteli oyunmuş meğer, şimdi daha da iyi anlıyorum... Beyond: Two Souls'un yapımcısı da Heavy Rain ile aynı. Quantic Dream her iki oyunun da yapımcı koltuğunda oturuyor. İki oyun arasında oynanış açısından çok az fark olsa da senaryonun getirdiği farklılıklardan ötürü, iki oyun birbirinden büyük ölçüde ayrılıyor: Heavy Rain'de dört kişi kontrolümüzdeydi, burada sadece Jodie'yi ve ruhani dostu Aiden'ı kontrol ediyoruz. Tüm olaylar da direkt olarak Jodie'nin etrafında dönüyor, Jodie'yi kontrol etmediğimiz anlarda da Aiden sayesinde ele geçirdiğimiz bedenleri yönetiyoruz. Eleştirel yaklaşacağım çoğunlukla ve ilk eleştirelimi de senaryoyu size anlatırken yapmayı planlıyorum. Ortada bir konu var elbette ki ama senaryoyu anlamak için oyunun yansını geçmek gerekiyor. Jodie'yi büyük bir davete katıldığı anda kontrol etmeye başlıyoruz ve kısa bir süre sonra kadraj Jodie'nin küçüklüğüne dönüyor. Sonra ergenliğe ilk adım attığı döneme geçiyoruz, ardından CIA ajanı olması yolunda ilk adımı atarken onu dövüş antrenmanında >

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



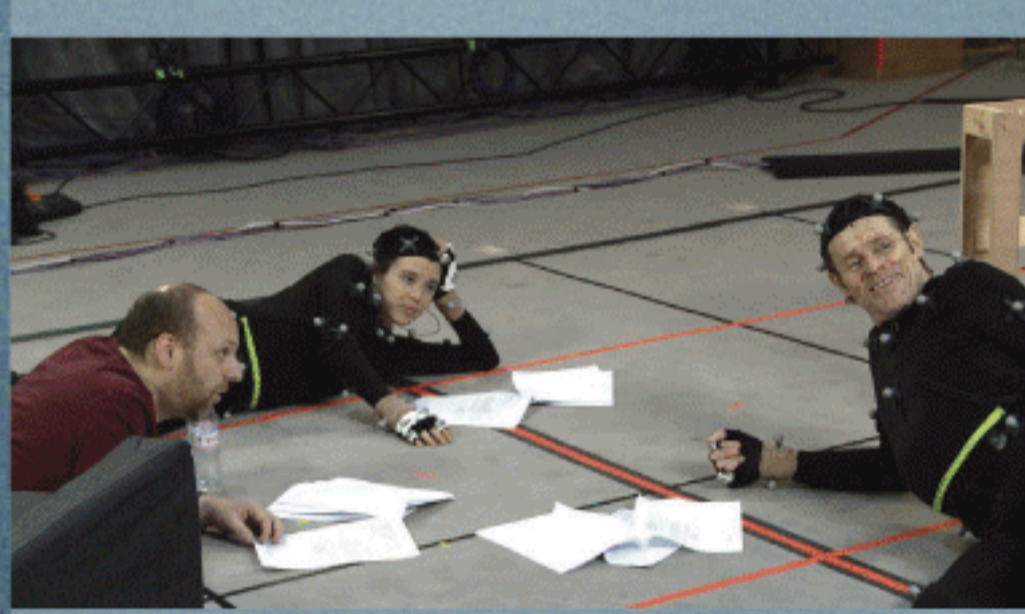
Yapım **Quantic Dream**
Dağıtım **Sony**
Tür **Macera**
Platform **PS3**
Web www.beyondps3.com
Türkiye Dağıtıcısı **Sony**

Evsiz dostlarımızla iyi geçinin; oyunun sonunda onlarla ilgili bir durum var.



> gözlemliyoruz. Bu şöyle bir manzara oluşturuyor; düşünün ki ben, size hayat hikâyemi şöyle anlatıyorum: Ben Ankara'da doğdum. Ardından 18 yaşına geldiğimde üniversiteyi kazandım. Ortaokulda kayak yaparken ayağım kırılmıştı. Geçtiğimiz ay Şefik'le Battlefield 4 oynamaya çalıştık, beceremedik. 7 yaşındayken salıncaktan çok fena düşmüştüm ve kafam yarılmıştı. Şu anda bu yazıyı yazarken çok eğleniyorum...

Ne oldu, kafanız karıştı mı yeterince? İşte Jodie'nin hikâyesi, David Cage'in şahane kararları sayesinde bize böyle aktarılıyor. Geriye dönüşler elbette ki taze bir nefestir senaryo anlatımında ama bir dakika önce Afrika'da -sözde- diktatör avlarken, bir sonraki sah-



İki ruh, aynı koltukta

Oyuna ilginç bir eklenti yapmayı seçmiş David Cage ve Quantic Dream. Heavy Rain'den farklı olarak bu oyunu iki kişi oynayabiliyorsunuz. Üstelik bir kişi PS3 gamepad'i yerine akıllı telefonunu da kullanabiliyor kontrol cihazı olarak. Oyunu iki kişi oynamayı seçerseniz, bir kişi Jodie'yi, diğer kişi de Aiden'ı kontrol ediyor. Bu moda akıllı telefon desteğinin eklenmiş olması da aslında çok daha kolay kontroller sunarak, akıllı telefon kullanıcısının anneniz bile olabilmesini sağlamak. Yani oyunlarla alakası olmayan bir kişi bile oyuna rahatlıkla dâhil olabiliyor bu sayede. (Tabii ki biraz oyunu anlatmanız gerekebilir.) İki kişilik oyunun tek kişilik senaryodan bir farkı yok fakat yanınızda duvara bakan sevgilinizi veya bir başkasını oyuna dâhil etmek için iyi bir seçenek olmuş. Ayrıca sırf bu moda özel trophy'ler de bulunuyor.

nede Jodie'nin beş yaşında, pelüş ayısıyla yatakta dönmesinde söz sahibi olmak insanı afallatıyor. Hele ki bu oyunu zamana yayıp oynarsanız, iki bölüm arasına bir hafta gibi bir süre girerse konudan tamamıyla kopmanız işten bile değil. (Ben tatile gittim, koptum mesela. - Şefik)

Senaryoda aslında bize verilmeye çalışılan şey, Jodie'yi iyice tanıyıp onu benimsememiz. Ne var ki zaten tek bir karakteri kontrol ettiğimiz, baştan savma olmayan çoğu oyunda o karakteri öyle ya da böyle benimsiyoruz. David Cage, karakteri benimsememizi değil, onu evlat edinmemizi istemiş adeta! Jodie'nin küçüklüğü, ergenliği, CIA ajanlığı evrelerinin birçok kısmı aslında Jodie'yi tanımamız için oluşturulan, senaryoya katkısı bulunmayan bölümleri kapsıyor ve bu da maalesef hiç doğru bir karar olmamış.

Nihayetinde konu şu şekilde şekilleniyor: Jodie, Aiden'la yaşamak zorunda olan bir genç kız, CIA onu çeşitli görevlerde kullanıyor ve meğer Amerikan hükümetinin de "dış dünya" ile ilgili çalışmaları varmış. (Spoiler vermeden ancak bu kadar anlatabiliyorum.)

Benimle oynama!

Tam anlamıyla bir macera oyunu Beyond: Two Souls. Aksiyon yönleri yok değil, hatta Heavy Rain'den farklı olarak karakterimizi bayağı siperden sipere koşturup silah kullanmasını, düşmanlarını tek hamlede gizli bir şekilde etkisiz hale getirmesini sağlayabiliyoruz. Ne var ki Jodie bir şekilde ölümsüz bir karakter olarak kurgulanmış ve o yüzden de üzerine kurşunlar gelse bile Aiden onu koruyor ve yolunuzdan hiç sapmadan oyunu götürüyorsunuz.

Oynanış üç kısımdan oluşuyor: Jodie'nin çevresini araştırıp bir şeyleri alıp yerine koyması, Aiden ile çevreyi araştırma ve gerekli işleri yapma, silahlı veya silahsız çatışmalara girip aksiyonu yaşamak. Örneklerle açıklayalım. Misal, Jodie'nin küçüklüğünün konu edildiği sahnelerde aksiyon yok. Burada çevremizi araştırıp beyaz noktayı nerede görürsek, oraya sağ analog kolu iterek bir sahneyi devreye sokuyoruz ve Jodie, o bölümde yapması gereken

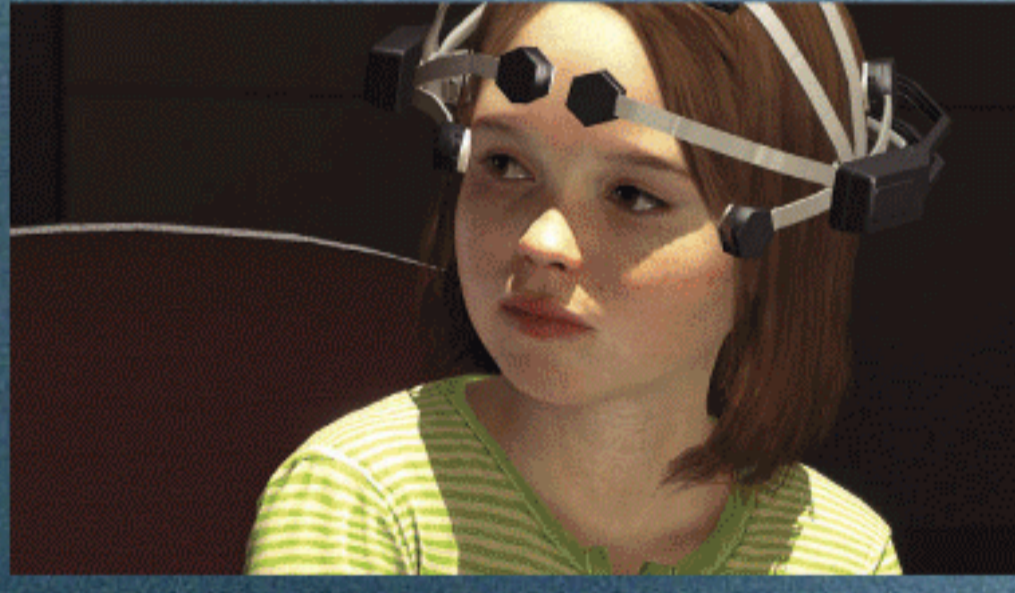


şeye yavaş yavaş ulaşıyor. Her ne kadar Aiden'ı Üçgen tuşuyla istediğimiz zaman kullanabilsek de çoğu yerde bir şey yapamıyor. Aiden'ı illa kullanmamız gereken yerlerde de bir anda özgür kaldığımızı görüyoruz. Aiden, FPS'lerde "duvarlardan geçme" ve "uçma" hileleri yapmış bir karakter gibi kontrol ediliyor. Kendisi Jodie'den pek fazla uzaklaşmıyor ama kapılardan, duvarlardan geçerek çevreyi rahatlıkla gözlemlemenizi sağlıyor. Aiden'in etkileşime geçebileceği yerler mavi birer noktayla belli ediliyor. Bu noktalara gelip R1 tuşuna basılı tutup sol analog kolu çeşitli şekillerde kullanınca Aiden da hedefine çeşitli şekillerde tepki veriyor. Analog kolları geri çekip bırakırsanız, o cisim yerinden oynuyor, kolları canlı bir varlık üzerinde içe doğru iterseniz, o canlı ölüyor veya dışa iterseniz de o varlığın kontrolü size geçiyor. Bu duyduklarınız eminim çok hoşunuza gitmiştir ama tekrar hatırlatıyorum ki bu, "özgür olmadığınız" bir macera oyunu ve bundan dolayı da neye, nasıl yaklaşacağınız önceden belirlenmiş durumda.

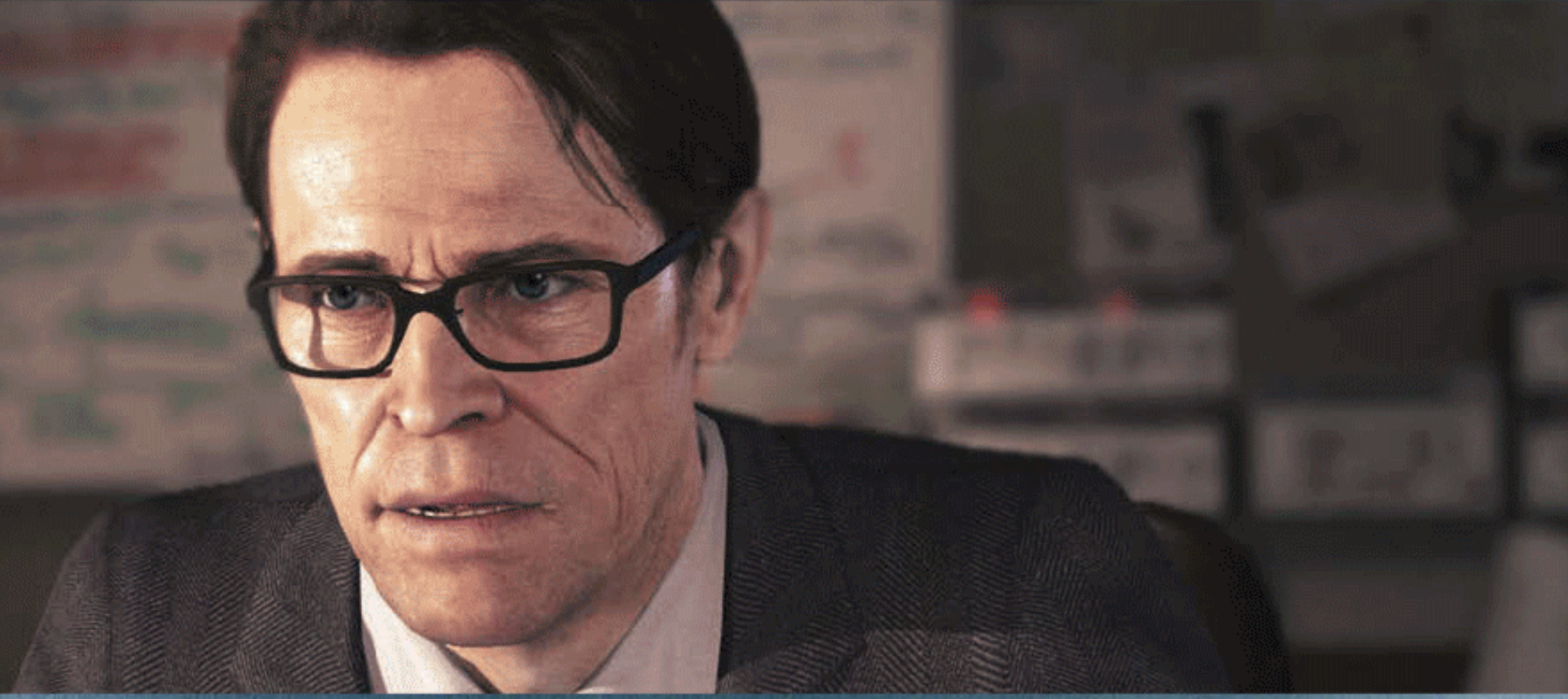
Oyunun hemen başlarında Jodie bir partiye davet ediliyor. Yaşı olsun olsun 15. İki erkek, iki tane de kız var ortalıkta. (Yanlış hatırlıyor olabilirim.) Partideki çocuklar bizim birtakım özel güçlere sahip olduğumuzu biliyor ama üstümüze de gelmiyorlar. Daha sonra Edgar Allen Poe'nun 50 yıllık, değerli bir kitabını hediye ediyoruz parti sahibi kıza ve kız ne kadar akıllı olduğunu belli ederek hediyeyi bir kenara atıyor, bizimle dalga geçmeye başlıyor. İşin kötüsü partide sosyalleşmek adına yüz verdiğimiz bebe de bana sataşır ve ergen gençler bizi merdivenin altındaki depoya kapatıyor. Jodie, Aiden'in yardımıyla buradan kurtuluyor ve intikam almak üzere geri dönüyor. (Burada bize seçim hakkı verilmişti, ben direkt intikam alma yolunu seçtim. Sarı saçlı %@#! asabımı çok bozdu!) İşte burada Aiden'ı ancak belirli şekillerde kullanmamıza izin verildiğini sağlam bir şekilde görüyoruz. Aiden etrafta mavi nokta beliren nesnelere itip fırlatabiliyor ama nedense çocuklara bir şey yapamıyor. İzin verilse bir tanesini nefessiz bırakır, bir diğersinin kontrolünü ele alıp sarı saçlı paçoza (!) bir tokat yapııştırıp aralarını bozardım. Yine de en fazla seçenek sunulan sahne buydu ama oyunun ilerleyen kısımlarında direkt olarak neyle, nasıl iletişime geçeceğimiz bize seçeneksiz olarak sunuluyor. Neredeyse çoğu canlıya hiç dokunamıyoruz bile; ancak belirtilen kişilerin kontrolünü ele alabiliyoruz, ancak belirli kişileri Aiden yardımıyla öldürebiliyoruz. Olayın çatışma boyutunda da yakın dövüşe değinelim öncelikle. Quantic Dream bu defa daha

esnek bir QTE modeli geliştirmiş dövüşler için ama kullanımda olay tamamıyla patlıyor bana sorarsanız. Dövüşlerde rakibinizin saldırısından kurtulmak için Jodie'yi, Jodie'nin yaptığı harekete göre yönlendirmeniz gerekiyor. Diyelim ki sol kroşe geliyor ve Jodie de sağ koluyla bu yumruğu durduracak. Biz de bu sırada sağ analog kolu sağa itmeliyiz ki yumruğu savuştursun. Dövüşlerin bu kısmında zaman yavaşladığı için olayı daha iyi algılamamıza izin veriliyor ve bazı dövüş sahnelerinde hareketleri gayet iyi okuyup analog kolu doğru yöne itebiliyoruz ama bazı sahnelerde ne olduğunu anlayıncaya kadar yavaş çekim sonlanıyor, yumruğu da suratımızın ortasına yiyoruz. 10 vuruşlu bir seansta direkt olarak en fazla dört tane doğru hareket yapabildim oyun boyunca ve bir süre sonra yeteneksiz olduğumdan şüphe ettim. (Yüreğime su serptin; ben de sorun bende sanmıştım... - Şefik) Ama siz de göreceksiniz ki zifiri karanlık yerlerde bile bu dövüş anları ortaya çıkıyor ve hiçbir şey görmeden bir şeyler yapmaya çalışıyorsunuz. Şansınız yaver giderse ne ala... Fakat dediğim gibi, Heavy Rain'de olduğu gibi bu anlar başarısızlıkla sonuçlanmıyor. Kolunuza bıçak darbesi de yeseniz, surat üstü yere de çakılırsanız, sonunda kazanan siz oluyorsunuz bir şekilde.

Menzilli silahları kullandığımız birkaç bölümde de >



Zaten akli başında gibi görünenden korkacaksın demişler...



> Jodie'nin siperden sipere kararlı bir şekilde koşmasında rol sahibi oluyoruz. Bu bölümlerde de rakip askerlerin hareketleri genellikle çok belli olduğu için rahatlıkla hareket ediyor ve ancak izin verildiğinde silahımızı kullanabiliyoruz. Çoğunlukla ses çıkarmadan ilerlememiz, düşmanlarımızı da arkalarından yavaşça yaklaşıp öldürmemiz bekleniyor. Bazen Aiden'ı da kullanabiliyoruz ama onu kullanacağımız yerlerde de Jodie genellikle, "Help me Aiden!" diyerek kullanmamız gereken anı belli ediyor.

Net, çok net...

Bir PS4 alsam, bu oyunu da hiç duymamış olsam, "Sadece PS4 için hazırlandı." deseler, bana gayet itelerler bu oyunu. Yedi yıllık konsolda böyle bir grafiksel kalite görmek gerçekten çok fantastik bir deneyim oldu benim için. Quantic Dream zaten özellikle yüz animasyonlarında kaliteyi zirvede tutuyor ve Beyond: Two Souls da bundan nasibini almış. Özellikle Jodie'nin yüzündeki netlik, mimiklerindeki

gerçekçilik o kadar iyi ki... Oyunun bir yerinde televizyonda çizgi film izliyordu Jodie ve bir süre bunu izledikten sonra kamera ona döndü ve o an sanki bir televizyon dizisini izlediğim havasına kapıldım; o kadar gerçekçi geldi ki bir anda Jodie'nin görüntüsü... Jodie'nin dışında Nathan'ın, Cole'un ve CIA ajanı Ryan'ın görüntüleri de çok sağlam olmuş. Sadece karakter animasyonları da değil, eminim ki hiçbir oyunda bu kadar detaylı mekân tasarımları yoktur. Girdiğiniz odalar, mekânlar o kadar detaylı bir şekilde hazırlanmış ki... Gerçekten içinde yaşanıyor hissiyatı uyandırıyor ve her yere bakmak istiyorsunuz. Aynı şeyleri dış mekânlar için söyleyemeyeceğim. Mesela Kızılderili dostlarımızla geçirdiğimiz anlarda, at sürdüğümüz çorak topraklar detay seviyesinden çok yoksundu, o bölüm hemen bitsin istedim. Afrika bölümü de aşırı sıradandı; sanki bir Call of Duty oyunu oynuyorum dedim. Buna mukabil kar fırtınasının esir aldığı bölüm çok sağladı; gerçekten soğuğu ve fırtınanın etkisini hissetmeyi

Ben olsam...

Her iddialı ama bir şekilde o iddiasını tutturamamış oyunda, "Ben olsam şöyle yapardım..." diyerek kendimce birtakım çıkarımlarda bulunuyorum. Bunu Beyond: Two Souls için de yaptım ve aşağıdaki gibi düşünülse oyun çok daha sağlam olurdu gibi geliyor:

- Senaryoyu parçalarca etmezdim. İlla edeceğem de oyuncunun bu parçaları oynarken senaryoya katkıda bulunmasını sağlardım, boşa kürek çekmezdim.
- Aiden'ı çok daha kullanışlı yapardım. Birçok gücü bulunan Aiden'ın bu güçlerini daha akıllıca işlerde kullanmasını sağlardım. Kazık bulmacalar koymazdım ama en azından bir bölgedeki engeli aşmanın birkaç farklı yolu olurdu.
- Aiden işleri kolaylaştıracağı için onu fazla kullanmanın Jodie'nin ahlak değerleri üzerinde etkileri olurdu ve oyunun sonu, hatta gidişatı buna göre şekillenebilirdi. (Nathan bize mesafeli olmaya başlardı, bizi bir tehlike olarak görebilirdi vesaire.)
- Kontrolleri daha akıcı yapardım, dövüşlerde daha anlaşılır kontroller koyardım ki oyundaki korkunç vücut kontrolü sistemini sürekli yanlış tuşlamayalım.
- QTE'lerin (Tuşlara zamanında basma durumu.) sonunda fazla hata yaparsak, Jodie öldü. Ölme-

yeceği durumlarda da hikâye başka yöne sapardı.

- Oyuna birkaç tane önemli karar anı koyardım. Örneğin, Afrika'daki bölüm kendi içerisinde iki tane önemli karar kısmı barındırıyor ama bunlarda bir seçim yapmamıza izin verilmemiş. Bu şekilde hem oyunu birkaç kez oynama imkânı doğardı, hem de oyuncu kendi değerlerine göre karar verip kendi hikâyesini yaratırdı.
- Oyuncuyu sıkıcı işlerle yormazdım, bir yerden bir yere yürümek yerine koşma olanağı da eklerdim.
- Ve son olarak, bu kadar sağlam bir görsel kaliteyi yan yolda bıraktırmaz, orijinal olmasa bile sürükleyici bir hikâye yaratarak herkesin bu oyundan bahsetmesini sağlardım; aynen Heavy Rain'deki gibi...

"Quantic Dream zaten özellikle yüz animasyonlarında kaliteyi zirvede tutuyor ve Beyond: Two Souls da bundan nasibini almış"





başardım. Yine oyunun ilerleyen kısımlarında bir yerde, bir parkta Jodie ile Cole'un bir buluşma sahnesi var ki... Sonbaharın turuncu - kahverengi renklerine ve inanılmaz dramatik gözükten bir günışığına sahip olan bu bölümün ilk sahnesi bir tablo gibi adeta... Yerlere dökülmüş yapraklar, birkaç saat önce yağan yağmurun yerdeki su birikintilerindeki izleri, sarının ve turuncunun tonları o kadar sağlam bir atmosfer yaratmış ki sırf o parkta geçen bir hikâye olmasını diledim, o bölüm hiç bitmesin istedim.

Bu konuyu bu kadar uzun anlatmamın nedeni, artık çoğu oyunun böylesine etkili sahneler yaratamıyor olması. Birazdan anlatacağım nedenlerden de dolayı Beyond: Two Souls zayıf bir oyun sayılabilir ama grafiksel anlamda ve bu grafiksel anlatımın atmosfere, akılda kalıcılığa etkilerinden ötürü oyun bu zayıflığını az da olsa örtebiliyor. Kaç oyunda bu kadar iyi ışıklandırmalar, bu kadar detay var? Kaç oyun böylesine sağlam animasyonlar, böylesine gerçekçi bir atmosfer sunuyor? Kaç oyunda günümüzün dünyası bu kadar iyi aktarılabilir? Bunlar önemli konular, es geçmek doğru olmaz...

Bir fikir daha geldi aklıma!

Önceki paragraflarda oyunun dağınık bir düzende anlatıldığından ve bunun da senaryonun takibini zorlaştırdığından bahsetmiştim. Bu dağınıklığın içerisinde yönetmen David Cage'in aklına gelen her fikri oyuna dâhil etmeye çalışmış olması da büyük bir kaosa neden oluyor. Spoiler sayılmaz bence, oyunun bir kısmında Afrika'ya gidiyoruz. Peki tamam. Bir yerinde evsizlerle tanışıyor, onlarla BAYAĞI uzun bir süre geçiriyoruz. Yetmiyor, Kızılderili bir ailenin sorunlarına çözüm olmak birincil amacımız oluyor hayattaki.

Jodie'nin "kayıp bir ruh" olarak lanse edilmesi, "hayatta bir amaç bulamaması" mı gerçek, yoksa Aiden'la yaşadığı zorluklar mı ya da bir CIA ajanı olarak görev yapması mı? Kızılderililerin sorununu çözdüğümüz o bölüm bana tam anlamıyla bir DLC bölümü oynuyormuşum hissiyatı yaşattı. Ha nedir, güzel bölümdü, etkileyiciydi ama senaryoya ne



katkısı oldu? Oyunun sonundaki o büyük aksiyona ne katkısı oldu? Şayet ki bana o olaydan sonra farklı bir yöne sapma olanağı sunulsaydı "eyvallah" derdim ama bu şekliyle, birçok bölüm sadece David Cage'in aklına geldiği için orada bulunmuş, daha fazlası değil.

Bir diğer önemli eksiklik de oynanışta. Kamera açıları bazen çok iyi ama çoğu zaman çok kullanışsız; gitmek istediğiniz yeri anlayamıyorsunuz, o yere gittiğinizde kamera garip bir açıdan sizi yakaladığı için neye dokunacağınızı bilemiyorsunuz...

Dövüşler de direkt olarak facia. Bu oyun mekaniğini direkt olarak terk etmesi gerek Quantic Dream'in çünkü Jodie bu oyunda ölebilseydi, her dövüş sahnesinde, herkesin en az bir kez öleceğinden eminim. Jodie hangi kolunu kaldırıyor, saldırı nereden geliyor, ileri doğru çift tekme atacağı zaman kolu nereye itmemiz gerekiyor, bunları düşünürken hatayı da yapıveriyorsunuz.

Senaryonun kopuk ilerlemesi, ortada sağlam bir amacın bulunmaması da oyunun sürükleyiciliğini çok ciddi bir şekilde baltalıyor. Nerede Heavy Rain'de katili bulmak için uğraştığımız o anlar, o heyecan, nerede Jodie'nin nereye gittiği belli olmayan hikâyesi...

Böyle oyunlar piyasaya kolay kolay çıkmıyor. Ortada çok sağlam bir emek olduğu da belli, atmosfer gerçekten sağlam, konu da -işleniş bırakırsak- hiç de fena değil. Bunları göz önünde bulundurunca da farklı duygulara kapılıp durdum oyun boyunca, oyunu sevip sevmediğimden pek emin olamadım. İncelemede bahsettiğim grafiksel detaylardan ve atmosferden ötürü oyuna biraz torpil geçtiğimi itiraf ederek ancak ve ancak çok oyunsuz kaldıysanız veya siz de benim dikkat ettiğim detaylara dikkat etmeyi seviyorsanız bu oyunu alın, yoksa hiçbir şey kaybetmezsiniz. ■ Tuna Şentuna

Beyond: Two Souls

- ⊕ Sağlam atmosfer
- ⊕ Yüz animasyonları çok iyi
- ⊕ Oyunu iki kişi oynayabilme imkânı
- ⊖ Kurgu çok dağınık
- ⊖ Dövüş sistemi çalışmıyor

7,5

|| Alternatif Heavy Rain

^ Bu antrenmanı gerekirse birkaç kez yapın çünkü dövüş sistemine alışmak zaman alıyor.



Yapım Codemasters
Dağıtım Codemasters
Tür Yarış
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web formula1-game.com
Türkiye Dağıtıcısı Aral

“Seri” Anlayışı

Formula 1 gibi oyunlar seri halinde her yıl karşımıza çıkar ki genelde spor oyunlarının âdetidir. Dolayısıyla her yeni oyunu en az birkaç adım önde görmek isteriz. Hani yeni bir teknoloji çıksa da bu tarz oyunları her yıl yeniden satın almak yerine upgrade etmek fena olmaz mıydı?

F1 2013 ★

80'lere ve 90'lara merhaba!

Şu anda karşımda hem Formula 1 tutkunları, yani hardcore Formula1'ciler, hem de sadece farklı bir yarış oyunu oynamak isteyenler var (Sayfayı boş geçmek istemeyenlere de selam olsun!) ve ben yazdıklarımla her iki tarafı da tatmin etmek istiyorum. İşim zor çünkü bizzat “hardcore” tarafında değilim ve bu yüzden ağır detaylara giremeyeceğim için şimdiden beni affetmenizi dilemekten başka bir şey gelmiyor elimden. Yine de orta yolu bulacağımıza ve mutlu sona ulaşacağımıza eminim zira karşımda oyun dünyasının lisanslı olarak piyasada yer alan tek Formula 1 oyunu duruyor ve yapımcı koltuğunda da Codemasters var. Geçtiğimiz birkaç yılın Formula 1 oyunları da bana nasip olduğu için öncelikle F1 2012 ve F1 2013 arasındaki temel farklara değinmek lazım gelir. Aslına bakarsanız, Codemasters ilk Formula 1 oyununu o kadar başarılı bir şekilde ortaya koymuştu ki o oyundan, bu oyuna kadar şöyle bir baktığımda F1 2012 ve F1 2013 arasında gözle görünür bir fark yok desem yeridir. Hoş, otomobillerden, pistlere ve hatta kurallarına kadar standart yapıda olan bir oluşuma ne ekleyebilirsiniz ki? İki oyun arasındaki grafik kalitesine bakıyorum, her şey çok güzel görünüyor ama fark göremiyorum. Hani geçen sene en azından pilotun kaskına düşen yağmur damlalarından bahsedebiliyordum ama bu sene göze çarpan bir fark göremedim. (“Kum fırtınası mı bekliyordun bre zındık!” diyebilirsiniz ki haklısınız.)

Dikkatime takılan teknik bir detay var aslında ki böyle bir detayı bu yoklukta düşünmek sadece Codemasters'a has bir olay olabilir ancak. Daha önce herhangi bir Formula 1 oyununda lastik patlattığınız oldu mu, bilmiyorum ama bu oyunda bu konu için önemli bir detayla karşılaşacaksınız. Orijinal haliyle

“force-feedback” olarak adlandırabileceğim bu detay sayesinde lastikleriniz aşınmaya yüz tuttuğunda direksiyonunuz veya gamepad'iniz titremeye başlayacak ve sizi daha kontrollü davranmaya davet edecek. Yine teknik bir fark olarak, yarış esnasında oyununuzu kaydedebilme imkânı sunmuşlar ki zamanı kısıtlı oyuncular için uzun yarışları tamamlama zorunluluğu böylece ortadan kalkmış.

F1 serisi, simülasyon ağırlığı taşısa da o ağır yükü ince detaylarla hafifletmeyi bildi şu ana kadar. F1 2013 de aynı kıvamda olmuş bence. Hani diyorum ya “ağır bir Formula 1 hayranı değilim” diye, işte ben ve benim gibilerin oyunu oynamasına böylelikle olanak tanınmış oluyor. Birazdan bahsini edeceğim “Genç Sürücü” testinden örnek verecek olursam, ilk iki test bir yana dursun, kalan testleri başarılı bir şekilde sonuçlandırana kadar göbeğim çatladı resmen ki buna rağmen her birinden sadece bronz madalya alabildim, siz düşünün. (Bu test olmadan direkt kariyer sezonuna başladığımı düşünsenize...) Benim olayım nedir? Gaza bas, araba gitsin, frene bas, araba dursun (Vites atma olayına bile girmedim dikkat ederseniz.) ama Formula 1 oynuyoruz işte, olay görüldüğü gibi kolay değil.

Yeni bir F1'e gerek var mıydı?

Buraya kadar bahsettiklerim, yeni bir Formula 1 oyununu gereksiz kılıyor olabilir ama sizi tatmin eder mi, bilmiyorum, F1 2013'ü çekici kılmak adına elinden geleni yapmış Codemasters. Bu konuya ait en büyük olay da 80'lerin ve 90'ların F1 yarışçıları ve otomobillerini kullanabilecek olmanız. Michael Schumacher ve klasik bir Ferrari'den bahsediyorum! Klasik F1 otomobilleri gerçekleriyle birebir modellenmişler ve sürüş hissiyatları da çok farklı. İş olsun diye ortaya atılmış bir içerik gibi görünmesin diye elinden geleni yapmış Codemasters ki bu konuda gerçekten tebrikler yağdırabilirsiniz oyunu oynadığınız zaman. 1980'ler, oyunun standart versiyona ait ve “klasik” versiyonunu satın alırsanız, 90'ların klasik yarışçılarına ve otomobillerine de sahip olabileceksiniz. Öte yandan 90'lar paketini ayrıca DLC olarak satın alabiliyorsunuz.

Yarış oyunlarında her şeyden önce kariyer modunu

F1 2013'ü çekici kılmak adına elinden geleni yapmış Codemasters. Bu konuya ait en büyük olay da 80'lerin ve 90'ların F1 yarışçıları ve otomobillerini kullanabilecek olmanız

Böyle bir havada böyle bir sahneyi en az bir kez yaşarsınız.



tercih ettiğinizi tahmin edebiliyorum. O yüzden gelin, beraber bir kariyer başlangıcı yapalım ve dünden bugüne neler değişmiş, şöyle bir göz atalım. Codemasters'ın yarış oyunlarına has sunum kalitesi burada da varlığını ortaya koyuyor hemen. Takım arkadaşlarınız tarafından şefkatle karşılanıyorsunuz; adınızı, soyadınızı ve zorluk derecesini belirliyor ve son aşamada kokpite yerleşerek "Haydi bismillah!" diyorsunuz. Kariyer moduna başlamadan önce iki günlük Genç Sürücü Testi'ni geçmeniz lazım. Yanlış anlaşılmasın, iki gün boyunca bu testle uğraşacak değilsiniz. Olayın "iki günlük" kısmı sadece gerçekçilik tarafına hitap ediyor ki aslında başlangıç için testin bir günlük kısmını halletmeniz yeterli. Bu aşamayı atlayamıyorsunuz zaten ama atlamamanız da gerekiyor zira karşınızda bir yarış oyununa nazaran farklı mekanikleri olan bir yarış türü var. Mesela KERS ve DRS nedir, nasıl kullanılır, bilir misiniz? Virajları almanın incelikleri nelerdir mesela? Bunların tamamını bu iki günlük eğitim süresi boyunca bizzat test ederek ve kısa videolar izleyerek öğreneceksiniz.

Kariyerinize hâlihazırda üç takımdan birini (Infiniti Red Bull Racing, Scuderia Ferrari, Vodafone McLaren Mercedes) seçerek başlıyorsunuz ve Genç Sürücü Testi boyunca alacağınız puan ve madalyalar size yeni takımların kapılarını aralıyor. Mesela tüm puan ve madalyaları toplarsanız Lotus takımı açılıyor. Yeri gelmişken bir hatırlatma daha yapayım ki bunu her yarış oyununu incelerken yapıyorum, F1 2013'ü mutlaka ama mutlaka basınç hassasiyeti olan bir gamepad veya sağlam bir direksiyon seti ile oynayın çünkü diğer türlü oyunun tüm hissiyatı kayboluyor diyebilirim. Hani normal bir yarış oyunu hantal bir klavyeyle oynanabilir ama konu Formula 1 yarışları

olduğu için bu konuda hassas olmakta yarar var. Oyunun multiplayer tarafı 16 oyuncuyu bir arada barındırabiliyor ve tahmin edeceğimiz seviyede bir içeriğe sahip. Ekranı ikiye bölen split screen özelliği de eksik tutulmamış ki birileriyle yan yana oynayabilmeniz mümkün.

Neredesin yeni nesil...

Oyun sağanağına tutulduğumuz şu son dönem, yepyeni bir dönemin açılış perdesi gibi resmen. Yeni nesil konsolların piyasaya çıkmasına sayılı bir zaman kaldı ve şu geçtiğimiz birkaç ay içerisinde piyasaya çıkan her oyunun yeni nesil konsollarda nasıl görüneceğini merak ediyorsunuz, değil mi? Açıkçası ben meraktan ölüyorum. FIFA 14 gibi demirbaşlar ve Grand Theft Auto V gibi olmazsa olmazlar nasıl karşımıza çıkacak dersiniz? F1 2013 yeni konsollarda yerini alır mı, bilmiyorum ama kulağıma takılan bir söylenti, bu oyunun serinin finali olacağı yönünde. Eğer F1 2013'ün yeni nesil versiyonu gibi bir şey olmazsa sırf yeni nesil konsollarda en az bir tane Formula 1 oyunu olsun diye piyasaya F1 2014 çıkar diye düşünüyorum ve bunu da önümüzdeki yılın bu aylarında göreceğiz kismetse.

Lafın bittiği yere geldik yine ve konuyu bağlamam gerekiyor. Piyasadaki tek lisanslı Formula 1 oyunuyla karşı karşıya olduğunuz için alternatifiniz olmadığını biliyorsunuz. Buna rağmen karşınızda yeni bir Formula 1 oyunu olup olmadığına karar vermek yine size düşüyor. F1 2012'den memnunsanız, kaldığınız yerden devam edebilirsiniz ama bu sefer de klasik Formula 1 yarışlarından mahrum kalırsınız. İçinize sinmesi açısından en iyisi alın F1 2013'ü, gözünüz arkada kalmamasın. Sonrasında bana dua mı edersiniz, küfür mü edersiniz, orasını kestiremiyorum işte...

■ Ertekin Bayındır

F1 2013

- ➕ 80'ler ve 90'lar
- ➕ Sürdürülen başarılı görsellik
- ➕ Az da olsa yeni teknik detaylar
- ➖ Neredeyse bir önceki oyunla birebir olması

8,5

|| Alternatif Gran Turismo 5





PS Vita

Mobil platformlarda Football Manager oynamaya hiçbir zaman sıcak bakmadım ama bakanlarınız vardır, boş geçmeyeyim. Bilgisayarda başladığımız Football Manager Classic moduna, "çapraz kayıt" sistemi sayesinde PS Vita'da devam etmek mümkün artık. Bu da demek oluyor ki evden çıktuktan sonra yolda bile takımımızla ilgilenebileceğiz!

Football Manager 2014 ★

Başkanla ters düşmeyin!

Yine sonbahar ayları, yine oyun yağmurları, yine Football Manager ve yine kariyer planları... 90'lı yılların ortalarından beri menajerlik oyunu oynayan ve bundan fazlasıyla zevk alan biri olarak, ne yazık ki iki sezondur Football Manager serisine yeteri kadar vakit ayıramıyorum. Durum öyle vahim bir hal aldı ki geçen sezon "Madem vakit bulamadım, bari Ocak'taki transfer dönemi bitsin de güncel kadrolarla bir kariyere başlayayım." dedim ve tahmin edin ne oldu? Kariyerime başladım, ligde birkaç haftayı geride bıraktım ve oyun bir kez daha yalan oldu. Football Manager 2014'ün çıkış tarihi yaklaşırken kendime şunu dedim artık: "Evladım, bak bunca senedir seni ekran başına kilitledi, saatlerce

buna!" diyerek reddettiğim Türkçe dil seçeneğine bu yıl bir şans daha verdim ve hala futbolcu pozisyonları konusunda kafam fazlasıyla karışsa da verilen emeğe saygı duyup oyunu Türkçe oynamaya devam ediyorum. Menajerlik koltuğuna oturmak istediğimdesey beni geçen yılki gibi birkaç farklı seçenek karşılıyor. Standart oyun modunun yanı sıra oyuna geçen yıl eklenen Football Manager Classic ve Meydan Oku modları yerli yerinde duruyor. Önce küçük gördüğümü, yani Meydan Oku'yu aradan çıkarayım. Bilmeyenler için Meydan Oku şu ki bize farklı şartlara sahip takımlar ve görevler sunuluyor, biz de "Ne var ki bunda? Ben bunun üstesinden gelirim!" deyip görevi kabul ediyoruz. Kurtarıcı'da küme düşme potasındaki bir

"Her yıl yeni bir detayın eklendiği transfer sistemimde bu yıl da yeni detaylar mevcut. Örneğin, artık bir futbolcuya "maç başı ücret" dışında "kadroya alınma ücreti" de ödeyebiliyoruz"

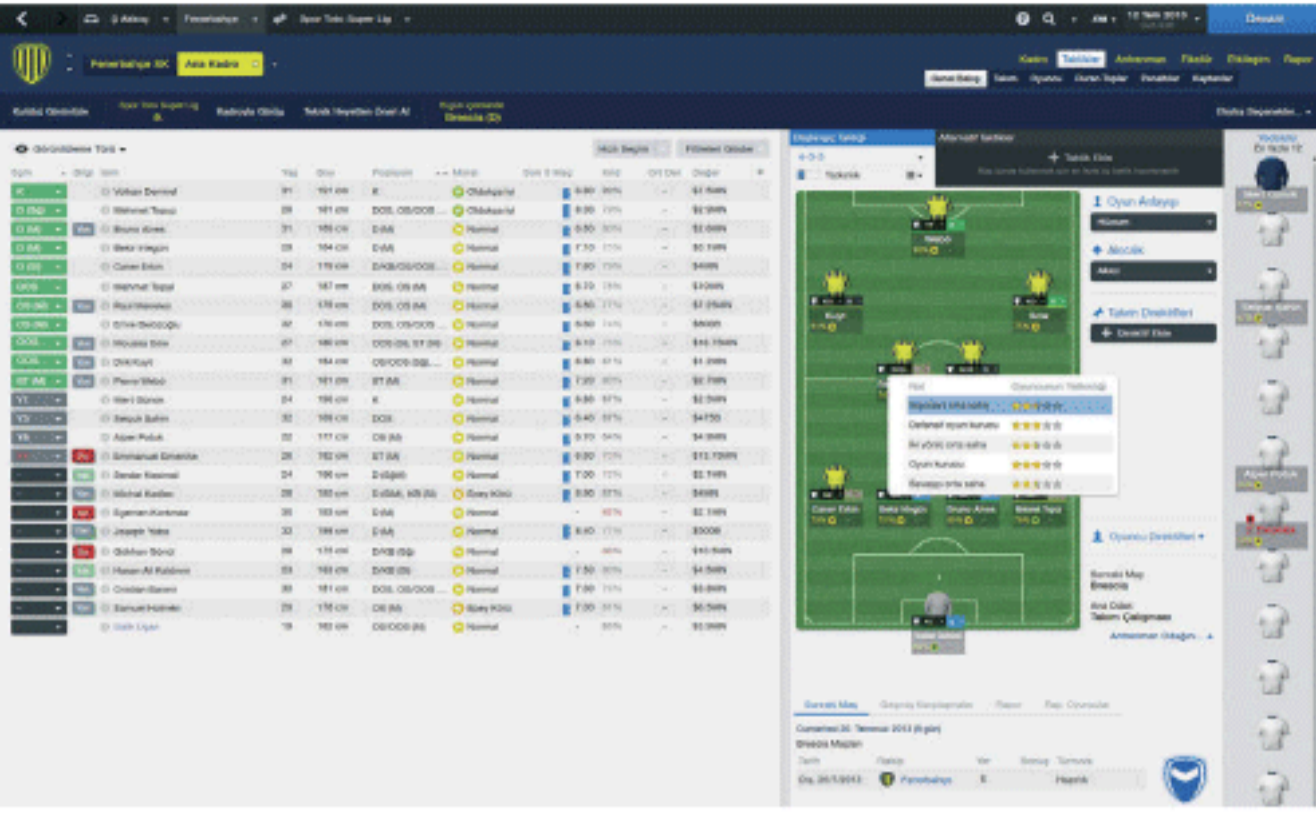
eğlenmeni sağladı ve sen onu ihmal ediyorsun. Bu yıl bir milat olsun ve eskisi gibi ona zaman ayır, onu yalnız bırakma..." Bakalım bu duygusal konuşmanın ve inceleme görevinin ardından neler olacak...

Hala Türkçe!

Kişisel problemimi sizlerle paylaştığıma göre hemen Football Manager 2014'ün detaylarına geçeyim. Öncelikle panik yapmayın; ara başlıkta da dediğim gibi oyun hala Türkçe. Üstelik geçen yıl "Bu ne yahu? Ben alışmam

takımı ligde tutmak, Yenilmezler'de ligi namağlup bitirmek, Mali Kriz'de beş parasız bir takımı başarıya ulaştırmak gibi hedefler var. Buna benzer birkaç görev daha var ve kendinizi sınamak için eğlenceli bir bölüm aslında ama bana hitap ediyor mu? Hayır.

Football Manager Classic, seriyi yıllardır takip eden ve hayat şartları nedeniyle oyuna eskisi kadar vakit ayıramayanlar için oyuna geçen yıl eklenmiş bir seçenektir. Bu yıl da oyunda yer alan Football Manager Classic, farklı arayüzü ve ince detaylardan arındırılmış yapısı sayesinde oyun



vakti kısıtlı olanlara uzun bir kariyer yapabileme imkânı sunuyor. Üstelik geçen yılki “en fazla üç lig seçebilme” sınırın da kaldırılmış ve istediğimiz kadar lig seçebilmemiz sağlanmış. Peki, bu bölüm bana hitap ediyor mu? Yine hayır.

Neden hayır?

Gelelim “hayır” cevaplarının nedenine... Ben takımın tamamına, her şeyiyle hükmetmek istiyorum arkadaş! Gerçek hayatta böyle hırslarım yoktur ama madem bana bir güç verilmiş, ben de bunu kullanmalıyım. İşte bu yüzden ki geçen yıl oyuna eklenen ve bu yıl da oyunda yer alan yeni modlara karşı tutucu bir tavır sergiliyorum, ardından kendimi standart oyun moduna atıyorum. Atar atmaz gözüme çarpan ilk şeyse arayüzde yapılan değişiklikler oldu. Tek tek saymaya gerek yok ama onu soldan sağa alalım, bunu biraz küçültelim, şunu da sonraki sayfaya koyalım gibisinden düzenlemelere kolayca alışıp oyuna her yıl olduğu gibi tam anlamıyla hükmetmek pek uzun sürmüyor. İşlevsel olarak en önemli değişiklikse haber ekranında; haberlerin yeniden gruplandırılması, haber takibini bir miktar kolaylaştırmış. Öte yandan haber içeriğindeki görsel kullanımının artırılması da göz okşayan bir detay. Her şeyden önemlisi, artık teklifler ve benzeri aksiyonlar için sayfa değiştirmeye gerek kalınmaması ve işlemlerin direkt olarak haber içeriğinden halledilebilir olması.

Bu kısmı da geride bırakıp kadro çalışmalarına yöneldiğinizde, taktik ekranında bazı değişiklikler fark edeceksiniz. Bazı yer değiştirmeler ve eklenen yeni detaylar, bazı kararları sayfalar arasında geçiş yapmadan vermenize imkân tanıyor. Ayrıca taktik tahtasında bir futbolcunun rolünü belirlerken her bir rolün yanına yıldızlar eşliğinde “Oyuncunun Yatkinliği” detayının eklenmesi de profillere tek tek bakmaktan kurtarıyor oyuncuyu. Taktik bölümündeki “Oyuncu” sayfasında da her bir futbolcu için tüm ayarların futbolcu özellikleri eşliğinde tek bir sayfada kontrol edilebilmesi, yine tercihler konusunda oyuncuya kolaylık sağlıyor.

Taktik ile beraber diğer önemli konu tabii ki antrenman ve antrenman ekranında da tasarımsal değişiklikler var ama korkmayın, her şey yine bizler için. Ana ekranda grafiksel olarak antrenman dağılımı, kondisyon durumu ve takımın antrenman sisteminden memnuniyeti gibi detaylar gözler önüne seriliyor. “Takım” sayfasında yine takvim üzerinden kararlar verilebilirken, “Bireysel” sayfasındaki veri sayısı artırılmış ve kararlar almak daha kolay hale getirilmiş.

Aldım ama sizde kalsın

Taktik ve antrenman kararlarını verdikten sonra sıra geliyor takviyelere. Her yıl yeni bir detayın eklendiği transfer

sisteminde bu yıl da yeni detaylar mevcut. Örneğin, artık bir futbolcuya “maç başı ücret” dışında “kadroya alınma ücreti” de ödeyebiliyoruz. Kulübe teklif aşamasındaysa bir futbolcuyu satın alıp anında aynı kulübe kiralamak gibi ilginç ve gerçek dünyada zaman zaman tanık olduğumuz gibi yeni detaylar mevcut. Biraz da maç motorundan bahsetmekte yarar görüyorum; ne de olsa oyunun önemli bir kısmı maçlarda geçiyor. (Aranızda maçların tamamını izleyen var mı? Ben iki - üç sene bıraktım vallahi.) Maç motoru bu yıl da -oyunadığım süreçte- radikal değişiklikler ya da gelişmeler göstermedi bana ama halen mevcut motorun yeterli olduğunu düşünenlerdenim. Elbette ki bazı tuhaf anlar, anlamsız hamleler, delirten futbolcu kararları göze çarpabiliyor ama genel olarak bakıldığında ciddi bir probleme rastlamadım; hatta geçen yıla göre savunma ve hücum konusunda yeni hamleler görmek sevindirici. Maçları izlerken dikkat çeken en önemli detaysa yardımcılarımızdan gelen tavsiyeler konusunda. Sağ taraftan akıp giden tavsiyelere uymak için taktik ekranına girme zahmetinden bizi kurtarmak isteyen yapımcılar, her bir tavsiyeye birer buton ekleyerek tavsiyeleri anında kabul etme ya da reddetme şansı tanıdılar bize. Böylece hem maçı durdurmuyor, hem de gereksiz ekran geçişleri yapmaktan kurtuluyoruz.

Her bir kaleme eklenen yeni detaylar, bol bol ekran geçişi tasarrufu, maç motorunun küçük de olsa bir adım daha ileriye atılmış olması, yazının başlığında pas verdiğim üzere başkanla takımın vizyonu üzerine tartışmak gibi detaylar ve çok daha fazlası göz önüne alınınca yine saatler, günler, haftalar, hatta aylar boyunca ömrümüzü tüketecek gibi duruyor Football Manager 2014. Bakalım ben iki yıldır yaşadığım sorunu aşım oyuna ne kadar vakit ayırabileceğim...

■ Şefik Akkoç

Football Manager 2014

- ⊕ Eklenen ince ve hoş detaylar
- ⊕ Arayüzdeki düzenlemeler
- ⊕ Daha fazla konuşma ve etkileşim seçeneği
- ⊕ Buluta kaydetme imkânı
- ⊖ Görüşmeler hala tekrara bağlayabiliyor

8,5

Alternatif FIFA Manager 14





ATM

Her ne kadar oyun bize paramızı bir ATM'ye giderek bankaya yatırmamızı buyursa da (Ölünce paramız çalınmasın diye.) bunu yapmanın daha kolay bir yolu var. Cep telefonunuzdan internete girin ve bankaya uğrayarak paranızı online olarak yatırın.

GTA Online ★

Durursan, ölürsün!

Bir şehir dolusu silahlı adamı en son sanırım APB'de görmüştük ve bu oyunu da Şefik'ten başka oynayan olmamıştı dünya çapında. Zaten EA daha sonra oyunun haklarını Koreli bir firmaya mı verdi, ne oldu; oyun da free-to-play olup hakkın rahmetine kavuştu benim gözümde. Velhasıl APB'de nasıl bir çete olup türlü türlü suçlar işlemeye çalışıyor, rakip oyuncularla çatışmaya giriyor idiysek, GTA Online'da da aynısını yapıyoruz. Her anlamda GTA V'e benziyor GTA Online ama sizi baştan uyarayım, GTA V'teki o ince ince işlenmiş senaryo, o karakterler, o derinlik GTA Online'da yok. GTA Online'ı direkt olarak şöyle düşünmelisiniz: Bir şehirde, bir ton başka oyuncuyla birliktesiniz ve istediğinizi yapabilirsiniz!

Paramı geri ver!

Çok ilginç bir şekilde başlıyor oyun; öncelikle karakterimizi yaratmamız isteniyor! Dalga geçmek için söylememiştim aslında çünkü karakterimizin yüzünü, rengini belirlemenin ilginç bir yolunu bulmuş Rockstar Games. Babamızla annemizin ürünü bir varlık olarak belirleniyor hatlarımız ama ebeveynlerimizin nasıl birer görüntüye sahip olacağını belirlemek için de farklı özelliklere sahip aneanne ve dedelerimizi seçiyoruz. Mesela annemizin anneanesi siyahi, dedemiz de siyahi. Annemiz doğal olarak siyahi oluyor. Baba tarafını eğer beyaz ayarlarsak, melez bir insan görüntüsü çıkıyor ortaya. Bunun ardından karakterimize saatler dağıtıyoruz. Evet, kaç saat uyduğunu, kaç saat eğlendiğini, kaç saat

yasal iş yaptığını, 24 saatlik dilimden belirliyor ve sahip olduğu özellikleri belirlemiş oluyoruz. (Güç, dayanıklılık ve benzeri...) Nihayet oyuna girdiğimizde de bir uçağın bizi havalimanına bıraktığını ve bir arkadaşımızın bizi almaya geldiğini görüyoruz. (Oyuncuyu kabak gibi yolun ortasına bırakmayacağını biliyordum Rockstar'ın.) Bu başlangıç yeni bir GTA oyunu başlangıcı gibi adeta ve oyun kısa da olsa bir süre senaryoya sahipmişçesine devam ediyor. Ne zaman ki oyunun temellerini öğrenecek kadar göreve katılıyor, iş yapıyoruz; ondan sonra Los Santos'a tek başımıza bırakılıyor. Oyundaki ilk görevlerde bir araba yarışına katılıp yanlış yola sapmanın nasıl bizi sonuculuğa düşüreceğini görüyor, "Last Man Standing" adlı tek cana sahip olduğumuz Team Deathmatch mücadelesinde de çatıya pusu kurup milleti vurmanın ne kadar sinir bozucu ama bir o kadar da akıllıca olduğunu tecrübe ediyoruz. Bu sırada telefonumuzu nasıl kullanacağımız, haritada neler yapabileceğimizi, aracımızı kaybedersek sigortanın bunları nasıl karşılayacağı, yeni kıyafetlerin nereden alınacağı ve ATM'lere para yatırmanın zor yolu bize görevler şeklinde anlatılıyor ve biz de yavaş yavaş GTA Online dünyasının bir bireyi olarak hayat buluyoruz.

Görevden, göreve...

GTA Online'ın dünyasını ve olayların nasıl işlediğini anlamak pek zor değil. Zaten oyunun başlangıcı bayağı yavan olmuş. Öylesine yavan ki eğer bu





kısımda sıkılıp oyunu kapatırsanız size hak veririm. Gerçek dünyada olduğu gibi burada da paranız oldukça işler güzelleşiyor ama para kazanmaya başlayana kadar biraz eziyet çekiyorsunuz. Harita ve haritada gördükleriniz, GTA V'teki harita kullanımından çok daha önemli çünkü o an oyunda bulunan tüm oyuncular, mini haritada birer beyaz nokta olarak gözüküyor. Eğer mavi olurlarsa takımınızın bir üyesi olduğunu görüyor ve seviniyorsunuz. (Yalnızlık zor şey...) Şunu hemen fark ettim ki GTA Online oyuncularının çoğu birbirine düşman. Cebinizden 10 - 20\$ almak için sizi durup dururken öldürebiliyorlar. Oysaki ben orada görevime gitmeye çalışan sıradan bir vatandaşım! Her ne kadar amaç başıboş dolaşan oyuncuları haklamak olmasa da çoğu oyuncu bundan zevk alıyor ama asıl olay, görevlerde. (Emre? Bizi mi şikâyet ediyor Tuna? - Şefik)

Oyunun başlarında katılabileceğimiz pek fazla görev bulunmuyor. Bir göreve katılmak için de telefonumuzu da kullanabiliyoruz, görevin yer alacağı noktaya da gidebiliyoruz veya haritayı açıp görev noktasını direkt olarak seçebiliyoruz. Bir görevi kendimiz başlatmak istediğimizde açık oyunlar olup olmadığını da kontrol edebiliyoruz, kendimiz de bir oyun yaratabiliyoruz. Burada açık oyunları taramak oyuna çok daha hızlı adım atmanızı sağlıyor zira kendiniz oyun yaratmaya çalıştığınızda bayağı bir beklemek zorunda kalabiliyorsunuz.

Görevlerde şöyle de bir güzellik var ki o da MMORPG'lerdeki "instance" mantığında çalışması. Yani bir göreve girdiğinizde, tam pusu kurmuş düşmanınızı beklerken, o görevle alakası olmayan bir oyuncu gelip de sizi dozerle ezemiyor. Her yaratılan görev, farklı bir oyunu işaret ediyor...

Görevler arasında neler var... En basitinden otomobil, motosiklet, bisiklet, sürat motoru ve hava yarışları bulunuyor. Silahlı çatışma için az önce bahsettiğim Last Man Standing'in yanında, sıradan Deathmatch'lere de girebiliyorsunuz. (Kim en fazla parayı kaparsa o kazanıyor.) Büyük soygunlar ben oyunu oynadığım sırada oyunda bulunmuyordu ama küçük soygunlar yapmak mümkündü. Çeşitli mağazalara girip kasiyeri korkutarak kasayı boşaltmasını sağlamak para kazanma yollarından bir tanesi. Üstelik bunu yaparken bir headset (Kulaklık & mikrofon ikilisi.) kullanıyorsanız, yüksek sesle görevliye bağırıp çantayı daha hızlı doldurmasını sağlayabiliyorsunuz. (Türkçe konuşsanız da olur; önemli olan çok ses çıkartmak.) Görevleri yaptıkça Reputation Point (RP) ve Job Points (JP) kazanıyor ve yeni görev tiplerini açılıyorsunuz. Daha önce basit yarışlara katılırken açık bir arazide tanklara binip tank savaşlarına katılabiliyor, havada jet uçağıyla diğer oyunculara karşı it dalaşı mücadelesine girebiliyorsunuz. Emin olun ki RP kazanarak rank



atlamak ve yeni görevlere ulaşmak, çok daha eğlenceli bir oynanışa götürüyor sizi. Hayır, bir de şu var ki oyunun başında her şey kilitli arkadaş! Bir tabanca, bir yelek ile Deathmatch'e giriyor ve haşat oluyorsunuz. Oysa rank'inizi 50'lere getirin de bakın bakalım alamadığınız silah mı var, araç mı, özellik mi... Ekipmanlarınızı kendiniz belirleyip bir göreve girmek çok daha iyi hissettiriyor insanı.

Akıllı telefon devri

Nihayetinde GTA Online'ın amacı da GTA V ile aynı: En fazla parayı kazanmak. Ne kadar çok para kazanırsanız, oyunda o kadar fazla özelliğe ulaşıyorsunuz zaten ama bunun ötesinde kendinize yaşayacak bir yer, şahane bir araba galerisi de kurabiliyorsunuz. Bir ev aldıktan ve içini döşedikten sonra buraya arkadaşlarınızı davet etmek ve The Sims ekolü yaşamak da mümkün tabii ki ama kısa sürede telefonunuzu çıkarıp "Ne görev varmış?" diye bakacağınızdan da emin olabilirsiniz. Akıllı telefonunuz sayesinde Crew üyelerinizle iletişime geçmek kolay ama bunun ötesinde, o an oyunda bulunan diğer oyuncuları da çeşitli görevlere davet edebiliyorsunuz. Mesaj okumak, internete girmek gibi eylemler de yine bu telefonla yapabileceğiniz şeyler arasında.

GTA Online'daki hatalar yavaş yavaş düzeltiliyor ama hala anlamsız şeyler olmaya devam ediyor. Bundan daha önemlisi, GTA V'in konsolların sınırlarını zorlayan bir yapıya sahip olması. Bu yüzden de maçlar, görevler bayağı geç yükleniyor ve oyunun karşısında sürekli bir bekleme halinde bulunuyorsunuz. Kaplamaların ve nesnelerin geç gözükmesi mevzusu da önemli bir eksiklik bence ama bu nesilde daha iyisinin olması zor sanırım.

GTA V'i sırf GTA Online için almayı düşünüyorsanız, bunu yapmayın. Fakat hâlihazırda GTA V'e sahipseniz ve oyunu tamamladıysanız, GTA Online'da eğlenceye kaldığı yerden devam edebilirsiniz...

■ Tuna Şentuna

GTA Online

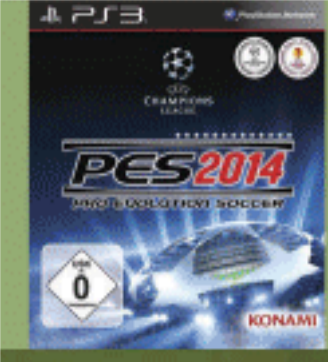
- ➕ Birçok farklı görev
- ➕ Oyuncu bulmak kolay
- ➕ Büyük soygunlar nerede?
- ➖ Grafikselle hatalar
- ➖ İlk başlarda oyun çok sıkıcı

8,1

Alternatif APB Reloaded

^ GTA V'ten çok daha zorlu yarışlar, GTA Online'da...





Yapım Konami
Dağıtım Konami
Tür Spor
Platform PC, PS2, PS3, Xbox 360, PSP, 3DS
Web www.pes.konami.com
Türkiye Dağıtıcısı Aral



Türkiye

Yıldızlarla dolu ligimiz bu yıl da oyunda yer almıyor. Ligimizin yer alması yetmezmiş gibi, geçen yılın aksine dört büyüklerden sadece Galatasaray'ı görüyoruz oyunda. Şimdilik tek teselliye PES 2014'ün bu yıl da Türkçe arayüze sahip olması.

Pro Evolution Soccer 2014 ★

Yeni bir sezon, yeni bir başlangıç

Günümüzde öyle sorular vardır ki günde bir saat oyun oynayan oyuncu da, günde bir saat oyundan başını kaldıran oyuncu da duymuştur. İşte "FIFA mı, PES mi?" sorusu da bu soruların başında gelir ve yılın belli dönemlerinde, özellikle bu aylarda bolca sorulmaya mahkûmdur. Geçen ayki FIFA 14 incelemesini kaçıran okurlarımız için oyunun "9,0" puan aldığını hatırlatıp PES 2014'ün incelemesine geçelim. Her yıl düzenli olarak piyasaya sürülen futbol oyunlarında bizleri en çok heyecanlandıran an, sıfırdan ve yepyeni bir oyunla karşılaştığımız andır. PES 2014 de bizlere bu heyecanı yaşatarak Fox Engine ile sahadaki yerini aldı. Fox Engine, Hideo Kojima önderliğinde geliştirildiğinden PES 2014'ün grafiksel anlamda doyurucu olması zaten bekleniyordu. PES 2014 bu beklentiye karşılmasına rağmen yaşanan konsollar tarafından yarı yolda bırakılıyor. Yakın çekimler ve pozisyon tekrarları haricinde oyun fark edilir derecede bulanık görünüyor. Bununla birlikte dışarı çıkan toplardan sonra "Yükleniyor..." yazan siyah bir ekranla bir - iki saniyelik baş başa kalabiliyoruz. Futbolun ne kadar değişken ve saniyelerin ne kadar önemli olduğunu düşündüğümüzde bu siyah ekranlar can sıkıcı bir hal alabiliyor. Fox Engine ile gelen en büyük sorunsal oyun motoru değişimine tam anlamıyla ayak uyduramayan ekibin hava olaylarını oyuna ekleyememiş (!) olması. Kısacası yaz ve kış ayrımı sadece formaların uzun veya kısa kollu olması anlamına geliyor. Bu üç soruna rağmen Fox Engine'a geçilmesinin doğru bir karar olduğunu oyuna zaman ayırdıkça hissediyoruz.

Sen yenisin galiba...

PES 2014'ü geçen senelerden ayıran, oynanışa etki eden altı farklı başlık bulunuyor. Bu başlıklardan ilki olan

Doğru Top Tekniği (Trueball Tech), oyunun oyuncular etrafında değil de top etrafında şekillenmesini sağlıyor. Bu da demek oluyor ki pas attığınız oyuncu kütük gibi topu karşılamak yerine topun gelişine göre hareketleniyor ve doğru bir açı alarak topu kontrol ediyor. İkinci başlığımız Takım Oyunu'nda (Team Play) maç öncesinde ya da esnasında belirlediğimiz üç farklı strateji ve bir adet Kombine Oyun stratejiyle takım halinde hücum ya da savunma yapıyoruz. Kombine Oyun sayesinde sahayı 11 bölgeye ayırıp üç farklı bölgede uygulanmasını istediğimiz organizasyonları birleştirebiliyoruz. Bir diğer başlık olan Oyunun Özü (The Core) sayesinde büyük bir esneklikle oyuncularımızı istediğimiz doğrultusunda hareket ettirebiliyoruz. Serbest vuruşlarda barajı kuran oyuncular hareket ettirerek barajı bozabiliyor, penaltılarda kaleciyi öne çıkararak penaltıyı kurtarmak adına daha rahat bir açı elde edebiliyoruz. Bütün bu söylediklerimizi anlamlı kılan ve oynanışı en çok etkileyen özellikse Hareket Canlandırma Tutarlılık Sistemi (M.A.S.S.) olarak karşımıza çıkıyor. Bu sistem sayesinde oyuncular, içinde buldukları duruma en uygun fiziksel tepkileri ortaya koyuyorlar. Bu sayede omuz atarak ya da kayarak yapılan müdahalelerde, birebir mücadelelerde ve hava toplarında doyurucu bir görüntü elde ediyoruz. Dahası PES Kimliği (PES ID) ile maç içerisindeki hemen hemen her oyuncunun az çok kendine özgü bir şekilde hareket etmesi ve bu çeşitliliğin animasyonlarla da desteklenmesi oyunu bir adım öteye taşıyor. Son olarak Kalp (Heart) isimli başlığı ele alırsak oyuncuların; maç içindeki performanslarına, maçın gidişatına ve takım olma olgusuna göre bireysel moralleri doğrultusunda tepkiler verdikleri



söylenmiş. Bununla birlikte taraftarların da maç boyunca oyuncuların bireysel performanslarını değerlendirerek tepki gösterdiğinin altı çizilmiş. Maalesef diğer başlıkların aksine oynadığım bir sezon boyunca bu başlığın oynanışı etkilediğini görmedim. Şahsi kanaatime göre Konami, oynanışa yeni bir etmen katmaktan çok FIFA 14'te olmayan bir şey yapmaya çalışılmış. PES 2014 ile sahaya çıkmadan önce, devam eden ve hatta büyüyen lisans problemine bir göz atalım. Bu yıl oyunda bulunan dokuz ligin yedisindeki takımların tamamının ve dört organizasyonun (UEFA Şampiyonlar Ligi, UEFA Avrupa Ligi, AFC Şampiyonlar Ligi ve Libertadores Kupası.) lisansı alınmış. FIFA 14 ile karşılaştırıldığında devde kulak kalan PES 2014'e bir darbe de stadyumlardan gelmiş. EA Sports'un yaptığı lisans anlaşmalarına göre İspanyol takımların stadyumları ve stadyum editörü PES 2014'ten çıkarılmış. Sonuç olarak 13 adet lisanslı ve beş adet Konami imzalı stadyum oyunda kalmış. Son olarak yıllık çıkan bir oyunun müzik listesinde sadece 11 adet şarkının bulunması oyunun hanesine bir başka eksi olarak yazılıyor.

Maç başlasın!

PES 2014 ile yeşil sahalara adımımızı ilk attığımızda bizleri eskisinden daha dolu tribünler karşılıyor. Bu doluluk Barcelona vs Real Madrid maçı da yapsanız, Al-Shabab Al-Arabi - Jeonbuk Hyundai Motors maçı da yapsanız değişmiyor. Zaman zaman ev sahibi takımın logosunu oluşturan koreografiler dahi görüyoruz. Bununla birlikte tribünlerin maça daha çok katıldığını, birebir pozisyonlarda daha mantıklı tepkiler verdiğini duyuyoruz. Fox Engine sayesinde oyunun ne kadar güzel görüldüğünü yazının hemen başında söylemiştim. Söylemediğim detaysa futbolcuların formalarının, futbolcuların bedenlerinden bağımsız olduğuydu. Koşarken, hava topuna yükselirken, kayarak müdahale ederken ve daha bir sürü pozisyonda futbolcunun bedeninden bağımsız dalgalanan formlar küçük ama güzel düşünülmüş bir detay olarak göze çarpıyor. Ne yazık ki eksikliğini hissettiren başka bir detaya oyunda



hiç yer verilmemiş. Oyuncu değişikliği yaptığımız zamanlarda ekrana gelen, oyuna giren oyuncuyla çıkan oyuncuyu gösteren, önceden hazırlanmış video bu oyunda yer almıyor. Yapay zekâyı ve animasyon çeşitliliğini konuşmak için ne kadar erken olsa da göze batan bir sorun bulunmuyor. Buna rağmen golle sonuçlanabilecek atakların maçın bitiş düdüğünü çalan hakem için hiçbir şey ifade etmediğini söyleyebiliriz. Maçın bitiş düdüğü demişken PES 2014'ün futbolcular için en yorucu oyunlardan biri olduğunu da söylemekte fayda var. Özellikle 70'inci dakikalarda futbolcuların yarısından çoğu boştaki topa koşmak yerine ayakta sallanmayı tercih ediyor. Ayrıca serinin geçen senelerdeki hızlı oynanışı PES 2014 ile birlikte daha ağırbaşlı bir yapıya bürünmüş. Bu kısmen ağırbaşlı oynanış, PES 2014'e daha çok yakışarak oyunu arcade havasından kurtarmış. Oyun modlarında Master League Online dışında bir yenilik barındırmayan PES 2014, bu moduyla FIFA Ultimate Team'in karşısında ayakta durmayı başarıyor. Kendi takımımızı yaratıp diğer oyuncuların yaratıkları takımlara karşı oynadığımız, oynadıkça kadromuzu geliştirdiğimiz bu mod oyunun çevrimiçi ömrünü uzatıyor.

Son düdük!

Her sezonun vazgeçilmez "PES mi, FIFA mı?" sorusu, son birkaç yılda FIFA'nın bariz üstünlüğü dolayısıyla daha az sorulur olmuştur. Bu yıl da FIFA 14'ün PES 2014 karşısında üstünlük sağladığını söyleyebiliriz ancak PES serisi Fox Engine ile girdiği bu yenilenme sürecinde sağlam temeller atmaya başlamış. Bu başarısını devam ettirerek, hız kesen FIFA karşısında önümüzdeki yıllarda büyük başarılar elde edebilir. Tabii ki bu rekabetten karlı çıkan biz futbolseverler olacak.

■ Ahmet Ridvan Potur

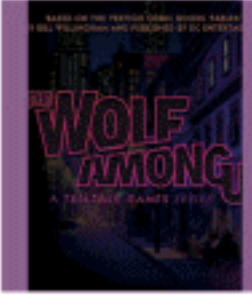
Pro Evolution Soccer 2014

- ⊕ Fox Engine
- ⊕ M.A.S.S.
- ⊕ Top fiziği
- ⊕ Animasyon özgünlüğü ve çeşitliliği
- ⊖ Büyüyen lisans sorunu
- ⊖ Konsollardaki bulanık görüntü
- ⊖ "Yükleniyor..." ekranları

8,0

|| Alternatif FIFA 14

^ Agüero'nun peşinden bir ordu geliyor!



Yapım Telltale Games
Dağıtım Telltale Games
Tür Macera
Platform PC, PS3, Xbox 360, PS Vita, iOS
Web telltalegames.com/thewolfamongus



The Wolf Among Us: Episode 1 - Faith ★

Telltale, sen bizim her şeyimizsin!

“Sen diğer serileri de oynamıştın, seversin.” dedi Şefik ve bir seri oyunu daha kucağıma düşürdü böylece. Ben seri sevmezdim arkadaşlar, açık söylüyorum. Ben dizi de sevmem, takip mekanizmam çok kötü. Genelde bir şey izlerken bile uyuyup kalan bir insanım özünde. Back to the Future serisiyle bunu kırmaya çalıştım ama sinir oldum; filminden değil, oyunundan bahsediyorum. Seri yapın, “yapmayın” demiyorum da bir - iki saatlik seri kafası tam bir sinir harbi, haksız mıyım? İki - üç ayda bir yazmak var bir de, sürekli geriye saymak var.

Telltale Games bu işi çok sevdi yahu, oyun sektörünün pembe dizi kolu oluverdi geçtiğimiz yıllarda

Neyse, söylenmiyorum ve susuyorum çünkü The Walking Dead efsanesi bunu da yenme vesile oldu. Seri oyunlarını çok sevmeye başladım ben, görerseniz inanamazsınız. Tabii ki Şefik’e bunu da bana verdiği için minnetimi dile getirmedim ama merakla başına kuruldu. The Sims’ten sonra Telltale masalları anlatan biri olmak pek istemem, Tuna ve Ertuğrul da istemezdi, eminim. Öyleyse oyunumuza bakalım bari.

Telltale Games bu işi çok sevdi yahu, oyun sektörünün pembe dizi kolu oluverdi geçtiğimiz yıllarda. The Walking Dead ikinci sezona henüz girmedi ama ara geçiş bölümü 400 Days bile

sevenlerini mesut etti. Telltale’in kafası rahat belli ki şimdi de böyle bir şeye girişti. The Wolf Among Us, bu oyunları oynadıysanız size çok da uzak gelmeyecektir. Modern çizgili macera kıvamında bir keyif sunuyor. Olay -diğer hepsinde olduğu gibi- yine senaryoda bitiyor. Firma, şu saatten sonra iddialı olmadığı bir konuyla oyun yapmaz gibi geliyor bana ama yine de daha ilk bölümünü gördüğümüz bir oyun için kesin bir yargıya henüz varamıyorum. İlk bölümün adı Faith, senaryoysa New York’ta akıp gidiyor. Fables çizgi romanların-

daki karakterleri ele alarak ilerliyor oyunumuz. Bill Willingham önemli bir çizgi roman insanı, vaktiniz varsa ve henüz duymadıysanız mutlaka araştırın. Biz oyunda Bigby Wolf’u kontrol ediyoruz. Ekranda ilk gördüğümüz bilgilendirme mesajı da beklediğimiz gibi: “Yaptığınız seçimler, oyunun gidişatını etkileyecektir.” Bunu oyun içindeki konuşma metinlerine tıkladığınızda da fark edeceksiniz; yalan söylediyse eğer, “Yalan söylediğinizi hatırlayacak.” mesajı sizi bekliyor. Verdiğimiz kararları ve dünya tercihi de Extras kısmından öğrenebiliyoruz. Kontrolleri point & click macera oyunu oynamış kesim için gayet basit. Yön tuşlarıyla klavyeden gideceğimiz tarafı seçiyoruz, mouse ile etkileşim tuşları aktif hale getiriliyor. Arada tepki koymamız gereken müdahalelerdeyse Q,W,A,S,D tuşlarına, anında veya seri halde basmamız gerekiyor. Bir macera oyunu için çok bile kontrol anlattığımızı düşünerek senaryo akışına geçiyorum. Eh, malum, daha yeni başlıyoruz. Öncelikli olarak çizgi roman uyarlamasının nasıl olduğuna bakmak gerek. Karakterler öyle güzel tasvir edilmiş ki kusur bulmak pek mümkün değil. Cevap vermek için 10 saniyem oluyor bazen, seçenekler kayboluyor

ekranda. O arada tepede yine istediğim uyarıyı görüyorum: “Sessiz kalmak da bu oyunda bir seçenektir.” Hikâyeye uzaksanız, karakterleri pek oturtamamış olabilirsiniz. Biz kötü kurduz, hani şu Kırmızı Başlıklı Kız’ın peşindeki. Kırmızı Başlıklı Kız ve diğerleri de var ama bambaşka bir dünyadalar sadece. Bu, oyunu daha da enteresan bir noktaya getiriyor, hikâyelerini bildiğimiz karakterler, nerelerde, ne haldeler, bambaşka bir boyutta görüyorsunuz. Daha önce de dediğim gibi, aksiyonlara anında reaksiyon vermeniz gereken sahneler bu kez daha fazla ve bu oyunu oynarken biraz daha fazla kanalize olmanız gerekiyor oyuna. Yapılan her hareket Book of Fables’a kaydediliyor, burada tüm karakterlerin geniş açıklamaları yer alıyor. Kazandıktan sonra ana menüye girerek mutlaka okuyun. Grafikler öyle ahım şahım değil ama Telltale’in her seriden sonra bir yol kat etmiş olduğunu görmezden gelemezsiniz. Bu kez daha geniş mekânlar resmedilmiş, renk uyumları ve karakter çizimleri de oldukça başarılı. Seslendirmeler sizi asla rahatsız etmeyecek, arka plan müzikleri de bünyeyi germeden dinlettiriyor. Yani başka müzik açma ihtiyacı duymuyorsak iyidir.

Uzun lafın kısası, The Wolf Among Us, The Walking Dead de yoldayken ne kadar iddialı olabilir gibi düşünceler kafayı bulandırsa da güzel başladı. Bunu rahatlıkla dile getirebilirim. Telltale, macera türüne değişik bir yorum kattı modern dünyamızda, bu da görülmeye değer. Sanat yönetmeni gibi konuşmaya başladım, gidiyorum. İkinci bölümde buluşuruz!

■ Ayça Zaman

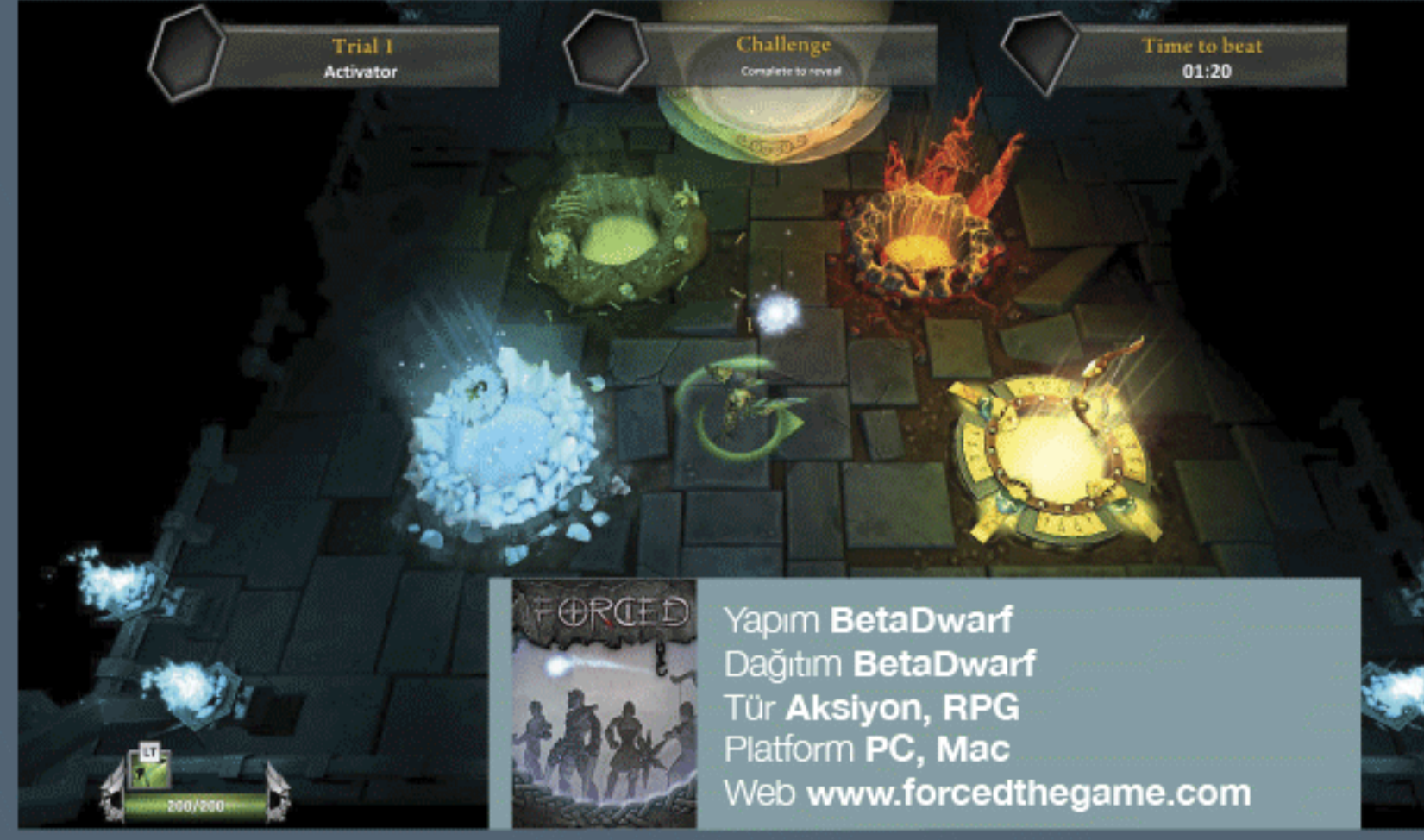
The Wolf Among Us

- ⊕ Başarılı senaryo
- ⊕ Başarılı uyarlama
- ⊕ Başarılı karakterler
- ⊖ Gidişatı kestirmek zor

8,7

|| Alternatif The Walking Dead





Forced ★

Zorla mı?

BetaDwarf tarafından geliştirilen, RPG öğeleriyle bezenmiş bir aksiyon / bulmaca oyunu olarak karşımıza çıkıyor Forced. Oyunda özgürlüğümüzü kazanmak için birbirinden farklı arenalarda, birbirinden farklı düşmanlarla savaşırken bu arenalardan tek çıkış yolumuz olan bulmacaları çözmeye çalışıyoruz. Oyun her ne kadar multiplayer modları düşünülerek tasarlanmış olsa da arenaları kendi başına deneyimlemek isteyen oyuncular için senaryo modu da bulunuyor. Yine de senaryo kısmının, oyunun bize vermek istediklerinin belki de 10'da 1'i olduğunu hatırlatmakta fayda var. Oyun farklı bir hikâyeye sahip olmasına rağmen multiplayer odaklı olması nedeniyle derin karakterler içermiyor. Buna rağmen gladyatörümüzün ruhani akıl hocası Balthus, hikâyeye olan merakımızı diri tutmayı başarıyor. Oyunun farklı dinamiklerinin başarılı bir şekilde birbirine yedirilmesiyle oluşturulan kendine özgü bir oynanışı bulunuyor. Diablo benzeri bir dövüş mekaniğine sahip olan Forced'u farklı kılan bir "mark" sistemi bulunuyor. Bu sistem, yapılan her saldırı sırasında düşmanın işaretlenmesini sağlıyor. Kalıcı olmayan bu işaretlerle işaretlenen bir düşman ne kadar çok işarete sahip olursa özel yeteneklerimize karşı o kadar savunmasız oluyor. Ayrıca diğer aksiyon oyunlarının aksine bu oyunda etrafımız düşmanlarla sarıldığında çok fazla hayatta kalamıyoruz. Sayısal üstünlüğünü kullanan yapay zekânın da sürekli etrafımızı sarmaya çalıştığını söyleyebilirim. Bu nedenle arenalardaki kolay sayılabilecek bulmacaları çözerken bile zor anlar yaşayabiliyoruz. Arenalardaki bu zor anlarda hayatta

kalmamızı sağlayacak dört farklı silah seçeneği bulunuyor. Bu silahlardan ilki olan ikiz hançerler, hızlı ve ölümcül saldırılar yapabiliyor. İkinci seçeneğimiz olan savaş çekici, yavaş olmasına rağmen ikiz hançerlerden daha çok hasar veriyor. Bir diğer seçeneğimiz ok ve yay, düşmanlarla aramıza mesafe koymamıza yardımcı oluyor. Son seçenek olan kalkansa savunmamızı güçlendirmekle kalmayıp güçlü saldırılar da yaparak oyunculara adeta göz kırıyor. Mücadele edeceğimiz her arena öncesinde hazırlık odasında kullandığımız silahı değiştirebiliyoruz. Arenalardan kazandığımız kristallerle de seçtiğimiz silahlarla kullanabileceğimiz aktif ve pasif özel yetenekleri seçiyoruz. Bu özel yetenekler sayesinde aynı silahlarla bile onlarca farklı oynanış tarzına sahip olabiliyoruz. Yazının hemen başında bahsettiğim, küre şeklindeki ruhani akıl hocası da oynanışı farklı kılan bir diğer etken olarak dikkat çekiyor. Tek bir tuşa basarak yönlendirdiğimiz bu ruhani küre sayesinde kilitleri açabiliyor, cisimleri hareket ettirebiliyor, düşmanları sersemletebiliyor ya da dostlarımızı iyileştirebiliyoruz. Ayrıca bu küre, bizim etkileşime giremeyeceğimiz cisimlerle etkileşerek bulmacaları çözmemizde ve hayatta kalmamızda kilit rol oynuyor. Grafikselleme olarak tatmin edici bir görsellik sunan oyun, Torchlight gibi canlı bir renk paletinden gücünü alıyor. Modellemelerin biraz basit kalmasına ve düşman çeşitliliğinin fazla olmamasına rağmen bir aksiyon / bulmaca oyunu olması, Forced'un grafikselleme olarak da bizden geçer not almasına yetiyor. Arkadaşlarınızla birlikte taktiksel mücadelelerin içinde yer alacağınız, birbirinden farklı bulmacaları çözmek için uğraş vereceğiniz, bütün bunları yaparken de eğleneceğiniz bir oyun arıyorsanız Forced tam size göre. ■ Ahmet Ridvan Potur

Zor Şartlar

Oyunun yapımcıları, yapım süresince oldukça ilginç günler geçirmişler. Uzun süre çalıştıkları üniversitedeki ders yapılmayan bir sınıfta yaşayan ekip, üniversite yönetiminin bunu fark etmesi üzerine kapı dışarı bile edilmiş. Hikâyelerinin tamamı için bit.ly/19DeDO6 adresini ziyaret edebilirsiniz.



Forced

- ⊕ Dövüş sistemi
- ⊕ Ruhani akıl hocası
- ⊕ Bulmacalar
- ⊖ Kamera açıları
- ⊖ Arenada checkpoint sisteminin olmaması

7,7

Alternatif Torchlight II

3 ÖZEL DİZİ POSTERİ
 VAMPIRE DIARIES BIG BANG THEORY I MET YOUR MOTHER

20 POSTER

blue jean

KASIM 2013
 SAYI 112568
 ₺5.00

CHRIS HEMSWORTH
 MACKLEMORE
 KÖKLERE DÖNDÜYÜ!
 ONE DIRECTION
 HUNGER GAMES
 LADY GAGA
 AVRIL LAVIGNE

HER AY 3 DERGI

Her ay 3 dergi **BLUE JEAN POP UP HEADBANG**

f /bluejeanmagazine t /bluejeandergi

DB Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com





Yapım RailSimulator.com
Dağıtım RailSimulator.com
Tür Simülasyon
Platform PC
Web www.railsimulator.com



Train Simulator 2014 ★

Raylar üzerinde kahve keyfi?

Hayatınızın herhangi bir döneminde ana hat ekspreslerine bindiyseniz, ileride torunlarınıza anlatacak oldukça nostaljik bir deneyim yaşadınız demektir zira Onuncu Yıl Marşı'mızda demir ağlardan bahseden bizler, daha sonra tren yolu taşımacılığını iki ayrı 40 senelik döneme indirgemeyi başardık bir şekilde. 1930'lardaki sanayi atılımıyla envantere giren buharlı trenler ve 1970'lerin başında onların yerini alan, günümüze kadar gelen dizel - elektrik makineler. Tren yollarımızsa bu iki dönemi birden görmeyi başardı. Abartmıyorum, bulunduğunuz yere yakın bir tren yolu varsa rayları inceleyin, üzerinde Krupp, Vickers gibi markalar yanında 1908 - 1913 gibi tarihler de göreceksiniz ve doğru bildiniz, trenlere "aşırı hız yaptırdığımız" raylar tam da bunlar işte. Serinin isim konusundaki karışıklığını giderek başlayalım söze. Hikâyenin başından başlasak, Microsoft'un Flight Simulator 2002 ile benzer bir platforma oturttuğu ve olağanüstü modlanabilirliğiyle kendi türünde çok başarılı olan, hala oynanan Microsoft Train Simulator, daha ikincisi piyasaya çıkmadan ekibin dağıtılmasıyla farklı bir yola sapmak zorunda kalmıştı.

Elimizdeki serinin beşincisi ve 2007 yılında RailWorks'un Kuju Entertainment'tan çıkmış pilot bölümü Rail Simulator'e göre daha derli toplu, daha problemsiz ve çok daha optimize, ayrıca gerçekten grafiksel olarak gösterdiği gelişime şapka çıkarmamak mümkün değil. Ayrıca eğer Steam üzerinden seriyi takip

ediyorsanız, bir sonraki versiyon çıktığında ücretsiz olarak o versiyona güncelleme yapılabiliyorsunuz ve daha önceden satın aldığınız ekipmana, tren setine ve rotalara yenileri ekleniyor. Eğer eski versiyonlara sahip değilseniz, sadece TS2014 için sunulan dört ayrı rota ve 12 tren seti ile yetinmek zorundasınız maalesef. Bu rotalar hızlı bir "yer üstü metro" hattı diyebileceğimiz Londra - Faversham, Hamburg - Hannover hızlı tren hattı, Sheerness Branch ve kötü hava koşullarında geçen bir senaryoda denediğinizde, sizi Clouzot'nun The Wages of Fear filmi izlemiş kadar gelecek olan çetin Donner Pass. Grafikler başarılı demiştik, özellikle camlara düşen yağmur damlalarının yarattığı atmosfer oturduğunuz yerde üşümenize yol açıyor. (Hala merkezi sistemli evde oturup yöneticinin keyfini bekleyenler, birleşin!)

TS2014, yanında önemli bir mod desteğiyle gelse de Flight Simulator'dan bu konuda ayrıldığı en önemli nokta "freeware" mod bulmak konusunda yaşayacağınız sıkıntı. Oyunda mikro ödeme bir endüstri yaratmış durumda ve bu DLC'lerin fiyatları da kesinlikle ucuz değil. Ortalama olarak rota + senaryolar 20\$, yeni bir tren setiyse 12 - 13\$'dan satılıyor ve bu da meraklıları dışında oyunun ömrünü kısaltan bir diğer özellik.

Oyunda kullanımı pek kolay olmamakla birlikte bir harita editörü var ve bunun dışında istediğimiz bir rotada tren setimize atlayıp kahve içerken manzaranın tadını çıkara çıkara (Var öyle bir hayalim, "Ne gerek var?" demeyin.) turlayabileceğimiz gibi, belli senaryolarda da saçımızı başımızı yolabiliyoruz. Yanlış anla-

şılmasın, senaryoların herhangi bir problemi yok, ancak trene tam anlamıyla hâkim olmanız biraz zaman alıyor ve tıpkı Flight Simulator'da olduğu gibi, oyunun hayatınızdan çalacağı zamanın dört saat mi, yoksa dört yıl mı olacağını anladığınız vakit tam da bu. Trenlere tam manasıyla hükmedebilmek kesinlikle zor değil, ancak simülasyonlara uzaksanız doküman okumaktan kısa sürede sıkılmanız ve eğlenceyi başka yerlerde aramanız çok olası. Simülasyonlar uzun süre önce "azalarak çoğalma" yoluna gittiklerinden bu da normal.

Son söz olarak, hayatımın önemli bir bölümünde ulaşım için Trakya Ekspresi'ni kullandığımdan diyeceğim şudur: Ülkemizde kullanılan trenlerin ve rayların eskiliği konusunda biraz makara yapmış olsak da bunların yerini almaya başlayan hızlı trende yolculuk yaptığınızda, oturduğunuz kompartımandaki yeni tanıdığınız diğer beş kişiyle kanka muhabbeti yapabilmek ve o beş kişiden birinin size "Tekirdağ'da bir tünel buldum bir gün, girdim yürüdüm yürüdüm, bir çıktım Gelibolu. Mühimmat taşıyorlarmış herhalde savaş vakti." diye maceralarını (!) anlatacak ihtiyar bir ördek avcısı olmasının ne kadar da düşük ihtimal olduğunu düşünün. Yaşadığınız yerde hala eski tip altı kişilik kompartımanlı ana hat ekspresiyle yolculuk yapma fırsatınız varsa değerlendirin bunu. Şamatayı fazla kaçırdığınızda sinirlenip size "öğrenci" yerine "evcil hayvan" bileti kesecek (Evet, o bileti hala saklıyorum.) kondüktör amcaları çok özleyebilirsiniz bir gün. ■ Kürşat Zaman



Train Simulator 2014

- ⊕ Modlanabilirlik oldukça yüksek
- ⊕ Steam'de ücretsiz güncelleme imkânı
- ⊕ Başarılı grafikler ve atmosfer
- ⊕ Uzun oyun ömrü
- ⊖ Cep yakan DLC'ler
- ⊖ Herkese göre değil
- ⊖ Eski sürümlere sahip değilseniz içerik zayıf

7,7

Alternatif Rail Simulator



Yapım **Ubisoft**
Dağıtım **Ubisoft**
Tür **Dans**
Platform **PS3, PS4, Xbox 360,**
Xbox One, Wii, Wii U
Web just-dance-thegame.ubi.com
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**

Let's do this one more time
Starships were meant to fly

Just Dance 2014 ★

I'm a mother, father, gentleman!

Dance Central 3'ü oynarken girdiğim şekiller... Gerçekten beni o halde görseniz, bir daha "Tuna Abi" demezdiniz, "N'apyon köçek Tuna?" diye yaklaşırdınız. Zaten bana kalırsa hiçbir saygın oyun editörü (Bkz. Ben!) dans oyunu oynamamalı. Ha illa oynayacaksa da aynı benim yaptığım gibi kilitli kapılar ardında, kendi gizli dünyasında yapmalı bunu. Eşi, dostu, nişanlısı, anası, bacası kimse görmemeli! (Bacı mı?)

Hayır, bir de işin kötüsü, Dance Central 3'ü saymazsak, bu oyunları oynarken eğleniyoruz. Just Dance de asırlardır ekrana üç boyutlu modeller yerine sizin aynadaki kopyanız gibi, kamerayla çekilmiş dansçıları getiriyor; sanıyorsunuz ki oyundaki figürleri yaparken o dansçının aynısısınız. İşte bu devasa bir yalan zira ayna karşısında muz görmüş ve buna ulaşmaya çalışan maymunlardan pek farkım olmadığını fark ettim, kendimden hala utaniyorum. Bana bu oyunun ikincisini de Kore'deki G-Star fuarında oynatmamışlar mıydı zaten... Tüm fuar beni izliyor gibi hissetmişim ben rezil olurken. Üstelik ben orada çok mutluydum! Ve yine konu geliyor, oyunun eğlenceli olmasına. Just Dance 2014 de önceki versiyonları gibi eğlenceyi ön planda tutuyor. (Dance Central ile dans etmeyi bile öğrenebilirsiniz bir yere kadar.) Ubisoft'un amacı dans etmeyi bilen, bilmeyen herkesi ekran başına toplamak. Zaten bunun için de yeni oyunda bir şarkıda yeterince başarılı olduktan sonra o şarkının farklı şekillerde oynanabilecek modlarını açılıyorsunuz. On Stage koreografileri mesela hemen açmak isteyeceğiniz bir oyun şekli. Üç veya dört kişiye destek veriyor bu şekilde seçtiğiniz şarkı ve şarkıya göre gerçekten saçma sapan danslar yapabiliyorsunuz: Birbirinizin sırtına çıkmanız gerekiyor, Ghostbusters'daki Slime gibi dans etmeniz isteniyor vesaire. Bu modda bir kişi ana dansçı oluyor (Demet Akalın) ve diğer oyuncular da arkadaki dansçıların rolünü üstleniyorlar. Yeri geldiğinde de -dediğim gibi- ana dansçı diğer dansçılarla birlikte bir koreografiye

dalabiliyor.

Önceki oyunlara nazaran (Hele ilk oyunda resmen parça yokmuş.) çok daha fazla pop parçasına sahip olan oyunda, 2013'ün en iddialı pop parçalarını görebileceğinizden emin olabilirsiniz. Bu oyun tamamıyla içerdiği parçalarla var olan bir oyun olduğu için de size birkaç şarkıyı listeleyeyim hemen. Lady Gaga'dan Applause, Robin Thicke'den Blurred Lines, Pitbull ve Christina Aguilera'dan Feel This Moment, PSY'dan Gentleman, One Direction'dan Kiss You, Nicki Minaj'dan Pound the Alarm ve Starships, Rihanna'dan Where Have You Been, ek olarak eski grup ve sanatçılardan ABBA, Village People, Ricky Martin, Nena, Bob Marely ve George Michael gibi isimler ve şarkılar oyunda yer alıyor. Diyeceksiniz ki, "Bu parçaları da dinlemem, bu şarkıcılardan da nefret ederim!" Ben de oturup Nicki Minaj dinlemiyorum, ben de Applause'u sevmedim ama bir grup arkadaş evde bu oyunun karşısına geçince, eğer herkes aynı frekanstaysa gerçekten eğlenebiliyorsunuz; hem de hiç tahmin etmeyeceğiniz kadar. Oyun Dance Central gibi sizi mükemmel olmaya zorlamadığı için de garip hareketlerle bile işi kotarabiliyor, zorlanmadan eğlenebiliyorsunuz.

Her türlü Just Dance oyununu alıyorsanız zaten bu versiyonu da alırsınız ama seriyi ilk oyunda terk ettiyseniz, 2014 versiyonuyla geri dönmek isteyebilirsiniz.

■ Tuna Şentuna

Just Dance 2014

- ⊕ Eğlenceli şarkılar
- ⊕ Kolay oynanış
- ⊕ Online oyun modu geliştirilmiş
- ⊖ Kinect zaman zaman hassasiyetini yitiriyor
- ⊖ Bazı koreografiler gerçekten çok kötü

8,0

Alternatif Dance Central 3



Yapım **Ubisoft**
Dağıtım **Ubisoft**
Tür **Müzik**
Platform **PC, PS3, Xbox 360**
Web rocksmith.ubi.com
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**



Gitara başlama sebebi

Guitar Hero iyiydi, hoştu ama ne-ticede ritim duygusunu geliştirmekten başka bir işe yaramayıp tarihin tozlu sayfalarındaki yerini aldı. Şimdi gâvurların "real deal" dediği oyun karşımızda: Rocksmith! Rocksmith'i ilk defa bir arkadaşımın duyduğunda kulaklarıma inanmamıştım. "Abartıyordur, o kadar da değildir" derken beklentilerimin de üzerinde bir "iş" çıkmıştı karşıma. Yine de bazı eksikleri vardı elbette. En büyük eksiklik, kendi adıma heavy metal parçalarının azlığıydı. Bu anlamda yeni Rocksmith'in en büyük kozu The Who, Deftones, Iron Maiden, Pantera, Mastodon, Avenged Sevenfold, Slayer, Aerosmith, Rush, Alice in Chains, Rise Against, Def Leppard, Ratt, Red Fang, Kiss, Queen gibi gruplardan oluşan "heavy" içeriği. Çaylak modda oyundan keyif almak mümkün olsa da bunun bir Guitar Hero olmadığını hatırlatmak gerek. Yani en kolay aşamalarda şarkılara en fazla silik bir başçı kadar katkıda bulunabiliyorsunuz. Gerçekten şarkının bir parçası olduğunuzu hissedebilmek için zorluk derecesini ilerletmeniz şart. Fakat bir şarkıyı öğrendikten sonra onu hatırlamaya devam etmek istiyorsanız Luke'un Ölüm Yıldızı'nı patlatmadan önce radarını kapatması gibi sizin de tab görüntüsünü kapatmanız şart. Yeni Rocksmith'in bir güzelliği de Nonstop Play kısmı. Bu bölümde konsolunuzu amfi gibi kullanıp beste bile yapabilirsiniz. Kıssadan hisse, ileride büyük rock yıldızlarıyla yapılan söyleşilerde "Gitara nasıl başladınız?" sorusunun yanıtı olabilecek bir oyun Rocksmith. Belki de o büyük rock yıldızı sen olursun, kim bilir!

■ Doğu Yücel

Rocksmith 2014 Edition ★

Zamanında gitar çalmazsan...

Ve olan oldu, gitar öğretmeni oyun kisvesi adı altında evimize girdi. Rocksmith'in bir "öğretici oyun" olduğunu düşünmekteydim ama Rocksmith 2014 Edition tam anlamıyla bir "öğretmen" olduğunu gösterdi, yeteneksizliğimi de yüzüme vurdu. Sevgili anneme seslenmek istiyorum. Zamanında bana "piyano çal, piyano çal" diye kafamı piyanoya sokmayı elime bir gitar vermiş olsaydı ki kendi klasik gitar varmış meğer, bugün bu duruma düşmezdim. Ey anne, Pianosmith diye oyun yapıyor mu? Piano Hero diye oyun var mı? Rock Band 3'e klavye eklediler ve koskoca Harmonix battı neredeyse! Her neyse, sakinleşiyorum ve oyuna geçiyorum. Rocksmith 2014 Edition bir öğretmen ve bu oyunu oynamak için gerçek bir elektrogitara ihtiyacınız var. Bu gitarı bulduktan sonra direkt olarak oyuna geçiyor ve gitar çalmayı hiç bilmiyorsanız, elinizi nereye, nasıl koyacağınızın bilgisini alıyorsunuz. Daha sonra da oyunun her türlü kısmına, istediğiniz gibi erişim sağlayabiliyorsunuz. Bir şeyleri açmak için skor toplamanıza, parçaları bitirmenize gerek yok. Mission Mode bize gitar çalmanın inceliklerini sabırla, yavaş yavaş öğretiyor ve her görevden bir tekniği çözerek

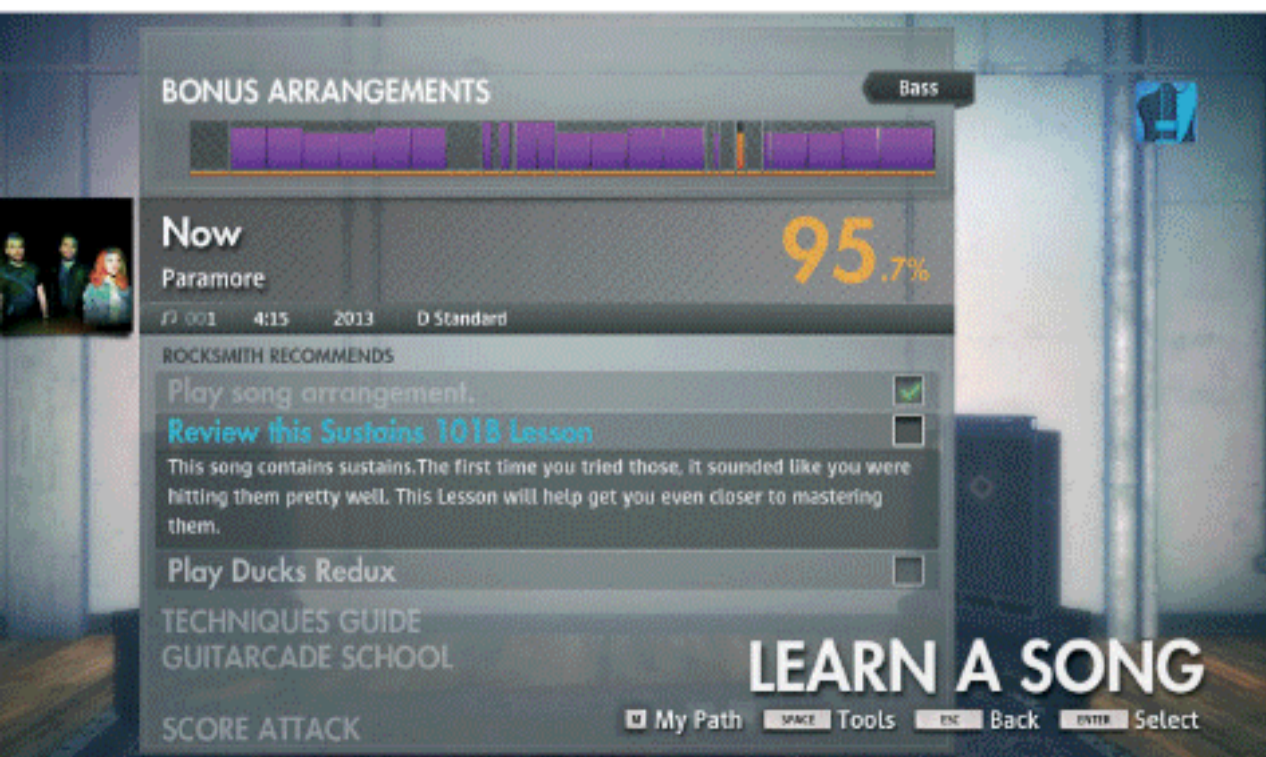
çıkıyoruz. Birkaç teknik kaptığınızın inandıktan sonra istediğiniz parçayı çalmayı deneyebilirsiniz. Burada Riff Repeater gibi yepyeni ve inanılmaz bir eklenti var. Parça bizi zorladığında, hemen oyunu durdurup Riff Repeater'a uğruyor ve parçanın zorluk seviyesini, hızını ayarlayabiliyoruz. Bir başka güzel eklenti de Session Mode ama bu kısım gitar çalmayı gerçekten bilenleri eğlendirecek türden bir oynayış getiriyor: Farklı müzik türlerinden bir orkestra koyuyorsunuz arkaya ve siz de doğaçlama sololar atıyorsunuz, arkadaki grup da hızınıza göre size uyum sağlıyor. Gitar çalmaya gerçekten niyetliyseniz, bu oyunu alın derim ama parçaları denerken de asla moralinizi bozmayın. Gitar çalmayı bilenler oyunda kesinlikle çok daha iyi bir performans sergileyeceklerdir ama ustalaşmak için pek fazla seçeneklerinin olmadığını da bilmeliler. ■ Tuna Şentuna

Rocksmith 2014 Edition

- ⊕ Adım adım öğretim
- ⊕ Eğlenceli mini oyunlar
- ⊕ Riff Repeater mucizesi
- ⊕ Çaldığınız parçaları kayıt edemiyorsunuz

9,0

Alternatif **Rock Band 3**



THE STANLEY
PARABLE

Yapım Galactic Cafe
Dağıtım Galactic Cafe
Tür Macera
Platform PC
Web www.stanleyparable.com

MIND CONTROLS IDLE
AWAITING INPUT...

OFF ON
SYSTEM POWER

MIND
CONTROL
FACILITY

ESCAPE

Dikkat

Oyun içerisinde bir dakikadan sonra merak ve dikkat konuları ağır basıyor. Tek bir hareketimizle bambaşka bir hal alabilen oyun modeli yüzünden kimi zaman merakımıza yenilmemiz gerekiyor ama kafamızda olan konuşmayı sürekli dinlememiz şart!

The Stanley Parable ★

Varoluşçuluk felsefesi işte burada

Herkesin farklı inançları, farklı bağımlılıkları vardır. Birçokları nereden geldiğimizi sorgularken, birçokları da anlatılan her şeye harfiyen inanır. Kadere inanan insanlar da vardır, inanmayanlar da. Kimilerine göre kader, şansla aynı anlamı yüklenmişken, kimileri kaderin ve şansın iki farklı şey olduğuna inanır. Bir oyun dergisi ve daha da önemlisi, tek sayfalık bir oyun incelemesi için ağır bir giriş oldu belki ama The Stanley Parable, tam olarak bu ikilemlerin arasında kalanlar için yapılmış. Oyun içerisinde yapacaklarımız çok basit aslında; sadece söylenenleri yerine getirmek. Fakat oyunun aynı zamanda sorguladığı nokta da bu aslında; her söyleneni yapar mısınız? Gelin birazcık hikâyeden bahsedeyim sizlere ki zaten oyunun tüm olayı bu hikâyede yatıyor. "Stanley" isimli bir şahsı canlandırıyoruz. Yüzünü hiçbir zaman görmediğimiz bir kimse bu. Bir ofisin, 427 numaralı odasında çalışıyor. Tek yaptığı da gün içerisinde belirli aralıklarla, kendisine söylenen tuşlara basmak... Yıllardır içerisinde olduğu bu işten hiçbir zaman şüphe etmeyen Stanley, bir gün ofisteki herkesin kaybolduğunu görüyor. Bu zamana kadar yaşadığı standart hayatın büyük parçası olan insanların resmen yok olması da onu huzursuz ediyor. Nitekim tekdüze gelişen hayatı, onun oturduğu sandalyeden kalkmasına bile izin vermiyor. Uzun süre düşünen Stanley, sonunda ayağa kalkıyor ve kontrol bize geçiyor. Etrafınızda göreceğiniz grafiklere çok aldanmayın, hani öyle son model grafik teknoloji kullanan bir yapım değil oyunumuz ki zaten gerek de yok. Çok daha net ve pürüzsüz grafikler diyelim biz ona, biraz da eski. Aslında oyunun kurgusuna çok da yakışmış bu grafikler, demeden edemeyeceğim.

İç ses mi, yoksa başka birisi mi?

Kontrolleri ele alıncaya kadar geçen sürede bize her

türlü detayı anlatan ses, oyuna başladığımız anda da devam ediyor. Keza bizi yönlendiren kendisi; bir nevi bizim fikirlerimizi bize söyleyen ses sayesinde (Bu kısım çok değişken.), birçok farklı noktaya doğru yönelmemiz mümkün. Başlangıçta bize kesin yönler söyleyen dış ses, zamanla yerini fikirlere bırakıyor. Karakterimiz hızlı bir şekilde hareket edebiliyor ama buradaki esas nokta, her adımda ortaya çıkan konuşmaları dinlemek, aksi halde kısa sürede kendi sonumuzu hazırlıyoruz. Ben ilk deneyimimde verilen tüm komutları yerine getirdiğim için öldüm ama ikinci deneyimimde karakterimi beklediği sonsuz mutluluk havuzuna kavuşturdum. Peki, arada değişen neydi? Aslında oyunun temelinde yatan bir değişiklikti bu: Seçim. İlk oyunumda sadece tek bir farklı seçimim yüzünden ölürken, ikinci oyunumda daha farklı bir noktada yaptığım seçenikle bambaşka bir sonuca ulaştım. The Stanley Parable oyuncuya psikolojik baskı yapan, çok ama çok farklı bir yapım. Gerçek hayatınızdaki karakterinizin bir yansımasını, bu oyunda aldığınız kararda görmek mümkün olacaktır. Son zamanlarda oynadığım en başarılı oyunlardan birisi olduğunu söylemek isterim. Özellikle ileri seviyede İngilizcesi olan herkesin denemesi gereken, bambaşka bir yapım...

■ Ertuğrul Süngü

The Stanley Parable

- ⊕ Olasılıklar sillesi
- ⊕ Harika hikâye anlatımı
- ⊕ Sürekli merakta bırakması
- ⊖ Üst seviye İngilizce gereksinimi
- ⊖ Kısa olması

8,5

|| Alternatif Zafehouse: Diaries

Montague's Mount

Karanlığın derinliklerinde

Korku ve gerilim oyunları günümüzde bir hayli revaçta malumunuz. Devasa bütçeli yapımcıların bir dönemler domine ettiği tür, bugünlerde artık daha ziyade bağımsız yapımcılarla kendini gösteriyor ve türü takip edenlerin de bileceği üzere, son iki yılda üretilen birçok kaliteli korku / gerilim oyunu mevcut. Tabii ki bağımsız yapımcılar işe el attığından beri, korku ve gerilim temaları tıpkı 1980'ler ve 2000'ler sine-masında olduğu gibi birbirinden olabildiğince ayrıldı. Artık herhangi bir yapıma direkt "korku" demek pek mümkün değil ki bu çok iyi bir yol alındığına işaret. Tür kendini geliştirdikçe başka alt türlere ayrılıyor dediğim gibi. En çok tutan gerilim türüyse şüphesiz ki psikolojik olanlar. Zamanında Alan Wake'in "nispeten" başlattığı ama aslında bizlerin çok uzun yıllar önce, disketlerde oynadığımız Alone in the Dark gibi oyunların günümüze yansımaları bu psikolojik gerilim oyunları. Montague's Mount da tam bu türe ait bir yapım; hem de her yönüyle. Olaylara bir adada başlıyor ve uzun bir süre burada kalıyoruz. (Spoiler vermeyeceğim.) Başlangıçta gözümüzü gökyüzüne doğru açıyoruz, bu arada açık ve net bir şekilde göz kapaklarımızın oynadığını görmek, gerilime başlamak için doğru hareket olmuş. Karakterimiz kendi kendine konuşuyor ve sonunda kendisinin bile kim olduğunu hatırlamadığını beyan ediyor. Ayağa kalktığımızda ilk gördüğüm, etrafa dağılmış olan onlarca parça eşya oldu. Hemen karşımda da patikaya açılan bir kapı mevcuttu. Yürümek için hareket ettiğim ilk anda, oyunun etkilerini çok daha iyi anladım zira tüm ekran sallanmaya başladı. Buna sebepse karakterin yaralı olması, her adımsa bir çile. Kapıya kadar gitmek yıllarımı aldı resmen ama o da ne? Belirli eşyaları toplamadan açılmayan bir kapıymış bu. Döndüm, baktım etrafıma. İleride bir sopa, hatta buna yürüme çubuğu da diyebilirsiniz. Alır almaz düzeldi yürüyüşümdeki aksama. Şimdi farklı eşyalar bulmam gerekiyor; onları da buldum ve artık patikaya adım atabilirim...



Sandman diyan

Resmen kıyıya vurmuş, sakat bir karakteri ilerletmek ve onun iç sesiyle mücadele etmek gerçekten güzel bir şekilde yansıtılmış oyunda. Özellikle yürümeye çalıştıkça arada gözümüzün saniyelik kararmaları bambaşka bir etki yaratmış. Fakat oyunun henüz başında peyda olan ve belirli aralıklarla kendini gösteren ufak oğlan çocuğu ve onun gülüşleri ile oyundan soğuma turlarım başlamış oldu. Hani bunca zaman sonra, adamlar da dalga geçmek için kullanmışlardır çocuk temasını diye düşündüm ama yok arkadaş, bayağı denediler oyun boyunca. Siyah beyaz renklere ve tamamen karanlık görüntülere sahip olan Montague's Mount, oyuna girmeden önce gama ayarlarıyla oynamazsanız tam bir kâbus, oynarsanız da kötü görünen bir yapım. Zaten bence oyun tam da burada patlıyor. Esasen bildiğiniz bir macera türü oyun bu; tıpkı klasik macera oyunlarındakine benzeyen interaktif bir menüye sahip ve sürekli bulmaca çözmemizi istiyor. Hah, o bulmacaları çözmek çok dert değil ama ilgili parçaları karanlık içerisinde görebilmek tam bir işkence. O ilk yürüme çubuğunun gözümü çarpması bile beş dakikamı aldı. Gerçekçilik had safhada ama oyun kısmı da atlanmasaymış iyiymiş. Görevlerle ilgili bilgiler, duvarlardaki notlarda yazıyor. Yeterince yanına girerseniz okuyabiliyorsunuz; en azından ben okumada bir sorun yaşamadım fakat her seferinde ne yazdığını okumak için bu notların dibine gidiyor olmak tam bir çile. Benim deneyim ettiğim kadarıyla zorlayıcı bir yapım Montague's Mount. Gerçekten gündüz vakti geceyi yaşatacak, stressiz hayatınıza stres katacak kıvamda ama bunu ne yazık ki farklı yollardan gerçekleştiriyor. Çok daha iyileri varken hiç bulaşmayın derim. ■ Ertuğrul Süngü

Delirmek

Oyuna "psikolojik gerilim" dedik ama bunun bir de sonu var: Delirmek! Eğer oyuna tahammül edebilirsiniz, karakterimizin yaşadıklarını farklı şekillerde deneyim etmeye başlayacaksınız. Fakat unutmayın, küçük çocuk hep var!

Montague's Mount

- ➕ Müzikler
- ➕ Atmosfer
- ➖ Becerilemeyen karanlık teması
- ➖ Halen küçük çocukla germe ısrarı
- ➖ Bulmacalara ulaşamama

4,0

Alternatif Eleusis



Yapım Polypusher Studios
Dağıtım Mastertonic
Tür Macera
Platform PC, Mac
Web www.montaguesmount.com





Yapım Square Enix
Dağıtım Square Enix
Tür RPG
Platform PS3
Web www.kingdomhearts.com

Kartlarınızı dikkatli oynamak önemli...



Kingdom Hearts III

Sony'yi pek seven Square Enix, yeni nesil için de bir Kingdom Hearts oyunu hazırlıyor ama bu defa oyunun Xbox One'a da gelmesi planlanıyor. Oyunda yine Keyblade'ler konuşacak, karanlık yaratıklar susacak...



Kingdom Hearts HD 1.5 Remix

"Remix" dediğin elektronik müzikte olur...

Disney karakterlerinin Disney ürünü yapımlar dışında görülmesine ancak ve ancak yine hedef kitle yaşça küçük arkadaşlara izin verilmeli bana sorarsanız. (Gizli karakter Sora.) Kingdom Hearts yıllar önce piyasaya çıktığında da böyle düşünüyordum, Lucas ile Disney imzaları attıktan sonra da iyiden iyie bu konuda tereddüdüm ve gerginliğim arttı. Özünde Final Fantasy'nin veya başka Square Enix RPG'lerinin daha "hafif" versiyonları gibi duruyor Kingdom Hearts ama bu imge de işin içindeki Disney karakterleriyle tamamıyla yıkılıyor. Bilirsiniz, Square Enix RPG'lerinde hayat, evren ve duygular ile ilgili bir ton ağıdalı ama boş cümle kurar karakterler. Bunlara bir süre sonra alışır ve JRPG'nin ne demek olduğunu da iyice anlarsınız. Kingdom Hearts özünde bu özelliğe sonuna kadar sahip ama sahne değişip kadraj Mickey Mouse'u, Goofy'yi, ne bileyim Donald Duck'ı gösterince olaylar da garip bir yöne sapıyor.

Disney problemi sizin için bir sorun değilse de çok eğleneceğiniz kesin çünkü adı son derece uzun olan bu derleme, PS2 zamanında çıkmış olan iki Kingdom Hearts oyununun son versiyonlarının HD hallerini ve DS için çıkmış olan 358/2 Days'in de tüm ara sahnelerini içeriyor. (Oyun zaten dandikti, ara sahneleri yeter.) Buradaki "son versiyon" durumu da şöyle ki Kingdom Hearts özellikle kontrol alanında bayağı sıkıntılı bir biçimde piyasaya çıkmıştı. Daha sonra Japonya'da oyun güncellenerek, düzeltilerek birkaç kez piyasaya tekrar sürüldü. 1.5 Remix'te de Kingdom Hearts'ın Final Mix versiyonu bulunuyor. Böylece ilk Kingdom Hearts'a ve devamı Re: Chain of Memories Kingdom Hearts II'ye daha yakın bir oynanışa sahip olmuş durumda. (Ne çok Kingdom Hearts dedim!)

Konuyu hatırlatmak gerekirse "Sora" adındaki karakterimiz iki arkadaşını kaybediyor (Yok oluyorlar.) ve Heartless adındaki siyah yaratıklar Sora'nın dün-

yasını işgale geliyor. Sora da "Keyblade" adında bir silahla onlara karşı koyuyor ve Disney Kalesi'nden de Goofy ve Donald, Mickey Mouse tarafından görevlendirilerek... Gerçekten kafam güzelmiş gibi geldi şunları yazarken. Hayır, işin kötüsü, hikâyede Nightmare Before Christmas'tan Jack de karşımıza çıkıyor, Tarzan da, Herkül de! Ama oyun Square Enix oyunu, ama kahramanımız Sora...

Güzel bir konu var ki o da savaşlar. Kingdom Hearts'in esnek ve gerçek zamanlı savaşları hep eğlenceli olmuştur ve bu eğlence 1.5 Remix'te de devam ediyor; hatta Chain of Memories'de Disney karakterleri birer karta dönüştürülerek, savaşlarda bir saldırı veya defans hareketi olarak da kullanılabilir ki bu da herkesin sevdiği ve toplamaya meraklı olduğu kart kültürünü oyuna ekliyor.

Oyunun PS3'e uyarlanmasıyla birlikte büyük bir özellik gibi lanse edilen yüksek çözünürlüklü (HD) görsellerinde de çok bir numara olmadığını söylemem lazım. Evet, pikselleri görmüyoruz belki ama yeni bir HD oyunla uzaktan yakından alakası yok oyunun. Şöyle demek daha doğru olur: Görseller PS3 için güncellenmiş.

Sora'nın seslendirmesinin de başkasına verildiği oyun, ancak ve ancak sağlam Kingdom Hearts oyuncularına hitap ediyor bana sorarsanız çünkü küçük yaşta oynayanlara hitap ediyor gibi gözükten oyun, İngilizce gereksinimi yüzünden zor anlar yaşatabilir. ■ Tuna Şentuna

Kingdom Hearts HD 1.5 Remix

- ⊕ Yenilenmiş kontroller
- ⊕ Eğlenceli savaş sistemi
- ⊖ Disney karakterlerine alışmak güç
- ⊖ Boş konuşmalar çok fazla

7,2

|| Alternatif Final Fantasy XIII-2



Yapım **Flying Wild Hog**
Dağıtım **Devolver Digital**
Tür **Aksiyon**
Platform **PC, PS4, Xbox One**
Web **www.shadowwarrior.com**

playstore
72 TL'ye
Satışta

Shadow Warrior ★

Kılıç ustası olmak zor zanaat

Evimde tam dört tane kılıcım var. Biri Katana, biri Wakizashi, diğeri de Tanto. Bir adet de Conan the Barbarian kılıcım var kurukafalı falan da onu kaldırıp bir kez savurduktan sonra kolunuz da beraberinde gidiyor. Diğer Japon kılıçlarımla zaman zaman eğlendiğimi belirtmek istiyorum. Yaşım 100 olabilir ama samuray olma sevdam dinmedi. (Müthiş bir kılıç ustası olsam da ne olacaksa...)

Ben böyle düşünürken de Shadow Warrior çıktı geçmişten kopup gelircesine. Yıllar öncesinin bol kanlı oyunu, yepyeni bir görüntüde tekrar bizlerin karşısındaydı. Kılıç kullanımını ön plana çıkarmasıyla ünlü olan oyun, hiç beklemediğim kadar da iyi çıktı ve bu ay en çok oynadığım oyunlar arasında yer edinmeyi de başardı.

Bir kılıcı 2.000.000\$ karşılığında satın almak için harekete geçen bir adamın fantastik hikâyesinin anlatıldığı oyun, bizi sıradan bir adamdan çok daha ötesi olduğumuza inandırıyor zira oyunda bir kılıç ve birkaç silahla bin tane yaratığı kesip biçiyoruz. Oyunun bana verdiği keyfi şöyle açıklayabilirim belki: Yıllar önce Painkiller ilk defa piyasaya çıktığında nasıl heyecanla oynadıysak, aynı hissiyatı bu oyunla yaşamamız da mümkün. Üstelik oyun tamamıyla Japonya'da geçtiği için de Japonya sevdalıları apayrın bir keyif alacaktır diye düşünüyorum.

Hızla oynanan bir FPS olmasının ötesinde, kılıç kullanımını ön plana çıkaran ve bir FPS'de gördüğüm en iyi ve eğlenceli kılıç aksiyonunu karşımıza

getiren oyun, hiçbir zaman sıkıcı bir hal almıyor. Zaten bunun üstesinden gelinmesi için de birtakım güzel özellikler eklenmiş oyuna. Şöyle ki karakterimizi tam üç alanda geliştirebiliyoruz ve bu sayede de yeni güçlerimizle, yeni düşmanlara karşı daha büyük bir heyecanla saldırıyoruz! Silahlarımızı, yeteneklerimizi ve özel güçlerimizi geliştirmemize izin veriyor oyun. Silahları geliştirmek için paraya, yeteneklerimizi geliştirmek için karma puanlarına ve özel güçlerimiz için de Ki kristallerine ihtiyaç duyuyoruz. Para kutulardan da çıkıyor, yerde başıboş olarak da duruyor. Karma puanlarını bolca kazanmak için düşmanlarınızı hızla ve farklı şekillerde, etkili bir biçimde öldürmeniz gerekiyor. Ki kristalleri de bazen gizli yerlerde karşınıza çıkıyor, bazen de açık alanda bir anda gözüküyor. Karakterinizin özelliklerini geliştirmek emin olun ki oyunda sizi güdüleyen en büyük etkilerden bir tanesi oluyor zira artarda aynı tipte düşmanları öldürmek, bir süre sonra monoton bir tempoya iniyor. Düşmanlarınızı havaya kaldırıp bir kesebilmenize, onları geri püskürtüp yerde kesilmeyi beklemelerine yarayan birtakım özel güçlerin yanında, kılıç ustalığınızı arttırabileceğiniz, özel kılıç hareketleri yapabileceğiniz yetenekler de elde edebilirsiniz. Düşmanlarınızı daha fazla hareketle öldürmek daha eğlenceli değil mi sizce de? Belki oyun mükemmel bir görsellik sunmuyor fakat Japonya çok güzel resmedilmiş ve zaman zaman mekânlar o kadar detaylı tasarlanmış bir halde görüntüleniyor ki ekran görüntüsü almamak için kendinizi zor tutuyorsunuz.

Hiç de fena sayılmayacak oyun süresiyle çok sağlam bir eğlence sunan oyunu tüm FPS meraklılarına tavsiye ediyorum. ■ **Tuna Şentuna**

Viscera Cleanup Detail

Oyunu Steam'den satın aldıktan sonra "Viscera Cleanup Detail" adında mini bir oyun da kütüphanenize ekleniyor. Bu oyun da aynı Shadow Warrior gibi oynanıyor ama silah tutmak yerine, elinizde bir yer paspası tutuyorsunuz. Amacınız da mekândaki kanları, pisliği üşenmeden temizlemek.



Shadow Warrior

- ⊕ Kılıç kullanımı çok iyi
- ⊕ Karakterinizi geliştirebilme olanağı
- ⊕ Kaliteli grafikler
- ⊖ Biraz düz bir oyun

8,4

Alternatif **Hard Reset**



KASIM 2013
FIYATI 5.00
NO: 11

50 STICKER * 22 POSTER * 12 KAPLI ASKISI

heygirl



50 STICKER

BU AY 3
HEDİYE
BİRDEN!

12 FARKLI
KAPLI
ASKISI



22 POSTER
ÇOK ÖZEL



KASIM SAYISINI KAÇIRMA!

Dijital Dergi Aboneliği için:
www.eMecmua.com



heygirl.com.tr



Skydive: Proximity Flight

Aç kanatlarını, süzül sonsuzlukta!

Uçan sincap gibi dağın tepesinden atlayıp süzülen kişilere "manyak" veya "canına susamış" da denir, "adrenalin meraklısı maceraperest" de. Benim gibi korkakların bu taraflarda bezi olmaz ama yani olmasın da! Tek şansınız var; iyi bir şekilde süzülmezseniz, oyundaki gibi karşınıza bir anda çıkan kayaya sümük gibi yapışmanız işten bile değil. Ama deseler ki süzüleceğiniz yerin zemini pamukla kaplı olacak, bir dakika durmam!

Şakayla karışık konuşuyorum elbette ki ama bu "wingsuit flying" hadisesi, uçmaya en yakın deneyimi sunan bir olay ve feci şekilde heyecan verici. Ne var ki -dediğim gibi- en ufak bir hatayı bile affetmiyor ve öbür tarafa saatte 150 km hızla ulaşabiliyorsunuz bir anda. Her ne kadar oyunun ismi "Skydive" olsa da olayın adı dediğim gibi wingsuit flying. Bir yerden atlıyor ve elinizi kolunuzu açıp ineceğiniz bölgeye yaklaşıncaya kadar süzülüyor, sonunda da paraşütünüzü açıp sağ salım yere iniyorsunuz. Wingsuit flying'in iyice aşırıya kaçan yönünde, yere olabildiğince yakın süzölmeye ve uçuyormuş hissini tam anlamıyla yaşamaya çalışıyorsunuz. Yaşamaya çalışmak burada iki anlamlı tabii ki...

Gaijin Entertainment'ın yapımcılığını üstlendiği Skydive oyununda da tam olarak bu anlattığım macerayı yaşamaya çalışıyoruz. SSX'teki gibi bir dağın tepesinden atlıyor ve seçili olan challenge'a veya



oyun moduna göre birtakım işleri başarmaya çalışarak yere inmeye çalışıyoruz. Oyun hem PS Move, hem de gamepad ile oynanıyor. Gamepad'le oynarken de dilersek analog kolları kullanıyoruz, dilersek de gamepad'in hareket algılayıcılarını. Üç şekilde de amacımız, karakterimizi süzülürken kontrol etmek ve ona akrobatik hareketler yaptırmak. Ben oyunu gamepad'le oynamayı seçtim ve en keskin ve net hareketleri de analog kolla yapabildiğimi gördüm. Akrobatik hareketler arasında Barrel Roll ve Backflip gibi taklalar olduğu ve bunları sürekli yapmak gerektiği için hareket algılayıcılar pek iyi tepki vermedi. Oyuna üç moddan birini seçerek başlıyorsunuz ama oyunu öğrenmek adına ilk önce Challenge kısmına uğramanızı tavsiye ederim. Challenge'lar da birtakım bölümlere ayrılmış durumda ve ilk seçenek olan Routes'a aldanmayın, hemen bir yandaki menüye geçip Basic Tricks'i seçin. Burada nasıl süzüleceğinizi, akrobatik hareketleri nasıl yapacağınızı, yere yakın uçmanın faydalarını bir bir öğretiyor oyun. Tüm hareketleri öğrendikten sonra da dilerse daha zor hareketleri yapmak üzere Advanced Tricks kısmına geçebiliyorsunuz. Kendi mücadelenizi kendiniz ayarlayabildiğiniz, süzüleceğiniz bölgeden, hava tipine kadar birtakım ayarları değiştirebildiğiniz Freestyle modundan öte, Adrenaline Race modu oyundaki en eğlenceli modlardan biri oldu benim için. Burada dört kişi bitiş çizgisine kadar yarışyorsunuz ve yere yakın uçmak da işin özünü oluşturuyor. Akrobatik hareketler yaptıkça, yere yakın uçtukça adrenaline barınız da doluyor ve kısa bir süreliğine daha da hızlı uçabiliyorsunuz. Oyunun hiçbir kısmı kolay olmadığı gibi, bu kısmı da gayet kazık; ilk yarışı kazanmak için 12 kez kadar denemem gerekti. Eğer oyun, menülerden oyun modları seçmek yerine biraz daha SSX vari, biraz daha birbirine bağlı görevler, yarışlar sunsaydı ve tek, korkunç bir rock parçası yerine daha eğlenceli müziklerle birlikte gelseydi, çok daha fazla beğenirdim sanıyorum ama türünün tek örneği olduğunu düşündüğüm Skydive, yine de gayet başarılı olmuş. ■ Tuna Şentuna

Hızlan!

Bazı challenge'lar da esas olan, uzağa gitmek ya da belirli bir rotayı takip etmek. Bu bölümlerde hız çok önemli ve hızınız yavaşken yükselmeye çalışırsanız, iyice yavaşlayıp sonunda gideceğiniz noktayı tutturamıyorsunuz. Dalışları iyi yapmak, akrobatik hareketleri buna bağlamak ve doğru zamanda adrenalin gücünüzü kullanmaksa işin püf noktası.

Skydive: Proximity Flight

- ⊕ Yarışlar çok eğlenceli
- ⊕ Kontroller iyi işliyor
- ⊖ Senaryo yok
- ⊖ Kurgu yok
- ⊖ Derinlik yok

7,8

|| Alternatif Skydrift



Yapım Gaming Minds
Dağıtım Kalypso Media
Tür Simülasyon, Strateji
Platform PC
Web www.riseofvenice.com

Rise of Venice

Para, para, para!

Para, icadından itibaren değerine değer katarak yaşamlarımızın birer parçası oldu. Bu "parça" o kadar değerliydi ki insanoğlu her şeyi bununla satın alabilmenin ve satabilmenin bir yolunu buldu. Salgınlarla ilaç satan tüccarlardan, cennette arsa satan rahiplere kadar herkes bir şekilde kendi parasını kazandı. Bir ticaret simülasyonu olan Rise of Venice de bizleri Rönesans etkisindeki Venedik'e kendi paramızı kazanmaya götürüyor. Tarihindeki en parlak dönemini geçiren Venedik'te Da Narni Ailesi'nin en genç erkeği olarak oyuna başlıyor, ailemizin Venedik yönetiminde söz sahibi olan Council of Ten ile yakın ilişkilere girmesiyle Akdeniz'in fırsatlarla dolu sularına yelken açıyoruz. Küçük bir gemi ve ticaret iznimiz olan üç liman ile ticaret hayatımız başlıyor. Birbirine yakın üç limandan kazabileceğimiz paranın sınırını fark ettiğimizde başka limanlarda ticaret yapmak istiyoruz. Fakat Akdeniz'de bulunan diğer limanlarda ticaret yapabilmek için ya limanlardan ticaret izni almamız ya da liman görevlilerine rüşvet vermeliyiz. Alınan birkaç ticaret izninden ve kazanılan bir miktar paradan sonra gemimizin yanına birkaç gemi daha katıp daha fazla ürün taşıyabiliyor ama bu sefer de taşıyabildiğimiz ürünlere doyan limanlardan kazana-
bileceğimiz paranın sınıra geldiğimizi fark ediyoruz. Daha çeşitli ürün, daha çok talep demek olduğundan doğruca Council of Ten'in yolunu tutuyoruz. Eğer yeteri kadar mal varlığımız ve konsey içinde iyi bir itibarımız varsa konseyin oylaması sonucu yeni ve daha kapsamlı bir ticaret lisansına sahip oluyoruz. Bu lisansla birlikte aile olarak ikinci bir ticaret konvoyuna sahip olma hakkını da elde ediyoruz. İkinci konvoyumuz ve artan ürün çeşitliliğiyle beraber hangi ürünü ne kadara aldığımızı, ne kadara satmamız gerektiğini hatırlamak iyice zorlaşıyor. Bunun için oyunda her an not tutabileceğimiz bir bölmenin düşünülmüş olması, bizi kâğıt kalemle uğraşmaktan kurtarıyor. Aldığımız yeni lisans sayesinde ticaretini yaptığımız ürünlerin çeşitliliği artsa da daha fazlası için başka bir lisansa ihtiyaç duyuyoruz. Bu lisans için Council of Ten'in yolunu tutmadan konsey üyelerinin itibarını kazanma-

mız gerekiyor. Konsey üyeleri de itibarlarına karşılık yeni bir kilise yaptırmak, kendi ürünlerini taşımak ve rakip şehirlere casus sokmak gibi çeşitli isteklerle bizi görevlendirebiliyorlar. Lisans sorunu çözüp uzak limanlar arasında ticarete başlayınca sadece para kazanmayı değil, kazandığımız parayı korsanlardan korumayı da düşünmemiz gerekiyor. Rüzgâr arkamıza alıp korsanlardan kaçarak en yakın limana sığınabileceğimiz gibi, korsanlarla savaşma seçeneğine de sahibiz. Yapılan bir savaş sonrasında batan bir gemi ve beraberindeki ürünler düşünüldüğünde bir tüccar olarak savaşmamak en doğrusu olarak görünüyor. Rise of Venice'in grafiklerine değinecek olursak bütün oyun -gemi savaşları haricinde- tek bir arayüzde oynanıyor. Gaming Minds'in eski yapımlarının aksine deniz seferlerinden şehirlere yükleme ekranları olmaksızın geçiş yapabiliyoruz. Özenilerek hazırlanan dünya haritası ve yaşanan olayları (Volkan faaliyetleri, orman yangınları, şehirlerdeki inşaatlar gibi.) bu harita üzerinden anlık olarak ve görsel bir şekilde takip edebiliyoruz. Buna rağmen oyunun deniz ticaretine ve liman şehirlerine odaklanmış olması, haritanın deniz olmayan kısımlarının fazla boş kalmasına neden olmuş. Yine de bu boşluk, Rise of Venice'in başarılı oyun içi ekonomi sistemi sayesinde bir ticaret simülasyonunun olması gerektiği gibi olduğu gerçeğini değiştirmiyor.

■ Ahmet Ridvan Potur

Rise of Venice

- ⊕ Ticaret ve ekonomi mekanikleri
- ⊕ Deniz savaşları
- ⊕ Council of Ten
- ⊖ Liman sayısını azlığı
- ⊖ Tekrar eden oynanış

7,0

Alternatif Patrician IV



Yapım Games Farm
Dağıtım bitComposer Games
Tür Aksiyon, Simülasyon
Platform PC, Xbox 360, PS3
Web airconflicts.net/vietnam/en/



Air Conflicts: Vietnam

Dünyaya yukarıdan bakış

Oyun sektöründe birçok farklı tür içerisinde adı sıkça duyulan seriler vardır ve Air Conflicts de uçuş simülasyonu türünün belki de adı en çok bilinen serisidir. Uzun süredir bizlerle birlikte olan seri, her seferinde oyuncuları farklı bir savaşın içerisine bırakmayı kendisine görev edinmiş durumda. Bu seferki hedefse oyunun isminde açık bir şekilde anlaşılacağı üzere Vietnam... Olaylar "Joe Thompson" isimli, Vietnam Savaşı'na A.B.D. saflarında katılan ilk pilotlardan birisinin gözünden anlatılarak işleniyor. Her yeni bölüm, Thompson'ın yazdığı farklı bir mektuptan alıntılarla başlıyor ve olaylar giderek daha da detaylandırılıyor. Tam olarak 1965 yılında, A.B.D.'nin giderek büyüyen komünist yayılımına dur demek için adım attığı Vietnam bölgesinde baş gösteren savaşlarda bizler de adım adım ilerleyerek savaşın bir sonuca bağlanmasına yardımcı oluyoruz. Pek

tabii ki savaşın adı "Vietnam" olduğu zaman hava birimlerinin önemi ve değeri çok daha farklı şekillerde artıyor. Bunun iki sebebi var: Birincisi, Soğuk Savaş döneminde A.B.D.'nin ve Rusya'nın teknolojik olarak resmen çığır açan her türlü askeri tasarıma tüm paralarını dayaması. İkincisi, İkinci Dünya Savaşı'ndan, 1965 yılına kadar üretilen cihazların hepsinin farklı sahalarda ilk defa denenmesi... Bu sebeplerdendir ki hava birimleri denildiği zaman akla ilk gelen savaş dönemi Vietnam'dır. Helikopterlerin aktif bir şekilde savaşa dalmasıysa Vietnam Savaşı'nın en büyük farklılıkları arasında. Zaten bu oyun da kendisini olabildiğince konu hakkında geliştirmeye çalışmış.

Havadan, karaya!

Air Conflicts: Vietnam (ACV), içerisinde her türlü uçan cismi barındırıyor demekte fayda var zira savaş esnasında kullanılan birçok savaş jeti ve helikopteri oyunda kendisine yer bulmuş durumda. Yani düşünün, C123 Provider bile kullanmak mümkün kılınmış. Uçaklara hâkimiyet bir hayli rahat; öyle "Uçak simülasyonu oynayamam

ben, çok fazla kontrol vardır." gibi bir kaniya kapılmanıza gerek yok. Bu oyun daha çok klavyedeki beş tuşu ve mouse'un iki tuşunu iyi kullanmamızdan başka bir şey istemiyor. Karadan ya da havadan gelen saldırılardan önceden haberimiz olduğu için tek tuşla yapabildiğimiz ani manevralar sayesinde bunlardan anında kurtulmamız işten bile değil. Uçak kullanmanın en büyük zevkiyse tek tuşla silahlar arasında gidip gelebilmek ve beni daha da etkileyen, gövde altı kamerasıyla hedef noktaları vurmaya çalışmak oldu. Tam zamanında atılması gereken bombalar, tıpkı filmlerde izlediğiniz o farklı heyecanı yaşamınıza sebep olacak, buna şüphe yok. Düşman uçaklarıyla yapılan kapışmalarsa Vietnam'ın simülasyon yapısının en çok açığa çıktığı kısmı oluşturuyor. Hedefe kitlenmek, uçağımızın hızını ayarlamak, doğru zamanda doğru silahı ateşlemek gibi farklı detaylar devreye giriyor. Helikopter görevleriysa daha ziyade "Cobra" şov! İndirme yapılacak olan bölgeleri roket yağmuruna tutmak, koşuşturan askerleri taramak ve tüm bu kıymı gerçekleştiriyorken üzerimize atılan RPG'lere isabet olmamak, kabaca helikopter görevlerini işaret ediyor. Birbirinden farklı uçağı ve helikopteri tek bir oyunda deneyim etmek istiyorsanız, Vietnam harika bir deneyim. Nitekim herkese bir defa daha söylüyorum ki bu oyun simülasyondan daha ziyade uçakla oynanan bir Counter-Strike; bilmem anlatabildim mi... Daha az detay, daha çok aksiyon! ■ Ertuğrul Süngü

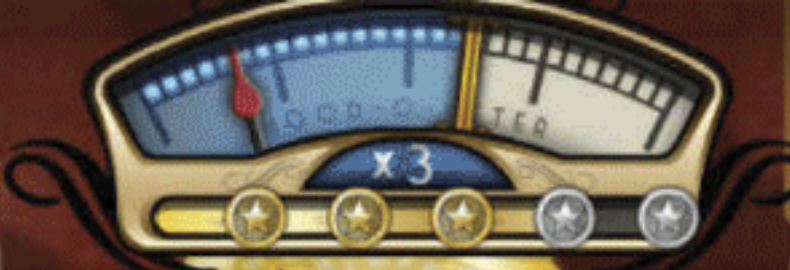


Air Conflicts: Vietnam

- ⊕ Vietnam'da havada olmak
- ⊕ Birçok farklı uçak ve helikopter
- ⊕ Kolay oyun yapısı
- ⊖ Simülasyondan uzak olması
- ⊖ Kolay görevler
- ⊖ Zayıf kalan grafikler

6,5

Alternatif Air Conflicts: Pacific Carriers



Yapım Mediatonic Games
Dağıtım Devolver Digital
Tür Aksiyon
Platform PC, Xbox 360
Web www.foulplaygame.com

Foul Play

Seyirciyi kazanmak!

"Bütün dünya bir sahnedir, ve bütün erkekler ve kadınlar sadece birer oyuncu; girerler, çıkarlar."
- William Shakespeare

Mediatonic Games tarafından geliştirilen Foul Play de bizlere böyle bir sahne sunuyor. Bu iki boyutlu sahnede, oyun sahnelenen herhangi bir sahnede bulunabilecek tüm detayları ve hatta daha fazlasını bulabiliyorsunuz. Başrol oyuncumuz olan Baron Dashforth da bu sahnede kendi hayat hikâyesini anlatıyor. Bu centilmen beyefendi, babasının çalışmalarının peşinden giderek adını dahi duymak istemeyeceğimiz yaratıklarla karşılaşılıyor. Karşılaşmakla da kalmayan Baron, bu sahnede anlatacağı hikâyeleri onları defetmesine borçlu olduğu söylüyor. Seyircisinin gözünü kendisini "şeytan bilimci" diye adlandırarak korkutan Baron, meraklı bakışlar altında gösterisine başlıyor. Hazır baron gösterisine başlamış ve bizi duyamazken biz de eleştirilerimize başlayalım. Oyun hemen açılıştan Xbox 360 gamepad'iniz olup olmadığını

soruyor, yoksa sizi karmaşık ve ayarlamana rağmen tam verim alamayacağınız bir kontrol şemasıyla baş başa bırakıyor. Birkaç denemeden sonra pes edip Xbox 360 gamepad'ile oyuna girerek bu sorunu çözebiliyorsunuz. İlk perde bir nevi öğretici bölüm görevi görüyor ve seyircinin ilgisini nasıl çekebileceğimizi öğreniyoruz. Baron ve yardımcısı Scampwick Steerpik dışında sahnede bulunan bütün karakterler ve yaratıklar tiyatrodaki çalışan oyuncularından oluşuyor. Yaratıkların kostümleri ve çoğu zaman birer insan olduklarını belli etmeleri tiyatro atmosferini hissetmemize yardımcı oluyor. Karakter tasarımlarındaki başarı, sahnede ve özellikle arka plandaki dekorlarda devam ediyor. Oyunda mırıltılardan başka seslendirme bulunmazken başarılı müziği sayesinde oyun süresi olan beş saati tamamlayabiliyoruz. Oynanışın tekdüze olması da beş saatin bu oyun için yeterli olmasını sağlıyor. Öyle ki Baron'un biri ağır, diğeri hafif olmak üzere iki farklı saldırı şekli bulunuyor. Bu iki saldırı şeklini kullanarak ve gelen saldırıları savuşturarak farklı kombolar yapabiliyorsunuz.

Yine de Baron'un sahnede izleyiciler önünde yapabileceklerinin de bir sınırı var. İzleyiciler arasında çocuklarında bulunması, sahnede kan göremeyeceğimiz anlamına geliyor. Bununla birlikte her an senaryo gereği öldürdüğümüz bir yaratığın kafasını kaldırıp oyunun gidişatına bir göz attığını görebiliyoruz. Oyunun gidişatı ve seyircinin ilgisi bizim için bu oyundaki en önemli dinamik. Sahnenin tepesindeki "Mood-o-Meter" isimli cihaz, seyircinin tepkisini anlık olarak bizlere gösteriyor. Bu cihazda ölçülen değer ne kadar çok kombo yaparsak, ne kadar çok aksiyon içinde olursak o kadar yüksek oluyor. Mesela bir sahneyi hiç hasar almadan, kombolar eşliğinde tamamladığımızda "Perfect Scene" (Muhteşem Sahne) yapmış oluyoruz. Seyirciler de bu performansları şapkalarını havaya atarak kutluyorlar. Ayrıca Mood-o-Meter bir nevi can barı görevi de görüyor. Baron'u ulaşılmaz olarak gören seyirci, aldığımız her darbede Mood-o-Meter'in da gösterdiği gibi ilgisini yitiriyor; hatta dikkatli olmazsak ilgisini yitiren kalabalık tarafından terk edilen salonda bir başımıza kalıyoruz. Sonuç olarak Foul Play'i espri anlayışı, tasarım harikası karakterleri ve eğlenceli sunumu nedeniyle diğer iki boyutlu oyunlardan ayı tutmak gerekiyor. Biz de bu yüzden Foul Play'e güzel bir hafta sonu geçirmek için yapılacaklar listesinde üst sıralardan bir yer veriyoruz. Böyle bir listeniz yoksa Foul Play ile oluşturmaya başlayabilirsiniz.

■ Ahmet Rıdvan Potur



Foul Play

- ⊕ Espri anlayışı
- ⊕ Karakter tasarımları
- ⊕ Hikâye anlatımı
- ⊖ Tekdüze ilerleyiş
- ⊖ Klavyeyle kontrol zorluğu

7,0

|| Alternatif Black Knight Sword

Yapım **Sony**
 Dağıtım **Sony**
 Tür **Macera, Platform**
 Platform **PS3**
 Web us.playstation.com/games/rain-ps3.html
 Türkiye Dağıtıcısı **Sony**

Rain

Bir sonbahar oyunu...

Ve konu yine Resident Evil: Nemesis'e geliyor... Hatırlar mısınız Nemesis'i? Artık eski oyunları oynamak da pek kolay olduğu için belki yakın bir zamanda bile oynamış olabilirsiniz Resident Evil'in bu en gergin oyununu. "Nemesis" adındaki çam yarması, neredeyse tüm oyun boyunca bizi takip ediyordu ve yakalandığımız anda da tahtalköyü boyluyorduk. Peki, Rain'in bu oyundan kalır yanı var mı? Neredeyse yok ve hatta fazlası bile var zira oyunda tek bir yaratık başınıza bela olmuyor, köpeğiydi, yürüyeniydi, "bilinmez"iydi, hepsi maşallah peşimizde!

Eğer bu oyunu takibe aldıysanız, izlediğiniz fragmanları da hatırlarsınız ve size peşinen şunu söyleyeyim ki oyun, gördüklerinizden pek fazlasını vaat etmiyor. Görsel anlamda özellikle, daha önce ekran görüntülerinde, videolarda ne gördüyseniz, oyunda daha fazlasını görmeniz mümkün değil.

Farkındayım, biraz eleştirel başladım olaya ama Rain'in daha orijinal, daha eğlenceli, aynı anda daha derin, daha duygusal bir oyun olmasını bekliyordum. Oyunun hemen başında Debussy'den Clair de Lune çalmaya başladı, kafamda ışıklar loş bir hal aldı ama o olay, orada kaldı. Belki bunun gibi müzikal anlatımlar oyunda daha çok olmalıydı, bilmiyorum...

Küçük bir çocuğun, fantastik bir hikâyesi söz konusu. Sürekli yağmur yağan, ortaçağın etkisinden kurtulamadığı her halinden belli olan bir şehirde, bir kızın peşine takılıyoruz. Kontrolümüzdeki çocuk, kızcağzı ve tüm düşmanlarımız, yağmurun altındayken ortaya çıkıyorlar. Eğer ki yağmurun ulaşamadığı bir bölgeye atarsak kendimizi, görünmez oluyor ve nerede olduğumuzu da ancak ayak izlerimizden takip edebiliyoruz.

Karakterimiz yürüyor, koşuyor, zıplıyor ve bir yerlere tırmanıyor. Savaşmak, büyü yapmak ve türevi işler onun kapasitesinin ötesinde. Kısa bir sürede yakaladığımız kızla birlikte süren yolculuğumuzda da

arkadaşımıza yardım etmek ve ondan yardım almak da mümkün oluyor fakat bunları da çok yetenek isteyen hareketler olarak adlandıramayız.

Oyundaki en büyük mücadele, çevrede birkaç tane düşman olduğunda bunlardan nasıl kurtulacağımızı kapsayan anlar. Diyelim ki üç tane yaratık var ve kullanmamız gereken yol da yağmur altında. Saçağın altında görünmez bir şekilde beklerken bir su birikintisinden koşarsak, düşmanlarımızdan bir tanesini yanıtabiliriz. O ses geldikten sonra hızla diğer tarafa geçip beklemeli ve diğer yaratık geçtikten sonra hemen yandaki saçağın altına koşmalıyız. Son düşmandan kurtulmak içinse hızlı olmak lazım; seri bir koşuyla hayalet köpekler bizi yakalamadan çıkışa ulaşabiliriz.

Oyunun büyük bir kısmında bu tip durumlarla karşılaşırız. Bir yerde üstünde durduğumuz kalaslar alttaki köpekler tarafından parçalanıyor, hızla öbür tarafa atıyoruz; bir başka yerde çamura basıyoruz ve görünmez olsak bile çamurun izleri gözüktüğü için düşmanlarımız bizim farkımıza varıyor.

Birkaç tane farklı mekân içeren oyunda sadece tek bir mekân heyecan vericiydi ve o da gerçekçi şehir manzarasından daha öte, daha gerçekdışı bir mekândı. Oyunun sonu hakkında da bilgi vermeyeceğim ama tatmin edici olduğunu söylemek güç. Kendisinden çok daha fazlasını beklediğim için Rain beni maalesef biraz hayal kırıklığına uğrattı. Yine de enteresan bir hikâyede rol sahibi olmak istiyorsanız, oyunu deneyebilirsiniz. ■ **Tuna Şentuna**

Rain

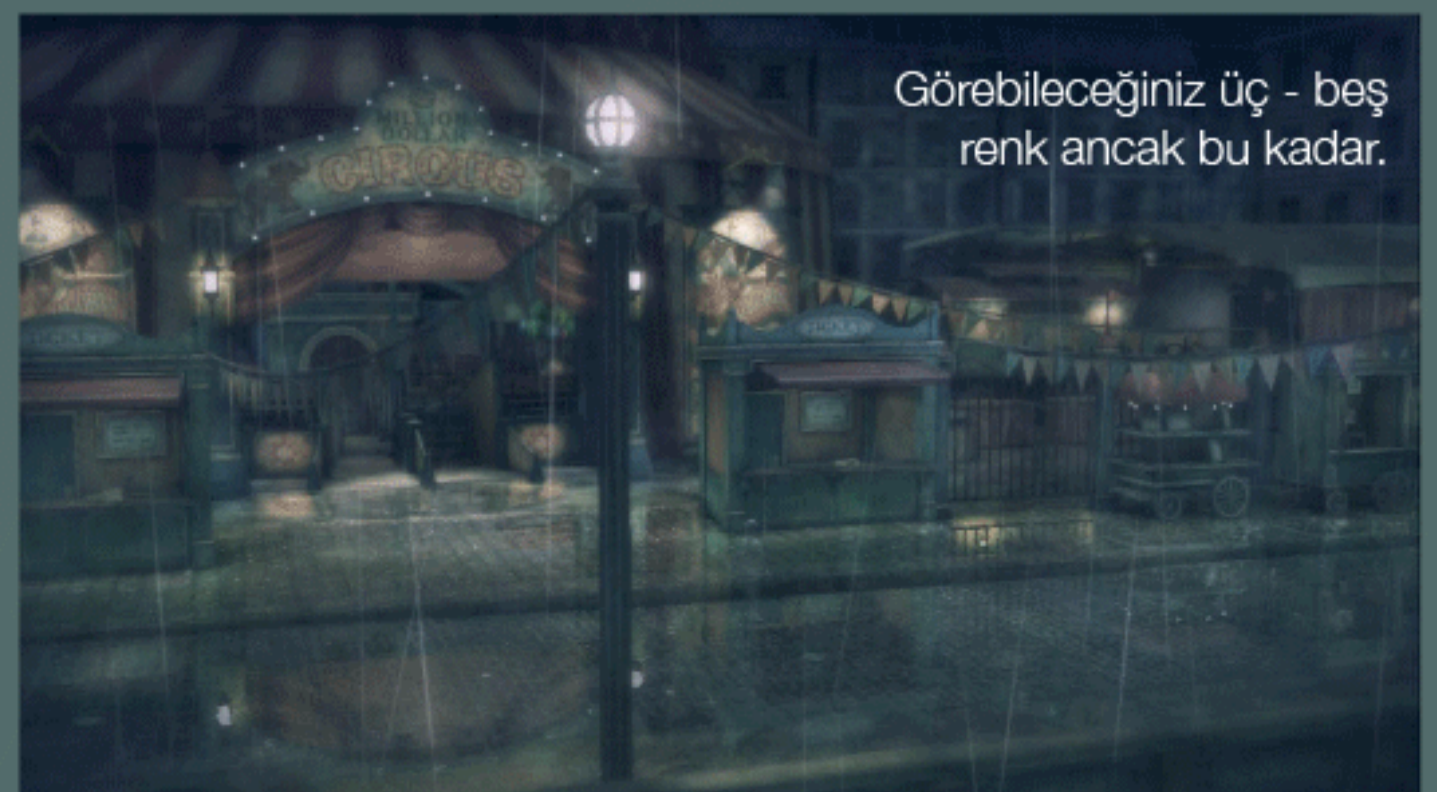
- ➕ Farklı oynanış
- ➕ Bazı sahneler etkileyici
- ➖ Oynanışta çeşitlilik çok az
- ➖ Hikâye vurucu değil

6,5

|| Alternatif **Limbo**

Bilinmez

Oyunun hemen başında peşimize düşen "The Unknown" adındaki enteresan yaratık, oyun boyunca karşımıza çıkıyor. Bazı yerlerde o kadar yakınımıza geliyor ki direkt olarak Nemesis'in bana yaşattıklarını hatırladım.



Görebileceğiniz üç - beş renk ancak bu kadar.



Yapım Bohemia Interactive
Dağıtım Bohemia Interactive
Tür Strateji
Platform PC, iOS, Android
Web www.bistudio.com/english/games/arma-tactics



Geliştirme

Arma Tactics'de her silahın iki adet geliştirmesi bulunuyor. Genelde vurma ihtimali ve daha fazla şarjör gibi ana geliştirmelere sahip olan silahlarımıza ek olarak, dilersek daha fazla bombayı tek bir karaktere yükleyebiliyoruz. Her bölümde kazandığımız yetenek puanları sayesinde bomba, sağlık çantası ve en önemlisi de tek seferde yürüyebileceğimiz mesafe geliştirilebiliyor.

- ✓ Bomba var diye bomba attım, olsa roket de atardım! Gül bahçesi gibi oldu.

Arma Tactics

Sırrı adında saklı!

Saklı falan da değil ha, taktiksel bir oyun Arma Tactics ve zaten adını telaffuz ederken fark ettiriyor bayağı. Birazdan detaylarını anlatacağım oyun hakkında en çok dikkat çeken unsur, şüphesiz ki iOS ve Android platformları için de geliştirilmiş olması. Kendisini PC'de deneyim etmeye başladığım anda bağıra bağıra "Beni mobil platformlarda da oyna!" dedi ki zaten oyunun esas esprisi, akıllı telefonlarda ve tabletlerde ziyadesiyle güzel bir oynanış sunması. Neden mi? İşte orada da olayın taktiksel kısmı devreye giriyor. PSP çıktığı zamanlarda cihazı kullanmış olanların da çok iyi bileceği üzere, diğer platformlardan alıştığımız aksiyon yapımlarının sıra tabanlı modelleri, mobil üzerinde çok daha başarılı sonuçlar doğuruyor ve oyuncuyu farklı bir yapının içerisine sokuyordu. Metal Gear Acid ve Warhammer 40.000: Squad Command oyunlarıyla yapımcılar, mobil platformların sıra tabanlı oyunlar için ne kadar elverişli olduğu görmüş oldular ve uzun lafın kısası, Arma Tactics de böyle bir oyun...

İçerisine daldığımız anda, kontrolünü üstleneceğimiz Special Forces takımı selamlıyor bizleri. "Selamlıyor" derken, gerçekten sandalyesinde oturan bir askerden bahsediyorum. Şimdi o bir kenarda dursun, biz detaylara geçelim... Birçok taktiksel aksiyon yapımında olduğu gibi, Arma Tactics'de de her tur belirli sayıda hareket mevcut. Her birim, iki harekete sahip ve bir diğer deyişle iki adet AP, yani aksiyon puanı söz konusu. Dilersek birisiyle kısa bir mesafe yol kat edip akabinde ikinci puanımızla ateş edebiliyoruz. Tabii ki varsa en güzelinden bir bomba atmak da mümkün. Sonra sıra rakibe geçiyor ve aynı kurallar düşman birimleri için de geçerli. Turda tek

bir hareket puanı harcarsak ve rakibi kendi turunda hareket ederken yakalarsak, otomatik olarak saldırı hakkı kazanıyoruz. Yani harita üzerindeki her noktayı ince eleyip sık dokumak gerekmekte.

Sıra sıra

Oyun taktiksel olduğu için yapılan her hareketin bir aksiyon puanına mal olduğunu unutmamak lazım. Herhangi bir yerde siper almak, bomba atmak, şarjör değiştirmek, düşeni kaldırmak; işte bunlar hep "bir" aksiyon puanına bedel sevgili okuyan insan. Sağlık puanı biten birimlerse burada direkt can vermiyor, onun yerine beş türlüğüne yere yatıp kalıyor ve ancak beşinci tur bittiği zaman hakkın rahmetine kavuşuyorlar. Bölüme başlamadan önce kendilerine sağlık paketi verdiğimiz birimlerin, ortalamada verilen doğru komutlarla sorunsuz bir şekilde hayatlarına devam ettiğinin altını çizmek isterim. Ayrıca Arma Tactics'de herhangi bir düşmanın arkasına kadar gidebildiğimiz sürece, kendisini tek bir bıçak darbesiyle öldürmemiz mümkün. Yine de yapay zekânın bir hayli çöp olduğunu unutmamak lazım. Bir seferinde çatışmaya arka arkaya beş kişi geldi ve taktik namına yaptığım tek şey, "Topluluğa bomba atılır hacı!" mantığıyla kendilerini havaya uçurmak oldu. Durumu daha da vahim hale getirense bu ve benzeri yapay zekâ sorunlarının sürekli meydana gelmesi... Bir seferinde de beni görmeyen keskin nişancının, iki tur sonra görmeyi seçmesi gibi birçok saçmalık mevcut bu oyunda. Öyle ya da böyle, PC için değil belki ama özellikle mobil platformlar için harika bir yapım denebilecek seviyede Arma Tactics. ■ Ertuğrul Süngü



Arma Tactics

- ⊕ Harita bolluğu
- ⊕ Silah geliştirmeleri
- ⊕ Farklı yetenekleri geliştirebilme
- ⊖ Saçma sapan yapay zekâ
- ⊖ PC için en az 13 yıllık grafikler
- ⊖ Olmayan müzikler

6,0

Alternatif XCOM: Enemy Unknown



İşte duvarlarından nem akan naçizane garajınız...



Yapım Greenheart Games
Dağıtım Greenheart Games
Tür Simülasyon
Platform PC, Mac
Web www.greenheartgames.com

Game Dev Tycoon ★

Oyun dünyasında adım adım...

Yıllardır ayıla bayıla oyun oynuyorsunuz bıkmadan, usanmadan; hatta bıraksalar kendi oyununuzu yapacaksınız ve içinizden bir ses dünyanın en iyi oyununun o oyun olacağını söyleyip duruyor. Bir oyun yapmanın ne demek olduğu konusunda en ufak bir fikriniz var mı acaba? PC'nin ilk filizlerini verdiği yıllardan bu yana oyun dünyasının nasıl bir süreçten geçtiğine yine oyun oynayarak tanık olmak ister miydiniz peki? Evet... Bu iki sorunun cevabı, kısmen de olsa Game Dev Tycoon'da yatıyor. Game Dev Tycoon, sizi PC devriminin ilk yıllarına götürüyor ve sonraki 35 yıla tanıklık etmenizi sağlıyor. Bu süreçte tüm oyun tarihini resmen bir özet olarak yaşıyor ve bizzat bir oyun firması olarak yer alıyorsunuz. Bir nevi zaman makinesindediniz yani ve bu zaman makinesi, sizi o en sevdiğiniz boyutta tutuyor sadece.

Oyunlarla ilk tanıştığım yıllardan beri benim de bir oyun yapma hayalim vardı tabii ki ama kendimi hiç bir şirket patronu olarak görmemiştim. O yüzden şirketime isim bulmakta pek zorlandım ama nihayetinde "Shelter Games" kuruldu. İlk oyunum "Untouchables", bir aksiyon oyunu olarak otoritelerden ortalama puanlar aldı ve beni cesaretlendirdi. Şu sıralar dünyanın en iyi oyunlarından birini yapmış ve paranın gözüne vurmuş durumdayım. En ünlü otoriteler, 10 üzerinden 10 vermiş oyunuma. (Oyuna isim vermeyi unutmam ve piyasaya "Game #8" olarak çıkması da ayrı bir hikâye...) Ofisimi genişlettim çok şükür ve ilk elemanımı da kadroma dâhil ettim. Piyasaya Sega Game Gear yeni yeni çıkmış, ortalık kaynıyor, yepyeni oyunlar üretiliyor, önümde parlak bir gelecek var ve her şeyden önemlisi, sevdiğim işi yapıyorum!

Ben bir oyun yapımcısıyım!

En ünlü şirketler gibi siz de kariyerinize küçük bir garajda, tek başınıza başlayacaksınız. İlk oyununuz için elinizde kısıtlı imkânlar olacak ama kim bilir, belki de bu imkânlarla harikalar yaratacaksınız. Basit bir mantığa dayanıyor oyunun temeli. Bir yandan elinizdeki teknolojiyi adım adım geliştirirken, diğer yandan bu teknolojileri kullanarak yeni oyunlar tasarlıyor ve piyasaya sürüyorsunuz. İlk aşamada oyununuzun

ismi, türü, hangi platformda yer alacağı gibi temel özellikleri belirliyorsunuz ki bu aşamada doğru kombinasyonları bir araya getirmeniz çok önemli. Mesela bir kurt adam temasını, simülasyon türüyle bir araya getirmek pek mantıklı sonuçlar doğurmayacaktır. İlerleyen üç aşamada oyununuzun hangi yönlerden baskın olacağını belirliyorsunuz ki bu aşamada o kadar güzel ve enteresan detaylar var ki...

Design ve Technology puanları temel puanlarınız oyunun gelişim sürecinde ortaya çıkan bug'ları da son aşamada temizlemeniz lazım ki oyuncular tarafından kulağınız çınlatılmasın. Oyununuz bittiğinde ve piyasaya sürüldüğünde otoritelerden puanları topluyorsunuz ve satış rakamlarınız, dolayısıyla kazancınız bu puanlar doğrultusunda yükseliyor veya düşüyor. Yaptığınız oyunu analiz etmek, yeni oyun türleri ve teknolojiler geliştirmek, hatta kendi grafik motorunu icat etmek ve geliştirmek bile mümkün. Tabii ki tüm bunlar olup biterken bir yandan oyun dünyası geliyor. Yepyeni platformlar birer birer patlak veriyor ve bu hızla gelişen, üreyen piyasada tutunmaya çalışıyorsunuz. Oyunun beni en çok yakalayan yanı, zamanını sallayan o müthiş teknoloji devlerinin isimlerinin şifreli telaffuz edilmiş olması oldu. Bakın, şimdi size aklıma gelenleri sıralayayım ki bunların karşılıklarını çıkarmanız hiç de zor olmayacak, emin olun. PC'yi hepimiz tanıyoruz zaten ama Govodore G64 nedir abi? Peki ya Ninvento ve Dinkey King? Bir süre sonra sürekli yeni oyun yapma zorunluluğu az da olsa sığı beni ama çok eğlendiğimi söyleyebilirim. Harika bir simülasyon duruyor karşınızda ve kendisi bir bağımsız oyun olduğu için cüzi bir miktar çıkacak cebinizden. Hem oyun dünyasının geçtiği süreçleri de bizzat yaşamak istersiniz, değil mi?

■ Ertekin Bayındır

Game Dev Tycoon

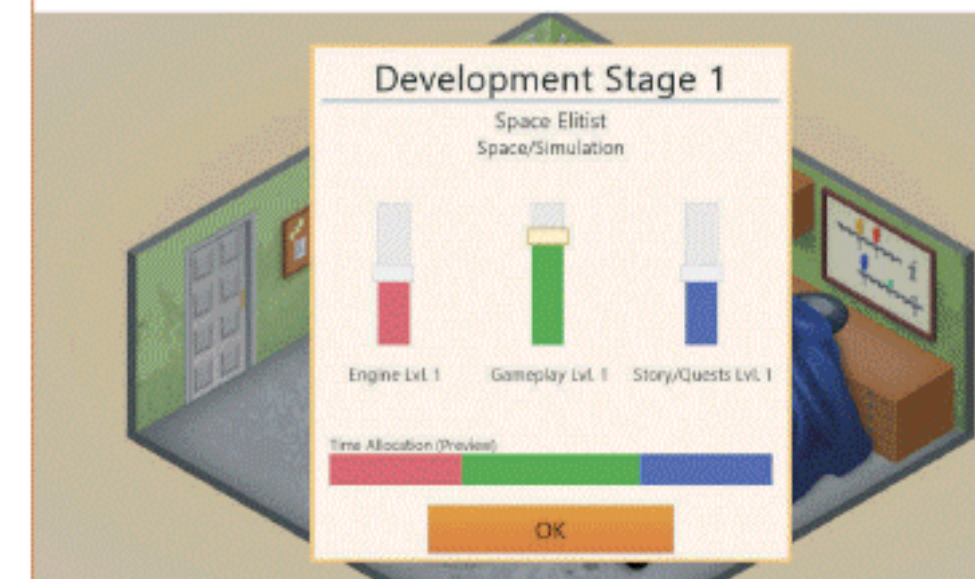
- ➕ Oyun dünyası tarihine tanık olma şansı
- ➕ Hep bir sonraki aşamayı merak ediyor insan
- ➖ Sürekli oyun yapmanın insanı sıkabileceği aklıma gelmezdi

8,5

Alternatif Game Dev Story

Devran Döner

Yaptığım oyunlara otoritelerin verdiği puanlar düşük olunca küfür etmeye başladım ve sonra kime küfür ettiğimi oturup düşünerek kendi paradoksumda kayboldum. İnsanın kendine atabileceği tekmeye bu kadar yakından şahit olması hiç hoş olmuyor.





Yapım Daedalic Entertainment
Dağıtım Daedalic Entertainment
Tür Macera
Platform PC, Mac
Web www.deponia.de



here you are.



Goodbye Deponia

Her şeyin bir sonu vardır

Ezber

Goodbye Deponia'daki birçok bulmaca ezber gerektiriyor çünkü daha büyük haritalar üzerine yayılmış, kullanılmayı bekleyen çok fazla obje yer alıyor etrafta. Nerede, ne vardı, çok iyi ezberlemek, yeni bir obje bulduğumuz anda "Hah, bunu şurada kullanmam gerek." diyebilmemiz lazım.



Benim neslim "üçleme" kelimesiyle büyümüş bir bekipten oluşur. "Üçleme" denildiği zaman akla ilk gelen şey, uzun süre beklemekten başka bir şey değildir. Tıpkı Star Wars ya da The Lord of the Rings filmlerini beklediğimiz dönemdeki gibi, hemen o heyecanlı bekleme moduna gireriz. Fakat Daedalic Entertainment tarafından geliştirilen Deponia serisi, iki yıl içerisinde ürettiği üç Deponia oyunu bu bekleme süresini büyük ölçüde kısalttı. İlk oyunla macera oyunlarını yeniden gündeme getirecek kadar dikkat çekmeyi başaran seri, gördüğü büyük ilginin ardından kısa sürede herkes tarafından bilinen bir isme dönüştü.

Point & click tarzı bir oyun olan Deponia, üç oyununda da 2.5D grafiklerle çıktı karşımıza. Etrafta bulunan objeleri kullandığımız ve bulduğumuz eşyaları doğru yerlerde kullanarak ilerlediğimiz klasik bir seri o aslında. Tek kişilik oyun yapısıyla karşımıza çıkan oyun, daha önce yaptığım Deponia incelememde de üzerine bastığım gibi, 90'lar sonundaki macera oyunlarını özleyenler için biçilmiş kaftan. Goodbye Deponia'ya biraz daha yakından bakacak olursak, özellikle önceki oyunları deneyim edenler için bambaşka bir hikâye akışı göze çarpıyor. Zaten mümkünse önceki iki oyunu oynayın ki senaryonun nereden, nereye geldiği hakkında en azından bir fikriniz olsun zira bu seferki oyunda, daha öncekilere nazaran çok daha fazla diyalog söz konusu. Aradan geçen iki oyun sonucunda kahramanımız Rufus, sonunda aradığı hedefe ulaşıyor. Elysium'a gidecek bir yol buluyor ve Deponia'yı bahsi geçen kesin yok oluştan kurtarmanın peşinde koşturuyor. Bundan önceki yapımlarda kendisinden çok emin bir tavır sergileyen Rufus, ilk defa bu oyunda şüpheye düşüyor. Genel olarak yaptıklarımız arasındaysa hem gidiş yolunu bulmaya, hem de Rufus'u kendine getirmeye çalışıyoruz.

Rufus, her zaman Rufus

Gerçekten de öyle. Özellikle iyi İngilizce ya da Al-

manca bilenlerin kendisiyle fazlasıyla eğlenebileceği bir karakter Rufus. Diğer karakterlerle etkileşimlerinden tutun da kendi kendisine yaptığı konuşmalara kadar, birbirinden farklı ve kinayeli diyaloga şahit olmaya Goodbye Deponia'da da devam ediyoruz. Yeni oyunla birlikte en çok beğenimi kazanan özellik, farklı kamera açıları oldu. Açılardaki değişiklik kadar, daha dinamik sahnelerde macera oyunu deneyimi yaşamak da çok büyük bir tarz katmış oyuna. Zaten ilk baştaki görevler, klasik "tıkla ve ilerle" oyun yapısından daha çok, "arcade" oyuna benzemiş. Yani ilk 20 dakikalık süre içerisinde fellik fellik bulmaca peşinde koşmak yerine, daha hızlı hareketlerle sonuca ulaşıyoruz. Hızlı başlangıç, aynı zamanda oyuncuya farklı bir heyecan yaşatarak kısa sürede daha hızlı bir şekilde sonuca varma duygusu da yaşıyor ki herhangi bir macera oyununa giriş yapmak için muazzam bir sistem bu. Pek tabii ki başlangıçtaki bulmacalar bir hayli kolay ama otele girdiğimiz andan itibaren zorluk seviyesi bir anda katlanıyor. Dediğim gibi, diyaloglar ziyadesiyle artış göstermiş ve iyiden iyiye oyuna etki etmeye başlamış. Eh, macera oyunu olduğu için her diyalog dakikalarca sürebiliyor ki içinde birçok farklı bilgiyi barındırıyor.

Seslendirmeleri, eski tarzı hatırlatan çizim grafikleri ve oyuna yeni eklenen farklı karakterleriyle türü sevenler için çok ama çok özel bir oyun. Hele bir de önceki oyunları deneyim ettiyseniz, Goodbye Deponia'yı sakın kaçırmayın. ■ Ertuğrul Süngü

Goodbye Deponia

- ⊕ Eğlenceli diyaloglar
- ⊕ Fantastik mekânlar
- ⊕ Rufus!
- ⊕ Harika seslendirme
- ⊖ Kimileri için çok uzun diyaloglar
- ⊖ Çok hafıza gerektirmesi

7,4

|| Alternatif Deponia

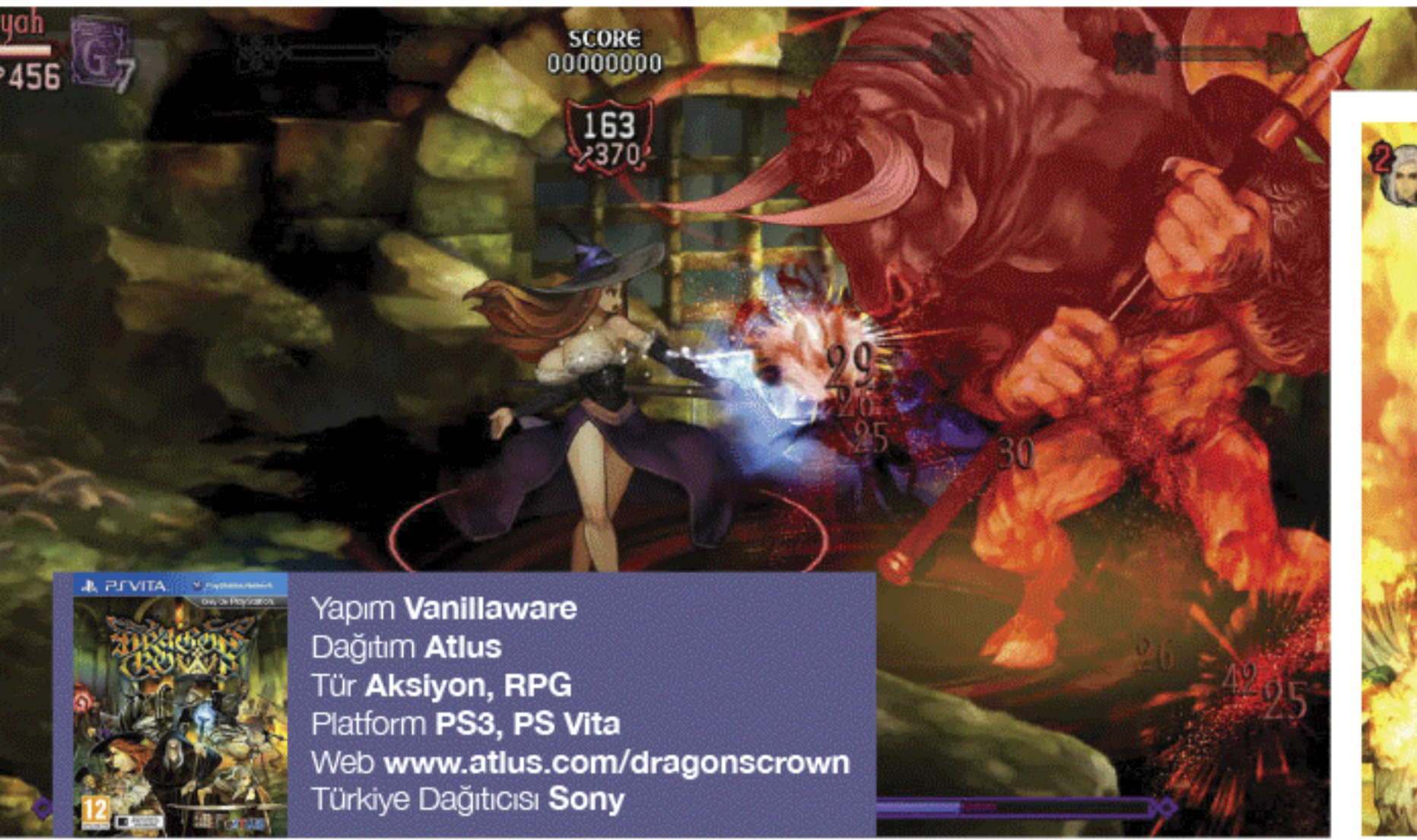


LEVEL ONLINE

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

www.level.com.tr

Her gün güncelleniyor



< Minotaur en güçsüz boss'lardan bir tanesi.



Yapım **Vanillaware**
Dağıtım **Atlus**
Tür **Aksiyon, RPG**
Platform **PS3, PS Vita**
Web www.atlus.com/dragonscrown
Türkiye Dağıtıcısı **Sony**

Yarıdan Sonra

15 - 20 saat içerisinde oyunu yan görevleriyle birlikte tamamladıktan sonra, tüm oyunu daha zor görevler ve daha zor boss'lar ile yeniden oynayabileceğinizi belirteyim. Üstelik karakterinizin seviyesini de arttırmaya devam edebilirsiniz.

Dragon's Crown ★

Alın şu aleti elimden!

İlk defa Game Boy sahibi olduğumda bu aleti taşımadığım yer yoktu. Annemler yemeğe götürürdü bir yerlere masada 20 kişi var, ben bir köşede Game Boy oynamaya çalışırdım. Tatile gideriz Game Boy, tuvalete giderim Game Boy. O zamanlar için inanılmaz bir aletti, yaşım da küçüktü tabii ki ama şimdi ne oluyor yani? Elimde PS Vita, utanmasam Pazar kahvaltısına bile götüreceğim dışarı çıktığımda. Hepsi Dragon's Crown'ın suçu! Oyunun yarısına geldiğimde kafamda şöyle bir düşünce oluştu: Bu oyun aslında Diablo'nun iki boyutlu ve Japon esintili olanı! Oyunu bitirdiğimde ve her şeyi daha da zor seviyelerde tekrar yaşamak istediğimi anladığımda da bu düşüncemden tam anlamıyla emin oldum. Bir beat 'em up gibi gözükse ama RPG öğeleri sayesinde sürükleyici bir oyuna dönüşen Dragon's Crown, emin olun ki sizi de başına kilitleyecek.

Konudan bahsetmek gerekir elbette ki ama ortada pek bir konu yok. Korkunç bir ejderha uyanıyor, biz de onu durdurmaya çalışıyoruz; bu kadarını bilerseniz yeter. Oyunda zaten konudan çok görevleri alıp bunları yapmak ve seviye atlayıp daha iyi silahlara kavuşmak için bir çaba sarf ediyorsunuz.

Her şey bir kasabada başlıyor ve orada da sonlanıyor. Yani seçtiğiniz karakterle farklı farklı kasabalar gezip değişik NPC'lerle karşılaşmıyorsunuz. Bulduğunuz kasabada Inn'den karakterinizi ve yoldaşlarınızı seçiyorsunuz, Adventurer's Guild'den görev alıyor, Castle'da kralı ve kraliçeyi selamlıyor, büyücü kulesinde rune'lara bakıyor ve Stable veya Gate sayesinde de Hydeland'deki bölgelere ulaşabiliyorsunuz. Kasabada bu bölgeler, bir çizgi üzerinde bulunan noktalardan farksız. Dilerseniz PS Vita'nın ekranına bir kez dokunarak haritayı açıp buradan da kasabadaki bölgelere hızlı ulaşım sağlayabiliyorsunuz. Tam altı farklı sınıf seçeneği sunan oyun, bu altı sınıfı bambaşka tarzlarda yapmış ve bu sayede sınıf denemek için bile oyunu bir kez daha oynamak isteyebilirsiniz. Knight ve Dwarf yakın dövüşte uzman oldukları için her türlü oyuncu rahatlıkla oynayabiliyor. (Oyun böyle öneriyor.) Wizard ve Sorceress'ı kullanmak daha zor ve Wizard seçerek bu zorluğu sonuna kadar hissettim. (Mana'nız sürekli bitiyor.) Amazon ve Ranger da arada kalmış iki sınıf ama

benim pek ilgi alanıma girmediler.

Oyunu dört kişi internet üzerinden veya yakındaki arkadaşlarınızla Ad-Hoc ile oynayabiliyorsunuz veya tek kişi oynarsanız da üç tane yapay zekâ oyuncu alabiliyorsunuz yanınıza. Oyunu internetten oynamak güzel fakat çok büyük kaos oluyor ekranda; kim neye vuruyor, kesinlikle anlayamıyorsunuz.

Her bölümün sonunda bir tane boss bulunuyor ama bölümün hemen başında yol ikiye ayrıldığı için hangi boss'la dövüleceğinize karar vermeniz gerekiyor. Boss'ları yenmek pek kolay sayılmaz; hele ki Red Dragon ve Wraith gibi gıcık boss'ları yenmek için resmen taktik uygulamanız gerekiyor. Oyunun sonunda karşınıza çıkan Ancient Dragon ise bambaşka bir mücadele sunuyor. Karakterinizi 35. seviyeye getirmeden onunla kapışmayın derim.

Odin's Sphere'ı katlayacak kadar güzel grafiklere sahip oyun maalesef PS Vita'da zaman zaman yavaşlıklar getirdi ekrana ama olsun, yine de zevkle oynadım, oynamaya da devam ediyorum. PS Vita sahibiyse acilen, PS3 sahibiyse de şiddetle bu oyunu oynamanız tavsiyedir. ■ **Tuna Şentuna**

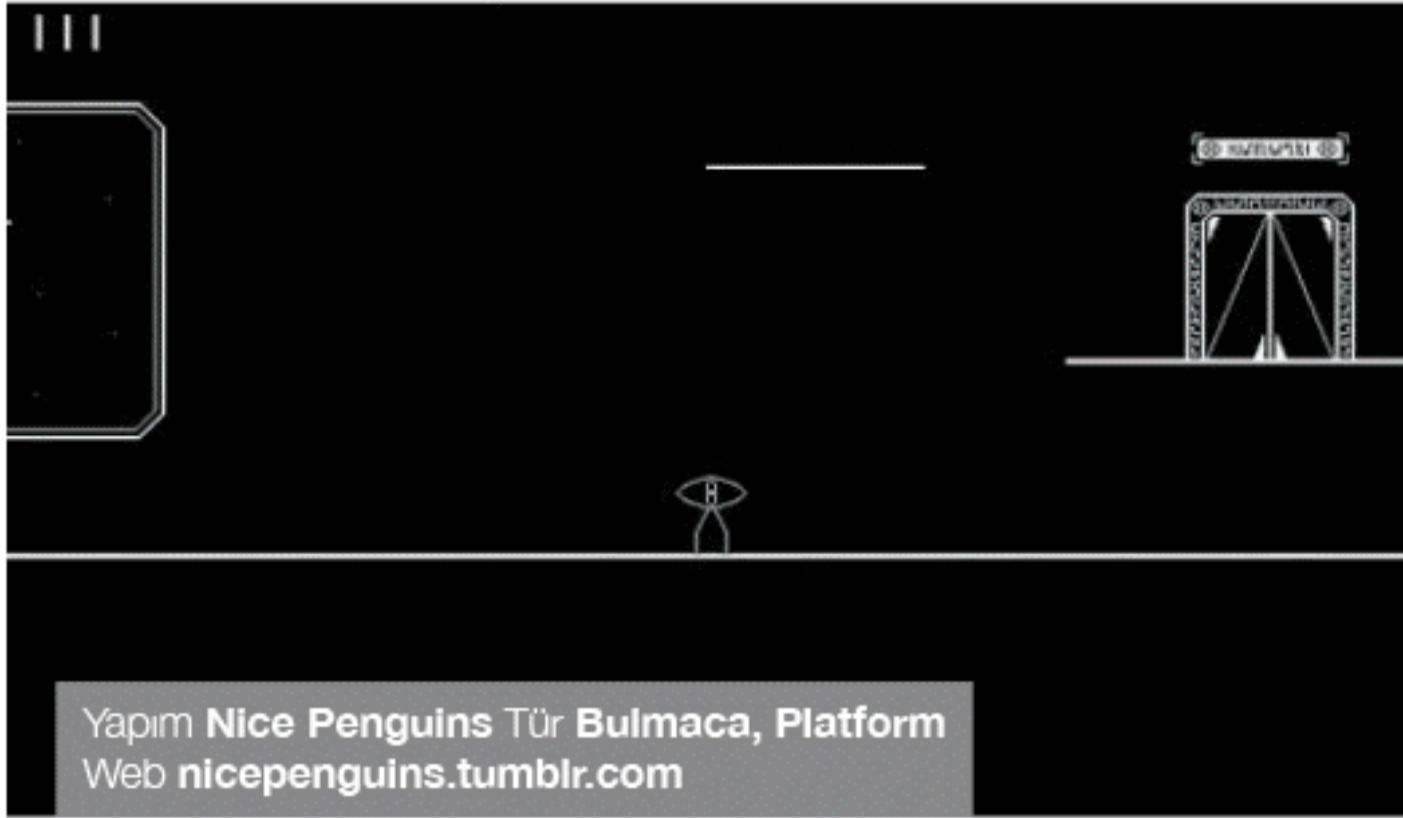
Dragon's Crown

- ⊕ Bağımlılık yapan oynanış
- ⊕ Farklı karakter sınıfları
- ⊕ Mükemmel grafikler
- ⊖ Düşman çeşitliliği biraz az
- ⊖ Fazla aksiyon olunca oyun yavaşlıyor

8,7

|| Alternatif **Disgaea 3: Absence of Detention**





Yapım Nice Penguins Tür Bulmaca, Platform
Web nicepenguins.tumblr.com

Alien Cortex ★

Siyah - beyaz

Unity'den önce ne vardı diye düşündüm, Flash geldi aklıma. Güzel olaydı Flash ama artık tarihe gömüldü diyebiliriz bile. Unity ile hazırlanan bir başka oyun da Nice Penguins'den geldi. Son derece basit grafiklere sahip oyun, bir o kadar da zor zira yapımcılar oyuna bir dolu acımasız bulmaca eklemişler; doğru hareketi yapmadığınızda ölümle tanışıyorsunuz. Oyunda bir uzaylıyı kontrol ediyoruz. O uzaylı ki kocaman bir gözden oluşan. Nerede olduğunu bilmeyen uzaylı arkadaşımızı çıkışa ulaştırmamız gerekiyor ama bunu yapmak hiç de kolay değil. Platform türü gibi gözüküyor oyun fakat bir yerlerden ustaca zıplamak yeterli olmuyor; bazen nasıl zıplayacağınızı bile şemada gösterilen şekilde yapmanız gerekiyor. Eğer oyunu benim gibi hızlı bir şekilde oynamaya çalışmaz ve çevrenize dikkatle bakarsanız, başarılı oluyorsunuz ama diğer türlü "Game Over" yazısını hemen göreceğinizden emin olabilirsiniz. ■ 7,5



Yapım Johann & Daniel Von Appen Tür Macera
Web www.olavandthelute.com

Olav & the Lute ★

Müzik ruhun gıdası

Yine garip bir dünya, yine garip olaylar... Olav'la tanıştırayım sizi. Fantastik bir dünyada, ne yapacağını bilmeden ilerleyen bir yolcu... Bu dünyaya ayak bastıktan kısa bir süre sonra, bir lavta (Ut aslında.) buluyor ve bunu, önüne çıkan engelleri aşmak için kullanıyor. Beş tane nota basmamıza izin veriliyor bu müzik aletinde ve notalar da beş farklı renge ayrılmış. Örneğin, ilk bulmacada dev bir anahtar deliğine, dev bir anahtar yerleştirmemiz gerekiyor ama bunun yerine, anahtara dokunduğumuzda gözükken notaları çalıyoruz ve kapı açılıyor. Oyunda birçok yerde bu notaları bize gösteren nesnelere karşılaşıyor ve gördüğümüz notaları da çevredeki nesnelere üzerinde kullanarak bulmacayı çözüyoruz. Tam bir "point & click" türü macera oyunu olan Olav & the Lute, bence son derece başarılı bir oyun olmuş fakat zaman zaman ne yapmanız gerektiğini anlayamayıp çevrede boş boş dolaşırken buluyorsunuz kendinizi. Eh, bu da zaten macera oyunlarının değişmezi galiba... ■ 8,4



Yapım Filmillion Tür Bulmaca
Web www.filmillion.com

filmillion

Filmillion

Aklında bir film tut

Geçtiğimiz ay en iyi filmlerden biri olması neticesiyle hemen aklımdan Gravity'yi tuttum ve Filmillion bu filmi 30 soruda tahmin edeceğini söyledi bana. Başladı soruları sıralamaya... "Klasik bir film mi?" diye sordu. "Başrolde bir kadın mı oynuyor?" dedi. "Fazla aksiyon sahnesi var mı?" diye de devam etti. Soruların net cevapları varsa "Yes" veya "No" diye cevap verdim direkt. Düşünmem gerektiğinde, emin olmadığımda "Probably Yes", "Probably No" veya "Not Sure" diye verdim cevapları ama bunu da bir kez ya yapmışımdır, ya yapmamışımdır. Nihayetinde, 30 sorunun sonunda bana saçma sapan bir film söyledi alet. Zaten soruların gidişatından da filmi tahmin etmeyeceğini anlamıştım. Ardından daha başka filmler de tuttum aklımdan ama onları da bilemedi. Şu haliyle pek başarısız olan Filmillion, belki ileride bir şeye benzer diyor ve İngilizce bilginize güveniyorsanız, bir deneyin diye ekliyorum. ■ 5,0



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

Moku Fly ★

Hızlandıkça artan tehlike

Moku Fly, bir Japon bağımsız oyun yapım etkinliğinde ortaya çıkmış, başarılı bir oyun. Biz bir uçağı kontrol ediyoruz ve amacımız da mouse ile uçağı yönlendirirken önümüze çıkan engellere çarpmamak. Bu sırada Tokyo Banana benzeri cisimleri toplamaya çalışıyor ve puan kazanıyoruz. Moku Fly bir skor mücadelesi; hem de çok zorlu bir mücadele zira zaman geçtikçe uçağınız hızlanıyor, hızlanıyor ve engelleri başarıyla aşmaya çalışmak zorlaşıyor. Üstelik bu sırada Tokyo Banana'ları toplamaya da çalışıyoruz, işler hepten karışıyor. İlginç bir özellik var ki o da topladığımız banana'ların bize bir süreliğine, engelleri patlatacak bir makineli tüfek gücü vermesi. Bu gücü kullanırken hem engelleri patlatmaya, hem de banana'ları toplamaya devam etmeye özen gösteriyoruz ama nihayetinde, uçak iyicene hızlanınca illa bir yerlere tosluyoruz. Efektleri çok sağlam olan oyunun seslendirmeleri de tam Japon kıvamında. ■ 8,2

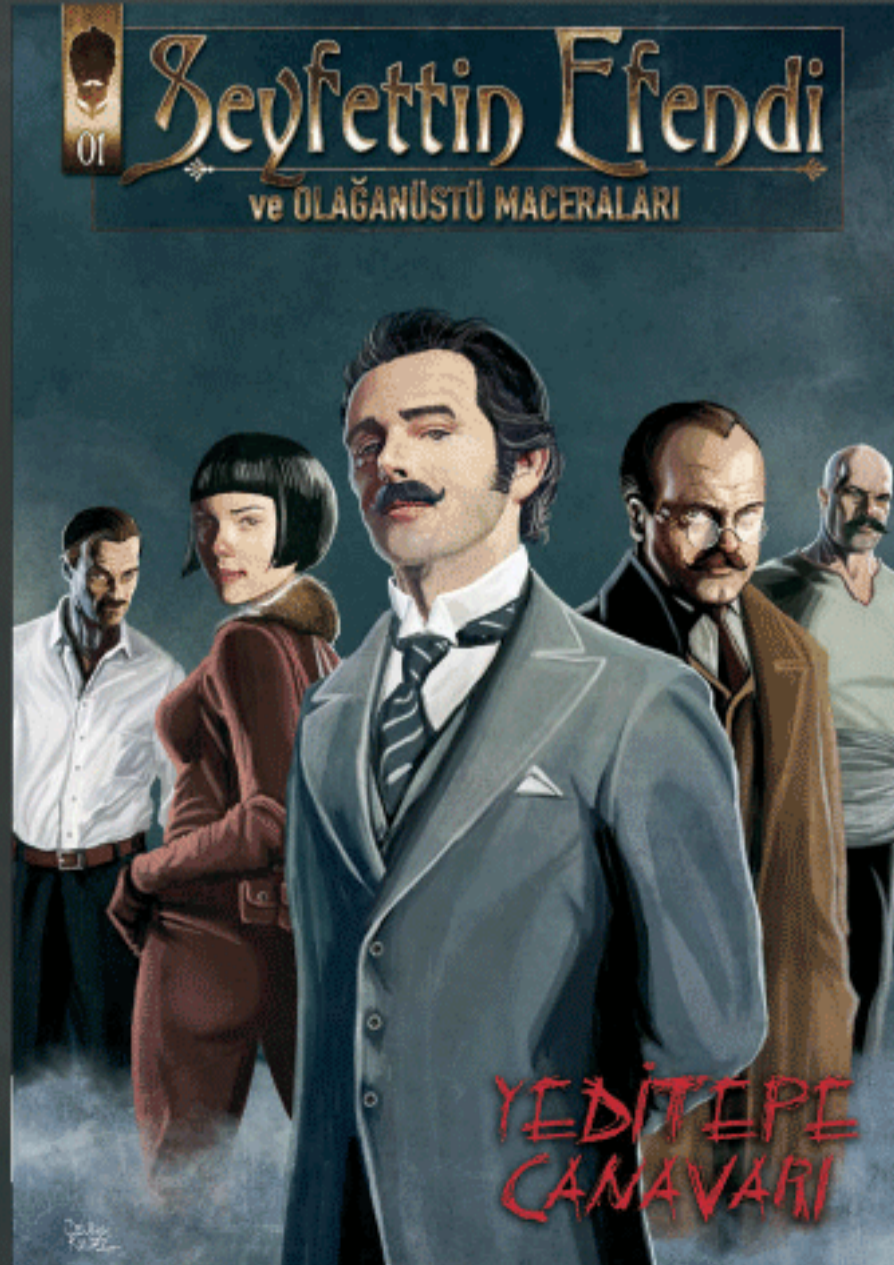
ROLEPLAYING GÜNLÜKLERİ

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

Pek sevgili Role Playing Günlükleri okurları, yine selam. Biliyorum, aylardır Star Wars: Edge of the Empire ile ilgili bilgilerimi paylaşacağımı yazıp duruyorum ama sürekli daha önemli gelişmeler oluyor RPG dünyasında. İşte bunlarda birisi de Devrim Kunter'in yepyeni çizgi romanı "Seyfettin Efendi". Kendisiyle yaptığım röportajdaysa konuyla ilgili merak ettiğiniz birçok farklı bilgiye ulaşmanız mümkün. İyi okumalar insanlar...

Ertuğrul Süngü: Bize kahramanınızı anlatır mısınız biraz?

Devrim Kunter: Seyfettin Efendi, 1884 Gönen



doğumlu. Kara Harp Okulu'ndan (O zamanki ismiyle Mekteb-i Harbiye-i Şahâne.) disiplinsizliği ve ukalalığı yüzünden atılmak üzereyken "sınıf-ı müstacele" denilen bir hakla mezun olmuş. Balkan Savaşı'nda ve İstiklal Harbi sırasında aktif olarak çarpışmış. 1924 yılında garip vakaları çözmek üzere Osman Paşa tarafından İfşa-yi Sır teşkilatını kurmak için görevlendirilmiştir. Seyfettin Efendi, emir almaktan hoşlanmayan, kurallara uymayı sevmeyen biri. Her tip hareketi, davranışı sorgular, keskin bir gözlemcidir. İğneleyici ve alaycı bir tarafı da vardır.

ES: Seyfettin Efendi'nin ilk albümü "Yeditepe Canavari" çıktı. Peki, daha öncesinde yayımlanmış maceraları var mıydı?

DK: İlk yayımlanan macerası internet üzerinden oldu; "Bir İntihar Vak'ası" (Mart 2011) www.seyfettinefendi.com adresinden hala indirilebilir. Roman Kahramanları yedinci sayısında "Bir Cinayet Soruşturması" (Temmuz 2011) ve sekizinci sayısında "Ab-ı Hayat" (Ekim 2011), Gölge e-dergi 45. sayısında "İsmail'in Hikâyesi" (Haziran 2011) ve 52. sayısında "Gölge Hatun" (Ocak 2012) şeklinde yayımlanmış maceralar bulunmaktadır.

ES: Seyfettin Efendi haricinde başka deneyimleriniz oldu mu? Farklı yerlerde de yazıp çizdiniz mi?

DK: İlk ciddi çizgi roman çalışmam Seyfettin Efendi ile başladı. Sonrasında çeşitli dergilerde (Gölge e-dergi, Harakiri, Heavy Metal Türkiye, Hipnoz, Roman Kahramanları, Zahirî) çizdim. Ayrıca yurtdışında basılmış 24 sayfalık bir fasikül var: Vincent Price Presents (No: 31) The Dunkirk Horror

ES: Çizgi romanı internet ortamına koymak stratejik olarak doğru bir karar mıydı?

DK: Ülkemizde üretilen çizgi romana destek veren bir kesim olduğu kadar, soğuk yaklaşan ve alacağı kitabın kalitesiz bir ürün olacağını düşünen okuyucular da var. Bu okuyuculara ulaşabilmek için çizgi romanda ne olduğunu, çizgi romanın konusunu, karakterini bir şekilde ortaya çıkarmak gerekiyor. Birkaç örnek sayfa, bir - iki tanıtım yazısı çok yetersiz kalıyor. Onun için en azından okuyucuya bir fikir sahibi olabileceği kadar paylaşımında bulunmak yararlı oldu.

ES: Seyfettin Efendi'nin Ömer Seyfettin'den esinlendiğini biliyoruz, en azından senden aldığım bilgiler sonucunda bunu öğrendim. Peki, diğer teşkilat üyelerinin esinlendiği birileri var mı?

DK: Evet, ekipteki karakterlerde tarihsel figürlerden esinlendim. Tam olarak aynı tarih olmasa da o dönemde yaşamış ve esinlendiğim tarihi kişilikler var.

ES: Başka tarihsel karakterler de karşımıza çıkacak mı?

DK: Tabii ki. Zaten 1920'leri seçmemin bir sebebi de o. Aslında Ab-ı Hayat hikâyesindeki Sümer tabletini emanet ettikleri küçük kız, ünlü Sümerolog Muazzez İlmiye Çığ'ın ta kendisi. Önümüzdeki maceralarda da tarihsel kişiliklerle karşılaşmaya devam edeceğiz. "Olağanüstü Maceralar" tamlamasını duyunca doğaüstü, mistik, metafizik olaylar karşımıza çıkacak diye düşünüyoruz. Fakat hikâyeler doğaüstü gibi gözükmese de mantıklı bir açıklama çıkıyor.

NE İZLEDİM



Spaced

Spaced, 1999 ve 2001 yılları arasında yayımlanmış olan bir sitcom komedi. Simon Pegg abimizin ve Mark Heap insanının içerisinde bulunduğu dizi kısa ve öz. Topu topu 14 bölümden oluşan Spaced, izleyenin kursağında kalan ve devamını beklemeye sebep olan az sayıdaki yapımdan sadece birisi. Her karakterin ince ince işlendiği, günümüzdeki yüksek bütçeli diziler de bile göremediğimiz kalitedeki karakterler ve o karakterleri oynayan oyuncular, izlediğiniz anda sizin de gözünüzde çok farklı bir yer edinecek. Özellikle göndermelere hayran kalacaksınız!

NE DİNLEDİM



Skiltron

Bu sefer benim için biraz daha yenilerden gitmeye karar verdim ve 2004 yılında kurulmuş olan, garip bir şekilde Arjantinli olan Folk Metal grubuyla devam ettim yoluma. Avrupa'da da kısa sürede kendisini duyurmuş olan ekip, özellikle Güney Amerika'da türün öncüsü rolünde. Kuruldukları yıl, çıkardıkları üç adet demo albümle işe başlayan grup, 2006 yılında "The Clans Have United" albümleriyle Avrupa'ya da fethetmeyi başardı. Özellikle birazcık gaz, birazcık da kılıç kuşanma modunda olanlar için biçilmiş kaftan!

NE OKUDUM



Geçmişten Günümüze Azınlık Okulları: Sorular ve Çözüm önerileri

Tarih Vakfı'nın düzenlediği panellerinden birisinin konusu, az önce okuduğunuz başlıktı. Panelde, ülkemizdeki azınlık okullarının durumu, Fatih'in İstanbul'u fethinden, günümüze kadar geçen süre esnasında işlendiği gibi, en çok da fermanlar sonrası durum ele alındı. Cumhuriyet dönemi ve günümüz için birçoklarının bilmediği muazzam detayların yer bulduğu panel, aslında üç adet kitaptan oluşmakta. Ziyadesiyle okunması gereken, eğitim gibi ince gibi bir konuya farklı şekilde bakmamıza imkân tanıyan, özel bir çalışma.

ES: Nedir bu seçimi yapmanızdaki sebep? Fantastik öğeler zamanla artacak mı?

DK: Artmayacak. Benzer çizgi romanlara baktığınızda (Dylan Dog, Martin Mystere, The League of Extraordinary Gentlemen, Hellboy, B.P.R.D.) hepsinin fantastik öğelerle süslü olduğunu görürsünüz, Seyfettin Efendi'nin bunlardan ayrıldığı en önemli nokta bu aslında. Zaten pozitivist bir hafiyenin, mistik olayları incelemesi bir oksimoron oluşturuyor.

ES: Merak edilen bir nokta da ufak detaylar, tahtadaki Arap alfabesiyle yazılmış yazı, şarkı çalarken arka planda görünen notalar. Bunlar uydurma mı, yoksa doğru mu?

DK: Evet, doğru, Arap alfabesiyle yazmak için Cemil Öztürk hocaya başvurduk, notalar da bahsi geçen şarkıya ait. YouTube üzerinden, Mamie Smith yorumuyla Crazy Blues şarkısı bulunabilir.

ES: Seyfettin Efendi isminin arkasında siz gözüküyorsunuz fakat kitabın başında uzun bir künye var. Katkısı olanlar kimler?

DK: İlke Keskin, Seyfettin Efendi projesini gördüğünden beri yardımını esirgemedi, hala da beraber çalışıyoruz. Tüm Seyfettin Efendi hikâyelerinin düzeltmelerini o yapıyor. Elif Kut hem Seyfettin Efendi logosu, hem de kitap tasarımını yaptı. Cemil Öztürk, bahsettiğim gibi Osmanlıca konusunda yardımcı oldu, Gülay Er Pasin'eyse vampirler ve vampirlerin tarihçesi hakkında danıştık. Teşekkürler kısmındaki isimlerse hem hikâye aşamasında fikir verenler, hem de ön okumalara katılanlar. Tabii ki

Giovanni Scocnamillo'nun detaylı önsözünü de unutmayalım.

ES: Malum, birçoklarının hayalidir çizgi roman yaratmak. Böyle bir çalışmada ne denli disipline ihtiyaç var? Çalışma sisteminiz nasıl?

DK: 6:30 civarı kalkıyorum, kahve, internet, haberleşme işlerini hallettikten sonra 8:00 sularında çizime başlıyorum, 12:00 öğlen yemeği ve akabindeki kısa moladan sonra 16:00'ya kadar tekrar çizim. Böyle çalıştığım günlerde bir sayfanın çizimini tamamlıyorum genelde. Bazen daha fazla çizmek istersem tekrar oturup 00:00'a kadar bir sayfa daha çizdiğim oluyor.

ES: Çizip yazmanın avantajları ve dezavantajları nelerdir?

DK: Bana sorarsanız en büyük dezavantaj, çizgi romanın kapağında görünen yazan / çizen kişinin aynı olması. Üretim açısından sorarsanız avantajı, senaryoyu tam anlamıyla bitirmeden çalışmaya başlayabiliyor, değişiklikleri özgürce yapabiliyorsunuz. Biriyle beraber çalışırken bu tip değişiklikleri yapmak ya da yaptırmak kişinin projeden soğumasına yol açıyor.

ES: Seyfettin Efendi devam edecek mi? Seyfettin Efendi ile ilgili planlarınız neler?

DK: Evet, edecek. 2014 başında farklı yazarların ve çizerlerin katkılarıyla oluşturduğumuz kısa maceralar, "Esrarengiz Hikâyeler" adıyla yayımlanacak. Aynı yıl ortalarında da "Olağanüstü Maceralar"ın ikinci-

si çıkacak. Ayrıca Seyfettin Efendi maceralarını online olarak okunabilir hale getiriyoruz. iOS ve Android gibi ortamlardan da okunabilecek.

ES: Baskı konusunda aldığınız karar da bir hayli ilginç aslında; neden kitabı kendiniz basmak istediniz?

DK: Önceleri bir yayınevi vasıtasıyla basmaya uğraştım. Fakat bizde bu işe reklam, tanıtım konusunda yatırım yapacak, yapmak isteyecek yayınevi pek yok. İşin doğrusu, eldeki eserin tutup tutmayacağına karar verebilecek kapasitede piyasaya hâkim kişi de pek yok. Yatırım olarak zaten büyük kısmını bitirdiğim için (Yaratma, yazma, çizme kısmını kastediyorum.) basma işini de bağımsız olarak gerçekleştirmeye karar verdim.

ES: Seyfettin Efendi'yi internette hangi adreslerden takip edebiliriz?

DK: Haberler için seyfettinefendi.blogspot.com ve www.facebook.com/seyfettinefendi, kitaptan bölümler okumak ya da satın almak için www.seyfettinefendi.com adreslerini kullanabilirsiniz.

Özellikle ülkemizde uzun yıllardır bulunan, yerli çizgi romana karşı olan olumsuz tutumun bir an evvel ortadan kalkmasını diliyorum. Evet, çok güzel Dark Horse, Marvel ve DC çizgi romanları var ama inanın ki bu eser, seri üretim yapan Amerikan yayınevlerinin ürünlerinin çoğunu ezer geçer. İlla garip yaratıklar ya da Amerikan karizmatik karakterler olmasın hayatlarımızda, biraz da "bizden" bir şeyler olsun artık... ■



10 Sayı Fiyatına
12 Sayı

75 TL

LEVEL'A ABONE OLUN

ABONE FORMU

İlk defa abone oluyorum

Yenileme

**ABONE
OLMAK İÇİN**

0212 478 0 300
www.doganburda.com

Firma Adı:

Adı Soyadı:

Doğum Tarihi

Mesleği (Görevi):

Adresi:

Posta Kodu:

Şehir:

Tel:

Faks:

Cep Tel:

E-Mail

Abonelik Bedelini Havale ile gönderiyorum Tek seferde kredi kartımdan çekiniz

Kredi kartımdan 3 taksitle çekiniz

Advantage

Axess

Bonus

Maximum

World

Kart Sahibini Adı Soyadı: _____

Visa

Master Card

Kart No: _____

Son Kullanma Tarihi: _____

Güvenlik No: _____

Faturayı Adıma Kesiniz

Faturayı Firma Adına Kesiniz

V.Dairesi

V.No:

Adres:

Kart Sahibinin imzası:

Dergileriniz

Yurtiçi kargo

ile imza karşılığı
teslim edilecektir.

Abonelik Seçenekleri

1 yıllık abonelik (10 sayı fiyatına 12 sayı)

75 TL

Bu form 30 Kasım 2013 tarihine kadar geçerlidir.

Ödeme bilgileri

Türkiye İş Bankası
İstanbul Kurumsal şubesi
IBAN : TR13 000 64 00000 1111 00 39936
Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.
Not: Banka dekontunu form ile birlikte aşağıdaki adrese posta veya faks yoluyla ulaştırınız.
*Banka tarafından Havale ücreti talep edilmektedir.

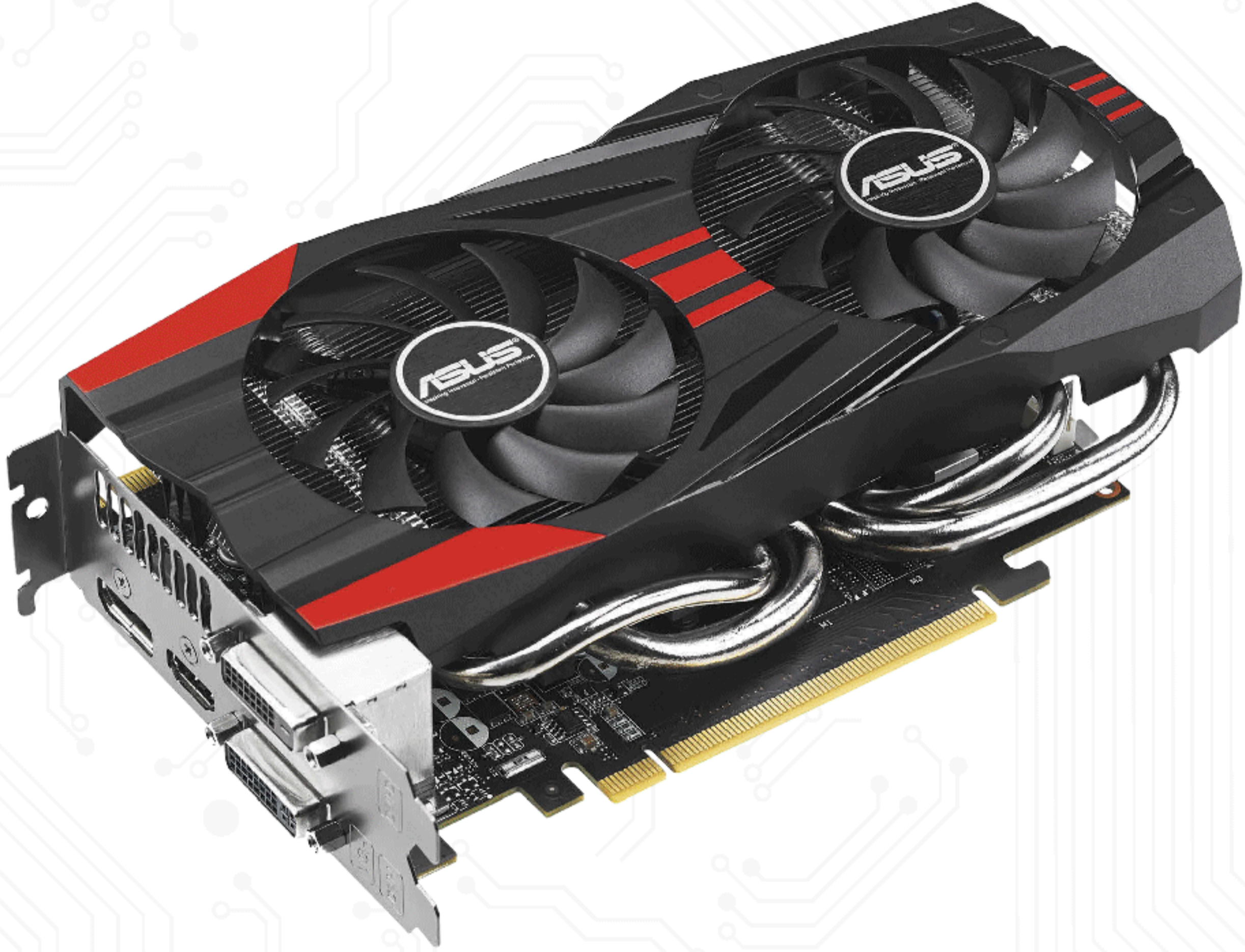
*Taksitli Abonelik (Sadece kredi kartıyla yapılan ödemelerde geçerlidir.)
Her ayın 20'sine kadar ulaşan abone başvuruları, çıkacak ilk sayıdan itibaren uygulanacaktır.

Doğan Burda Dergi Yayıncılık A.Ş.

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



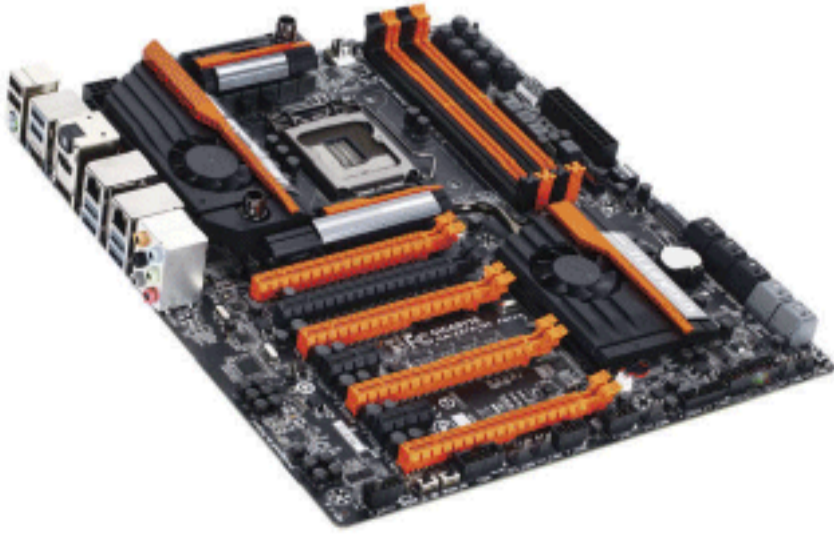
DONANIM



ASUS

Mini-ITX kasa sahiplerine yüksek performanslı ekran kartı...

Sayfa 98



Gigabyte

Gigabyte'in yeni 8 serisi anakartı, yüksek performans isteyenlerin beklentisini karşılıyor mu?

Sayfa 97



Razer

Profesyonel oyuncu kulaklıklarında uzman olan Razer'dan Kraken Pro'yu test ettik.

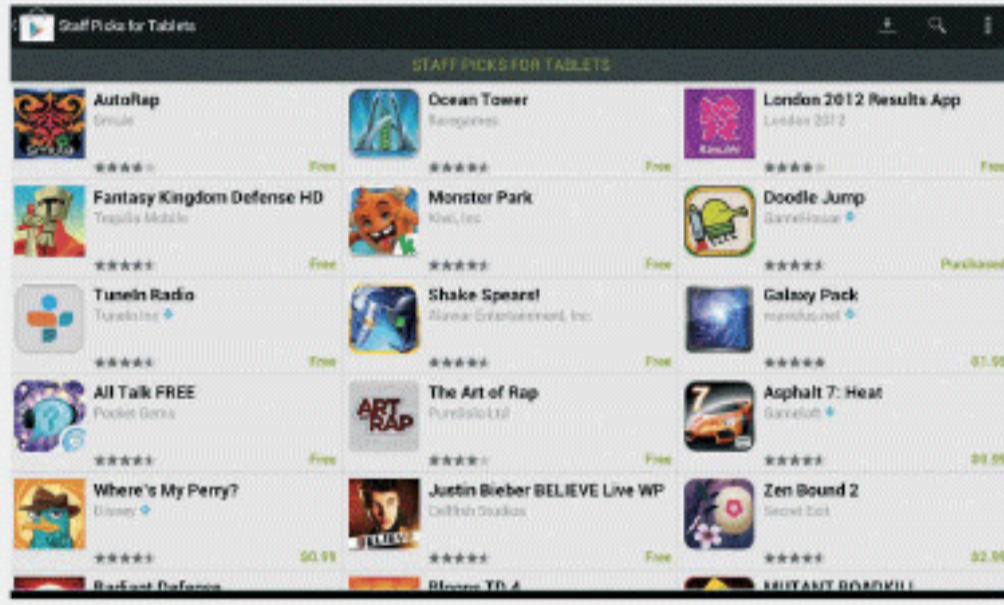
Sayfa 99



Teknik Servis

Oyuncunun dostu Recep Baltaş, dertlere derman oluyor...

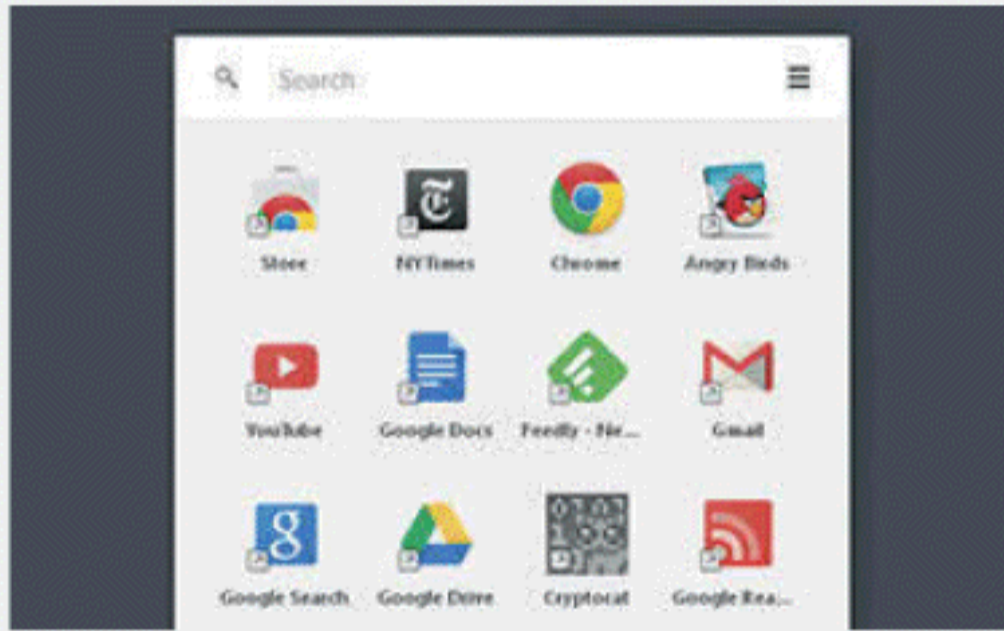
Sayfa 100



Google Play'e tablet güncellemesi

Tabletler için uygulama bölümü geliştiriliyor

Google, yakın zamanda Google Play'deki tablet için tasarlanan uygulamalar bölümünü daha görünür bir hale getirecek. Bu sayede geliştiriciler, tabletler için optimize ettikleri uygulamaları daha iyi tanıtma fırsatı bulabilecekler. Bazı kaynaklara göre değişiklik, 21 Kasım 2013'ten itibaren devreye girecek. Değişiklik, tablet uygulamalarını bulma konusunda kullanıcılara ve tablete özel uygulama geliştiren geliştiricilerin işine yarayacak gibi görünüyor. ■



Windows 8'e Chrome OS

Google'dan Windows açılımı

Google, uygulama ekosistemini Windows 8 içerisinden sunmaya hazırlanıyor. Chrome'un yenilenen Windows 8 sürümü, Google uygulamalarını Metro arayüzü altında açmanıza izin veriyor. Bu sayede YouTube, Google Search, Google Drive, Google Docs ve fazlasının bulunduğu yeni bir çubuğu ekrana getirebiliyorsunuz. Google daha önce benzer bir yola Apple'ın iOS platformunda da başvurmuştu ve Chrome, Google Maps, YouTube ve Google Search gibi Google hizmetleri arasında direkt geçişe izin vermişti. ■



NVIDIA'dan yeni teknoloji

G-SYNC ile oyunlar daha akıcı

NVIDIA, gelecek nesil oyun monitörlerinde yüksek akıcılık ve hızlı cevap sunarak 10 yıldır süren ekran kopmaları, takılmaları ve gecikmeleri sorunlarını çözen NVIDIA, G-SYNC teknolojisini duyurdu. NVIDIA GeForce iş birimi üst düzey başkan yardımcısı Jeff Fisher, "Saf oyun deneyimi oluşturma konusundaki kararlılığımız, bizi G-SYNC ürünümeze yöneltti. Bu devrim niteliğindeki teknoloji, uzun yıllar oyuncular ve oyunlar arasında duran sorunları ortadan kaldırmakta. G-SYNC monitörde bir kez oynadıktan sonra hiç geri dönmek istemeyeceksiniz."

şeklinde konuştu. Ekranlar, ilk günlerinden beri sabit yenilenme hızlarına sahip. Ancak video oyunlarının dinamik olması nedeniyle GPU'lar, çerçeveleri değişen hızlarda render'lıyor. GPU, monitörle senkronize olmaya çalışırken sürekli kopmalar meydana geliyor. V-SYNC özelliğini etkinleştirmek, kopmaları engeller ama GPU ve monitör farklı çerçeve hızlarında yenilediği için gecikmede artmaya neden oluyor. G-SYNC bu durumu ortadan kaldırıyor ve monitörü -çerçeve hızından bağımsız olarak- GPU'ya iyi bir şekilde senkronize ederek ödünsüz PC oyun deneyimlerine olanak veriyor. ■

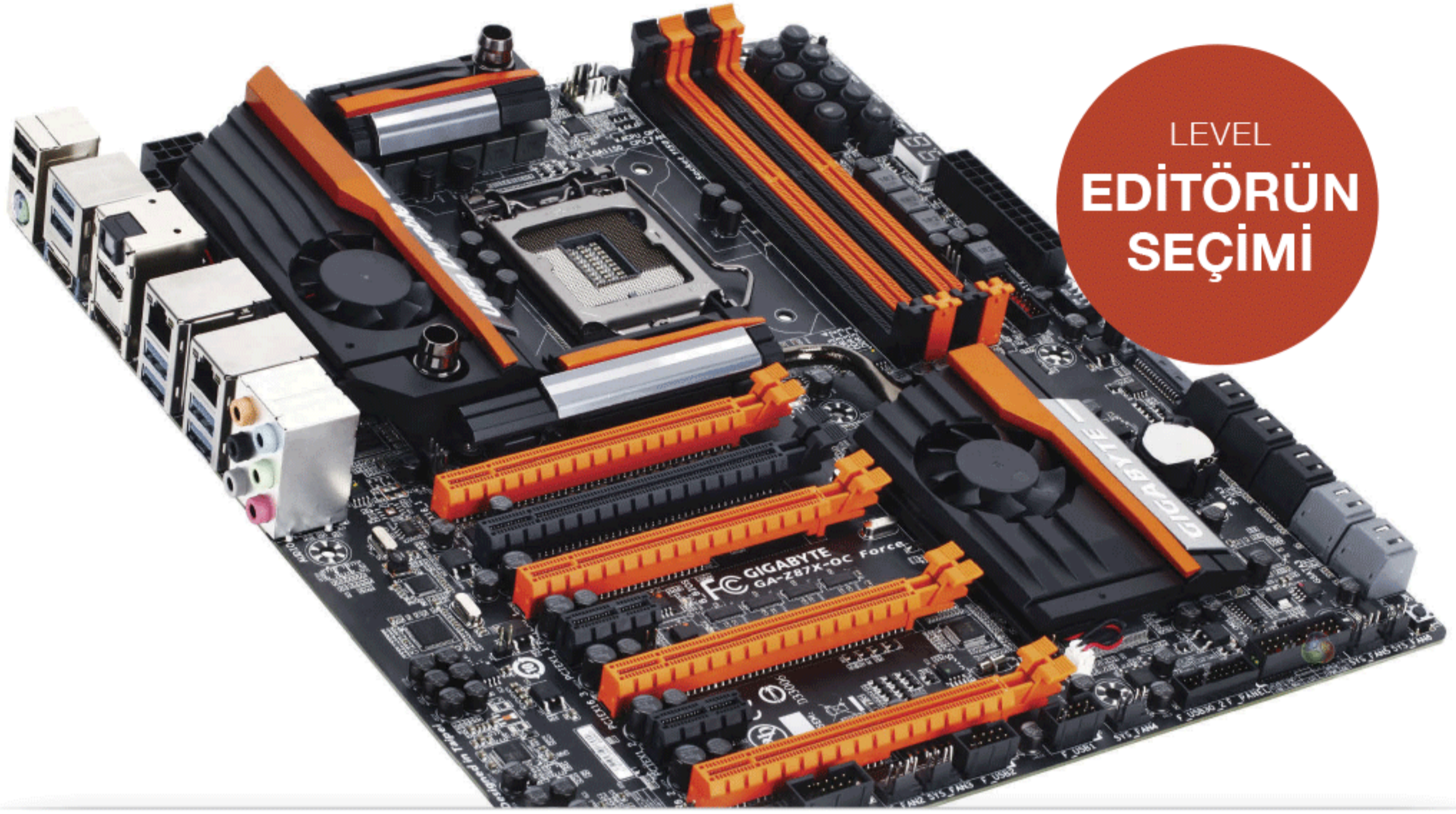
You Tube

YouTube'u internetsiz izlemek

Google'dan YouTube kullanıcılarına müjde

Google, mobil YouTube uygulamasında bazı içerikleri internet bağlantısı olmadan da izlemenin mümkün olacağını açıkladı. Böylece kullanıcılar, internet bağlantısının rahat ve sorunsuz, hatta ekonomik olduğu anlarda YouTube

videolarını telefonlarına kaydedip daha sonra internete ulaşmanın daha zor olduğu anlarda, örneğin uçakta veya hızlı giden bir trende ya da bağlantı bulunmayan kırsal bir alanda telefon üzerindeki kayıttan, internete gerek duymadan seyredebilecekler. ■



LEVEL
EDİTÖRÜN
SEÇİMİ

Gigabyte GA-Z87X-OC Force ★

Gigabyte'ın yeni 8 serisinden...

Gigabyte, yeni anakartı GA-Z87X-OC Force ile yine güçlü özellikler sunuyor. Intel Z87 yonga setli kart, dördüncü nesil Intel Core işlemcilerle uyumlu olarak çalışıyor. Hız aşırımları için özel olarak geliştirilen GA-Z87X-OC Force, donanımından en üst düzey performans almak isteyenler tarafından beğenilecek türde. Özel hazırlanmış tasarımının yanı sıra yeni gelişmiş özellikleri de üzerinde bulunduran kart; pasif, aktif ve su soğutmaya hazır soğutma sistemiyle overclock'lar için en uygun seçeneklerden biri. Güçlü özelliklere ev sahipliği yapan bir GA-Z87X-OC Force, zengin bir tasarıma sahip. E-ATX form faktöründe olan anakart, LGA 1150 soket yapılı Intel Core i7, i5, i3, Pentium ve Celeron işlemcilerle uygun yapıda. Üst segment kullanıcılara hitap eden GA-Z87X-OC Force, fiyatıyla da bunu ispatlıyor. Kaliteli materyallere sahip olan kart, su soğutmalı soğutma sistemiyle fark yaratıyor. Böylece sisteminizin daha serin kalması için ayrıca bir su soğutma seti olarak GA-Z87X-OC Force'un kapasitesinden tam olarak yararlanabilirsiniz. Kalabalık bir yapıya sahip olan anakart, üzerinde tam kontrol sağlayabilmeniz için "OC Touch" isminde tuşlar ve slot'lardan oluşan bir bölgeye sahip. Bir dizi kontrol için kullanabileceğiniz bu bölge, anakartın tüm kontrolünü elinize veriyor. Diğer yandan OPT Fan deste-

ğiyle üçüncü parti su soğutma sistemlerinin soğutma fanlarını rahatlıkla kontrol edebilmeniz de olanak tanıyan kart, overclock'çuların OC PCIe Switch ile ekran kartlarını optimize edebilmelerine de imkân sağlıyor. NVIDIA SLI ve AMD CrossFire desteği gösteren GA-Z87X-OC Force, dört ekran kartını aynı anda kullanabilmeniz için gerekli altyapı sunuyor. Aynı zamanda kutusunda getirdiği OC Brace PCIe yuvası sayesinde tüm ekran kartlarınızı bir arada sağlam bir şekilde tutabilmenizi sağlayan kart, Ultra Durable 5 Plus teknolojisiyle de kart üzerindeki materyallerin yüksek performanslarda maksimum verimlilik gösterebilmesini sağlıyor. Gigabyte GA-Z87X-OC Force'un iç yüzüne bakalım olursak üç PCIe x16, iki PCIe x8 ve iki PCIe x1 slot'u görüyoruz. AMD CrossFire ya da NVIDIA SLI teknolojilerine uygun yapıda olan kart, aynı zamanda üzerinde dört adet DDR3 bellek bulunduruyor. Toplamda 32 GB'a kadar RAM desteği gösteren kart, normal hızlarda 1333 ve 1600 MHz'i destekliyor. Hız aşırımlı olarak kullanıldığında 3000 MHz'e kadar destek gösteren anakart, böylece yüksek performans almanızı sağlıyor. Anakartın bağlantılarından bahsedecek olursak üzerinde 10 adet SATA 6GB/s gördüğümüzü söyleyebiliriz. Böylece geniş bağlantı desteği sunan kart üzerindeki SATA'lardan

dördü Marvell 88SE9230 yonga setine bağlı. Arka yüzünde de yeterli bağlantıları bulunduran kart, altı adet USB 3.0, iki adet USB 2.0, iki adet HDMI, iki adet Ethernet ve DisplayPort'un yanı sıra bir de S/PDIF bağlantısı sunuyor. Ayrıca kutu içeriğinde bir de Front Access Control Panel gördüğümüz kart, kart üzerindeki USB 3.0 slot'una bağlayacağınız bu birimle birlikte kasa önüne iki adet daha USB 3.0 girişi getirebiliyor. Bunun güzel düşünülmüş bir ayrıntı olduğunu söyleyelim. Ayrıca 802.11 a/b/g/n ile Bluetooth 4.0 kablosuz bağlantılarına da sahip olan kart, son Wi-Fi standardı olan 802.11 ac'yi ne yazık ki desteklemiyor. Ayrıca yine bazı rakiplerinde bulunan Thunderbolt arabirimini de anakart üzerinde göremiyoruz.

■ Ercan Uğurlu

Gigabyte GA-Z87X-OC Force

İthalat: Gigabyte

Web: www.gigabyte.com.tr

Artı: Yüksek performans ve verimlilik, su soğutmaya hazır, Ultra Durable 5 Plus teknolojisi, OC Touch kontrolü, 4-way grafik desteği

Eksi: Thunderbolt yok, Wi-Fi 802.11 ac yok, yüksek fiyat

9,7

LEVEL EDİTÖRÜN SEÇİMİ

DirectCU Mini, CoolTech fan sürücüsüyle %20 daha fazla soğuyabiliyor.



Sadece 170mm'lik uzunluğa sahip olan DirectCU Mini, Mini-ITX anakartlara uygun yapıda.

ASUS GeForce GTX 760 DirectCU Mini ★

Mini-ITX sahiplerine

Mini-ITX kasaların rağbet görmesiyle birlikte küçülme trendi masaüstü bilgisayarlarda da kendini gösteriyor. Mini-ITX için uygun yapıda olan ve kompakt boyutlara sahip olan Asus GeForce GTX 760 DirectCU Mini, sadece 170 mm'lik uzunluğa sahip. Üzerinde GPU'yu serin tutmak için ek soğutma çözümüne yer ayrılan GeForce GTX 760 DirectCU Mini'de, CoolTech fan teknolojisi kullanılıyor. Hızlıca baktığımızda GeForce GTX 760 DirectCU Mini'nin grafik motoru olan GeForce GTX 760'ın performansını arttırdığını görüyoruz.

Asus GeForce GTX 760 DirectCU Mini, fabrika çıkışından overclock'lu ve teknik detaylarına hızlıca baktığınızda bunu rahatlıkla görebiliyorsunuz. GeForce GTX 760 DirectCU Mini, grafik işlemci olarak NVIDIA GeForce GTX 760'ın GT104 grafik işlemcisini kullanıyor. Çekirdek hızı base 980 olarak gelen NVIDIA GeForce GTX 760'a kıyasla 1006 MHz olarak gelen DirectCU Mini, böylece hiçbir şey yapmanıza gerek kalmadan daha yüksek seviyede çalışıyor. Buna ek olarak boost clock'ta kartın 1072 MHz'e ulaştığını söyleyebiliriz. Bu sayede NVIDIA karta göre hem daha küçük, hem de daha hızlı çalışan kart elbette ki PCI

Express 3.0 arabirimini kullanıyor. 2 GB bellek seviyesine sahip olan ASUS GeForce GTX 760 DirectCU Mini, elbette ki referans kartı gibi 256b veri yollu GDDR5 bellek kullanıyor. Kartın bağlantılarına bakalım burda iki adet DVI, Display Port ve HDMI arabirimlerini görebiliyoruz. DVI ile maksimum 2560x1600 çözünürlük elde edebilmeye izin veren kart, bakalım performansıyla bize ne sunuyor.

Performans denince akla ilk olarak elbette ki performans canavarı olan Crysis 3 geliyor. Üç farklı çözünürlük değerinde incelediğimiz kart, 1600x900 pikselde ortalama 38 fps sonuç verdi. 1920x1080'de 28 fps'ye inen kart, 2560x1600'de 15'i buldu. Her birinde NVIDIA GeForce GTX 760'ı geride bırakan kart, GTX 670 ve HD 7970'inse gerisinde kaldı.

Diablo III'te de deneyimlediğimiz ASUS GeForce GTX 760 DirectCU Mini, 1600x900'de 177 fps, 1920x1080'de 155 fps ve 2560x1600'de ise 101 fps'lik sonuçlar verdi. Diablo III'te düşük çözünürlükte bir - iki fps'lik farkla NVIDIA GeForce GTX 760'a geçilen DirectCU Mini, çözünürlük yükseldikçe öne geçmeyi başardı. Bu oyunda da diğer kartlarla aradaki durum değişmedi. GTX 670

ve HD 7970 araya fark koyarak ilerlemeye devam etti.

Sahip olduğu kompakt boyutları ve kullanım kolaylığı sağlamasıyla beğendiğimiz ASUS GeForce GTX 760 DirectCU Mini, hâlihazırda overclock'lu olarak gelmesi bir yana, gösterdiği performansıyla da bir hayli iddialı bir kart. Bunun yanında sahip olduğu soğutma teknolojisi sayesinde %20 daha fazla soğuyabilen kart, CoolTech Fan sürücüsüyle hava akışını akıllı bir şekilde yönetebiliyor. Ayrıca Direct Power teknolojisiyle de soğutmaya destek sağlayan kart, böylece üzerinde kullanılan materyallerin ömrünü de iki buçuk kat daha fazla arttırabiliyor. ■ Ercan Uğurlu

ASUS GeForce GTX 760
DirectCU Mini

İthalat: ASUS

Web: www.asus.com/tr

Artı: Kompakt tasarım, Mini-ITX kasalara uygun, yüksek performans, CUDA ve PhysX desteği

Eksi: Daha sessiz çalışabilirdi

9,0

Razer Kraken Pro ★

Oyuncular için ideal

Söze öncelikle Kraken Pro'nun tasarımıyla başlayalım. Tasarımında ağırlıklı olarak plastik malzeme kullanılan Kraken Pro, oldukça rahat bir tasarıma sahip. Oyuncular, Kraken Pro'yu siyah veya yeşil renklerde tercih edebiliyorlar. Ayarlanabilir bir kafa bandı bulunan kulaklığın sürücülerini içeriye doğru dönebilen bir yapıda. Kulakları tamamen saran bir tasarıma sahip olan Kraken Pro'da, aynı zamanda uzun oyun saatleri de düşünülerek nefes alan kulak yastıklarına yer verilmiş. Böylece uzun saatler sonunda rahatsızlık hissettirmeyen Kraken Pro, 40 mm'lik neodimyum mıknatıslı sürücülerin sahibi. Geniş sürücülerinin yanı sıra elbette her oyun kulaklığında bulunduğu üzere bir de mikrofon sahibi olan kulaklık, mikrofonu sol sürücünün içine gizlemiş. Çekip çıkarabileceğiniz mikrofon, her ne kadar iletişimle ilgili bir sorun yaşatmıyor olsa da daha ergonomik olabilirdi.

Bas yönetimi oldukça güçlü olan Kraken Pro, yaptığımız testlerde oyunların aksiyon sahnelerinde gayet başarılı bir performans sergiledi. Patlama ve silah seslerini derin bir şekilde iletebilen kulaklık, bu anlamda bizden

tam not aldı.

Kulaklığın hemen yanında bulunan mikrofondan bahsedecek olursak, onun da çok iyi çalıştığını söyleyebiliriz. Her ne kadar bükülebilir yapıda olmasıyla rahatlık yaşatsa da gizli yuvasından dışarıya oldukça zor bir şekilde çıkarabildiğiniz mikrofon, podcast ve kayıtlar için de kullanışlı. Oyun içi iletişimde sıkıntı yaşamayacağınız bir gerçek. Sesinizi karşı tarafa açık ve net bir şekilde ulaştırabiliyor. Öte yandan kablo üzerinde bir ses kontrol birimi olabilmemiş. İstediyinizde mikrofonu kapatabileceğiniz veya ses seviyesini ayarlayabileceğiniz böyle bir ünite çok işe yarayabilirdi.

■ Ercan Uğurlu

Razer Kraken Pro

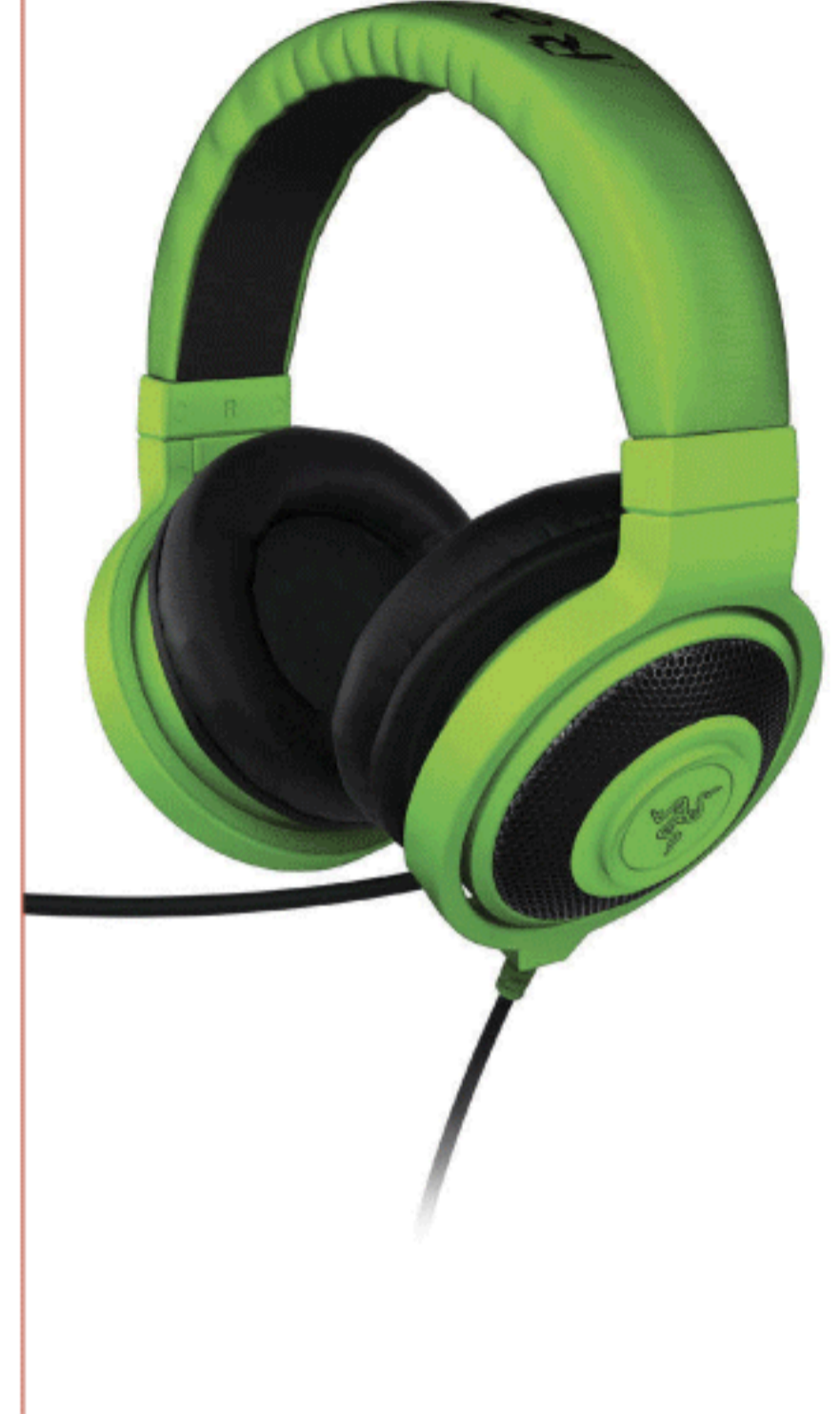
İthalat: Aral

Web: www.aral.com.tr

Artı: Rahat, derin baslar, şık tasarım, kolay kurulum, performans

Eksi: Mikrofon tasarımı daha iyi olabilirdi, ses kontrol ünitesi yok

9,3



AOC G2460PQU ★

Oyun tutkunlarına

LED arka aydınlatmalı TN panele sahip olan G2460PQU'yu oyunculara özel kılan nokta, tam 144 Hz yenileme hızına sahip olması ve 1 milisaniyelik tepki süresi. Böylece oyuncuların beklediği etkileyici performansı alabilecekleri bir monitör olabilen G2460PQU, daha pek çok özellik içeriyor.

Bağlantılarına her monitör gibi gövdesinin arkasında alt kısımda bulunduran monitör, 90 derecelik açıyla dönebilen ekranı sayesinde kablo takıp çıkarırken büyük kolaylık sağlıyor. Pivot özelliği sayesinde yalnızca kablo işleriyle uğraşırken sağladığı rahatlıkla değil, farklı kullanım alanları için de gayet uygun olmasıyla da tasarımına artı puan kazandıran G2460PQU'nun bağlantıları arasında VGA, DVI, HDMI ve DisplayPort da dâhil olmak üzere toplamda dört adet USB girişi yer alıyor. USB bağlantılarından ikisini arkada, ikisini de kolay erişim için ekran çerçevesinin sağ yüzeyinde bulunduran monitör, aynı zamanda kulaklık girişlerine de unutmamış. Evet, G2460PQU oyunculara özel bir monitör olduğu için elbette hoparlörlere de sahip. 16:9 görüntüleme oranının sahibi olan monitör, 350 kandela parlaklık seviyesine sahip. Ayrıca

80.000.000:1 dinamik, 1000:1 de statik kontrast oranlarının sahibi olan monitör, karanlık sahnelere uygun. 170 dereceye kadar görüş açısı sunduğunu da söyleyelim. Piyasada IPS panelli modeller bu seviyeyi 178 dereceye kadar çekebiliyor.

144 Hz yenileme hızıyla dikkat çeken G2460PQU, yüksek hızı sayesinde oyunlarda büyük başarı gösteriyor. Renklerdeki canlılık ve parlaklığını bir de hızlı aksiyon sahnelerinde detay kaybı yaşatmamasıyla pekiştiren monitör, 3D desteğiyle göstermiyor. 120 Hz ve 144 Hz'lik monitörlerin aksine 3D ile uyumluluk göstermeyen G2460PQU, bu sebeple oyuncuları 2D ile sınırlıyor. Açıkçası biz 3D desteğini de görmek isterdik. ■ Ercan Uğurlu

AOC G2460PQU

İthalat: AOC

Web: www.aoc-europe.com/tr

Artı: 144 Hz yenileme hızı, pratik stant, başarılı kontrast, dört USB

Eksi: 3D desteği yok, Türkçe dil desteği yok

8,7



TEKNİKSERVİS

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

S: Masaüstü bilgisayarım da Volar NVIDIA GeForce 9600 GT ekran kartım var. Kasayı toplatırken bana 180 TL civarına gelmişti. Şimdiye kadar oynayamadığım oyun olmadı. Grand Theft Auto IV'te problem yaşadım, güncellemeyle o da düzeldi. Şu anda 1440x900 çözünürlükte akıcı bir şekilde oynuyorum. Ekran kartım yeni nesil oyunları kaldırabilecek kadar iyi mi? Mesela Grand Theft Auto V'i bekliyorum. Bu ekran kartıyla hayal kırıklığı yaşar mıyım? Değiştirmem gerekir mi? Bu arada ASUS HD7870 DirectCU II Top almalı mıyım? Sefa

C: 9600 GT miadını dolduralı çok oldu. HD 7870 iyi bir geçiş olur senin için.

Yine NVIDIA ile yoluna devam etmek istersen de GTX 650 Ti Boost'a yönelebilirsin. Tabii ki güç kaynağın da en az 500 Watt 80 Plus olmalı.

S: Sony Vaio SVE1512S1E dizüstü bilgisayar aldım. Oyun

oynamayı seven biri olduğum için masaüstü bilgisayarım da kadar performans beklemesem de ayarlarda esnek davranarak akıcı şekilde oyun oynayabilir miyim? Soğutmasından yana çok mutluyum. Diğer dizüstü bilgisayarlara göre gerçekten iyi bir sistemi var Sony'nin. Sen ne dersin? Berk

C: Sony'nin hiçbir modeli oyun için tasarlanmadı. Bu modeldeki HD 7650M ekran kartı da giriş seviye bir kart artık ve ileride sorun çıkarabilir. Oyun oynayacaksanız bir

"oyun dizüstü bilgisayar" almanızda fayda var.

S: Ekran kartım yüzünden en küçük online bir oyunda bile 10 - 15 dakika içerisinde ekran kararıyor ve kilitleniyor. Sorun nerede, anlayamadım. Bütün sürümler, her şey güncel. DirectX vesaire her şeyi yükledim. Yapmadığım şey kalmadı ama yine sorun devam etti. Garantiye gönderdim, işlemcisi değişti, geri geldi, yine aynı şey. Kart sadece yüksek çözünürlükte bu hatayı veriyor, diğer çözünürlüklerde herhangi bir sorun olmuyor ama en ufak oyunda bile olmakta. Kart şu: PowerColor. Serbay

C: İlk olarak sisteminde üst seviye bir PSU olduğundan emin ol. Bu kart için en az 500 Watt gerçek güç verebilen bir PSU gerekli. Eğer PSU yeterliyse kartının sorunu çözülene kadar garantiye gönder. Kart üçüncü kez garantiye gittiğinde tüketici hakları gereğince yenisiyle değiştirilmek zorunda.

S: Dizüstü bilgisayar almaya karar verdik ve iki ayrı marka ve model arasında kaldık. İkisi de biliyoruz ki iyi marka ve model ama kararsız kaldık. Bir tanesi ASUS'un K55VD-SX862H modeli, diğeri Toshiba Satellite C855-26U kırmızı modeli.

Bu iki tanesi özel indirimdeler ve ikisinin de indirimli fiyatı 1.600 TL civarında. İhtiyacım olan şey, iyi bir sistem ve sonrasında sağlam olması. Isınma sorunu ve kalite açısından bizi uzun süre idare etsin istiyorum. Kısacası aldığım modelin birçok yönden iyi olmasını istiyorum. Detayıyla bize bu iki mo-

del hakkında tavsiyede bulunabilirseniz çok seviniriz. Emre Demirkıran

C: K55VD ekran kartı GeForce 610M. Bu ekran kartıyla hiçbir oyunu gerçek anlamda oynayamazsınız. Giriş seviyesi bir karttır. Diğer dizüstü bilgisayarlarda Radeon HD 7610M ekran kartı mevcut. Bu da al birini, vur ötekine kategorisine giren bir ekran kartı. 1.600 TL bütçe varsa GT 740M ekran kartı modellere bakın derim.

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

C: Bu fiyata Sabertooth 990FX R2.0 en iyi tercih olacaktır.

S: Bilgisayarım Intel Core 2 Quad CPU Q8200 2.33 GHz işlemci, 4 GB bellek (Kullanılabilir miktar 3.50 gözüküyor.), 32-bit işletim sistemine sahip. Ekran kartım GeForce 9600 GT. Ayrıca 2500 MB ekran kartı gözüküyor. Windows 7 Ultimate kullanıyorum. Bilgisayarım toplama ve elimdeki bilgi bu kadar. Gerisine nasıl bakacağımı da bilmiyorum. Bilgisayarım biraz geri mi kalmış? Hangi oyunları çalıştırabilirim? Ve bilgisayarım durduk yere kapanıyor, bir - iki kere içini açıp tozunu aldım, biraz düzeldi ama eski verimini vermedi. Nasıl eski verimini alabilirim? Yoksa yaşlandığı için mi bu hale geliyor? FIFA 12'de eskiden sınırsız maç yapabiliyorken şimdi iki maç yapınca kapanıyor. Bunun sebebi ne olabilir? Yeni oyunlardan bilgisayarım neyi çalıştırabilir?



SATIN ALMA TABLOSU

LEVEL'dan herkese göre PC önerileri...



DONANIM TÜRÜ	GİRİŞ SEVİYESİ	ORTA SEVİYE	ÜST SEVİYE
KASA	CoolerMaster Elite RC-430 500 Watt	CoolerMaster Elite RC-430 500 Watt	Corsair Carbide 400R 700 watt
ANAKART	GIGABYTE GA-970A-D3	GIGABYTE Z87X-OC	ASUS Z87-Pro
İŞLEMCİ	AMD FX-6300	Intel Core i5 4670K	Intel Core i7 4770K
İŞLEMCİ FANI	AMD (Stok Fan)	CoolerMaster Hyper 212 EVO	Noctua NH-D14
BELLEK	G.SKILL DDR 1333 MHz 4 GB (2x2 GB)	Corsair Vengeance DDR3 1600 Mhz (2x4 GB)	Corsair Vengeance DDR3 1600 Mhz (2x4 GB)
EKRAN KARTI	AMD Radeon HD 7850	NVIDIA GeForce GTX 660 Ti	Gigabyte GeForce GTX 760
SABİT DİSK	Samsung 840 Series 120 GB SSD	Samsung 840 Series 250 GB SSD	Samsung 840 Pro 256 GB SSD
OPTİK SÜRÜCÜ	24x SATA DVD yazıcı	24x SATA DVD yazıcı	24x SATA DVD yazıcı
FİYAT	605\$ + KDV	1185\$ + KDV	1560\$ + KDV

Cevaplarsanız teşekkür ederim. Malik Arslanoğlu

C: Bilgisayarının bütün özelliklerini öğrenmek için CPU-Z veya AIDA64 kullanabilirsin. Ekran kartının bellek miktarını belirtmendeki gereksizliği anlayamadım. 2500 MB olunca ne oluyor? Bütün oyunları çalıştırıyor mu? 9600 GT en fazla 512 MB video belleği işleyebilir. Hepsinden daha öte, ekran kartında belleğin önemi yoktur. Bilgisayar durduk yere kapanıyorsa makinenizin rezistansı... Yok, bir saniye, o başka yerdeydi. Hah, termal macununuz kurumuştur. Termal macunu değiştir 30 TL verip ya da 40 TL verip yeni soğutucu al, daha mantıklı. Her halükarda ekran kartı değişecek. HD 7750 veya GTX 650 alman gereken en düşük ekran kartı olmalı.

S: En fazla 2.000 TL civarında hem Solid-Works programını, hem de Battlefield gibi oyunları sorunsuz bir şekilde kullanabileceğim bir dizüstü bilgisayar arıyorum. İyi ve görünüş bakımından yaşama uygun, işte ve evde kullanabileceğim bir makine arıyorum. Ömer Taydaş

C: GT 740M ekran kartlı Ultrabook olan ASUS VivoBook S551LB'yi tavsiye ederim. Hem taşınabilir, hem performanslı, hem de pil ömrü iyi bir cihazdır. GT 740M ile de hem oyun, hem de CAD yazılımları konusunda ihtiyacınızı karşılar.

S: ASUS N56VZ S4402H almayı düşünüyorum. Grand Theft Auto V, Battlefield 4 ve

Call of Duty: Ghosts oynayacağım oyunlar arasında. Normal ve üzeri ayarlarda kaldırır mı? Eren Soykök



C: NVIDIA GT650M ekran kartı mevcut. Bir oyun bilgisayarı değil ama oyunlarda sizi tatmin edecek bir performans sunacaktır. Daha üst model almayı düşünüyorsanız GTX 765M ekran kartlı modellere bakabilirsiniz.

S: Yaklaşık iki ay önce yeni bir bilgisayar aldım. Fazla bilgim olmasa da kendi bildiğim şekilde aldım. Özellikleri konusunda sizden bir görüş istiyorum. Yeni oyunları çalıştırır mı ya da ne kadarlık bir ömrü olur? Bunlar hakkında biraz bilgi istiyorum. Bilgisayarın

“Donmanın birçok nedeni olabilir. Bozuk sabit disk, ısınan işlemci, ısınan ekran kartı, kondansatörleri eskimiş bir PSU...”

mın özellikleri şöyle: NVIDIA GeForce GTX 560 SE (3 GB) ekran kartına, 8 GB DDR 3 bellek, Intel Core i7-3770 3.40 GHz işlemci. Görüşlerinizi bekliyorum. Caner Durmaz

C: İki ay önce alınan bir PC için eski bir ekran kartına sahip. En az GTX 600 serisi bir ekran kartı beklerdim. GTX 560 SE fena bir kart değildir ama daha iyi olabilirdi. Anakart modelinizi yazmamışsınız ki bu önemliydi. İşlemci ve bellek tercihi iyi, anakart da iyiyse ileride sadece ekran kartını değiştirmeniz yeterli olacaktır. Mesela bir GTX 760.

S: Bilgisayarım eskiden hiç yaşanmamasına

rağmen donmaya başladı. Geçici de değil, bilgisayarımı yeniden başlatmak zorunda kalıyorum. Ekran kartımın tozlarını temizledim, değişmedi. Bilgisayarda virüs olabileceğini düşündüğüm için format da attım ama yine donma sorunuyla karşılaştım. Bilgisayarda sadece gezinirken yaklaşık bir saat sonra donuyor, satın almış olduğum oyunları yüklerken daha yarısına gelmeden anında donuyor. Ozan Alp Kestek

C: Donmanın birçok nedeni olabilir. Bozuk sabit disk, ısınan işlemci, ısınan ekran kartı, kondansatörleri eskimiş bir PSU... Sistem mavi ekran veriyorsa C:\Windows\Minidump klasöründeki dosyaları gönderin bakalım. HD Tune Pro 5.50 ile sabit diski kontrol edin. Diskte sorun ve SMART

değerlerinde sarı işaret olmadığından emin olun. İşlemci soğutucusunu veya termal macunu yenileyin.

S: PC'mi alalı yaklaşık bir yıl oldu ancak yeni oyunlarda düşük ayarlarda bile 15 fps alıyorum. Bilgisayarım NP300E5C-S06TR. Acaba bu bilgisayarın ekran kartına yükseltme yapabilir miyim? Recep Çavuşoğlu

C: GeForce GT 620M, giriş seviyesi bir ekran kartıdır fakat durumun bu kadar da vahim olmaması gerek. Isınma sorunu olabilir. Cihazı servise gönderin, tozlarını temizleyip termal macununu yenilesinler. ■



MARKET

Son yılların atlanmaması gereken oyunları



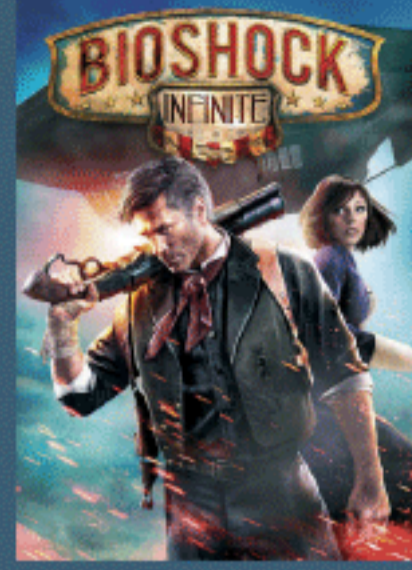
Battlefield 3

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

Yapım EA DICE

Dağıtım Electronic Arts

Çıkış Tarihi 2011



BioShock Infinite

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

Yapım Irrational Games

Dağıtım 2K Games

Çıkış Tarihi 2013



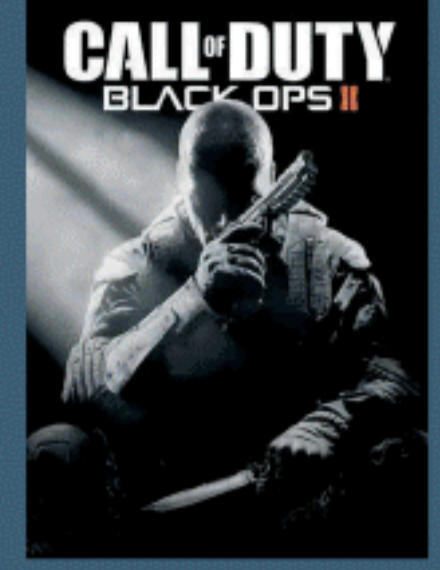
Borderlands 2

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

Yapım Gearbox Software

Dağıtım 2K Games

Çıkış Tarihi 2012



CoD: Black Ops II

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

Yapım Treyarch

Dağıtım Activision

Çıkış Tarihi 2012



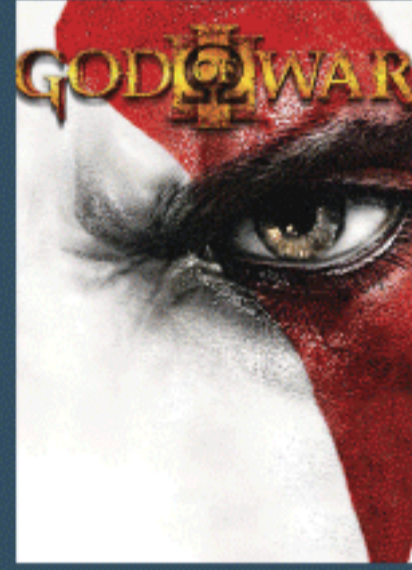
Gears of War 3

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

Yapım Epic Games

Dağıtım Microsoft

Çıkış Tarihi 2011



God of War III

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

Yapım Sony

Dağıtım Sony

Çıkış Tarihi 2010



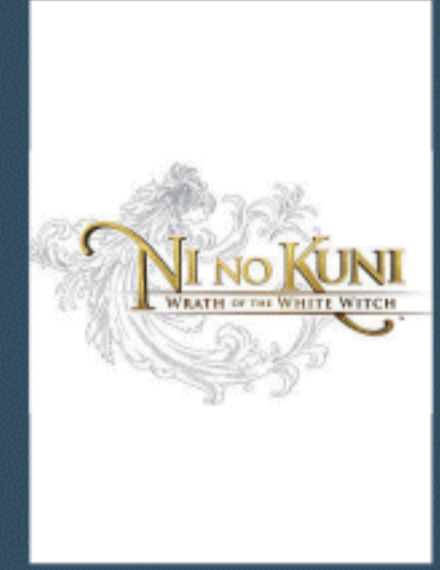
Grand Theft Auto V

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

Yapım Rockstar North

Dağıtım Rockstar Games

Çıkış Tarihi 2013



Ni No Kuni

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

Yapım Level-5

Dağıtım Namco Bandai

Çıkış Tarihi 2013

Puan Arşivi

EKİM 2013

Amnesia: A Machine for Pigs	70	Memoria	75	DuckTales Remastered	67
ARMA III	79	NBA 2K14	88	Europa Universalis IV	90
Castlevania: Lords of Shadow Ultimate Edition	78	One Piece: Pirate Warriors 2	79	Freedom Fall	80
Diablo III	90	Outlast	80	Guncraft	68
FIFA 14	90	Puppeteer	90	Kingdom Rush Frontiers	90
Final Fantasy XIV Online: A Real Reborn	76	Shelter	75	Lost Planet 3	80
Gone Home	96	Total War: Rome II	87	Magrunner: Dark Pulse	75
Grand Theft Auto V	96	Zafehouse: Diaries	70	Open Mel	82
Guardians of Middle-earth	70	EYLÜL 2013		Papers, Please	90
Killzone: Mercenary	85	Brothers: A Tale of Two Sons	88	Payday 2	80
				Rayman Legends	90



Diablo III

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

Yapım Blizzard

Dağıtım Activision & Blizzard

Çıkış Tarihi 2012



Dishonored

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

Yapım Arkane

Dağıtım Bethesda

Çıkış Tarihi 2012



Far Cry 3

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

Yapım Ubisoft

Dağıtım Ubisoft

Çıkış Tarihi 2012



Forza Horizon

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

Yapım Playground, Turn 10

Dağıtım Microsoft

Çıkış Tarihi 2012



Skyrim

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

Yapım Bethesda

Dağıtım Bethesda

Çıkış Tarihi 2011



StarCraft II

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

Yapım Blizzard

Dağıtım Activision Blizzard

Çıkış Tarihi 2013



The Last of Us

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

Yapım Naughty Dog

Dağıtım Sony

Çıkış Tarihi 2013



Uncharted 3

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

Yapım Naughty Dog

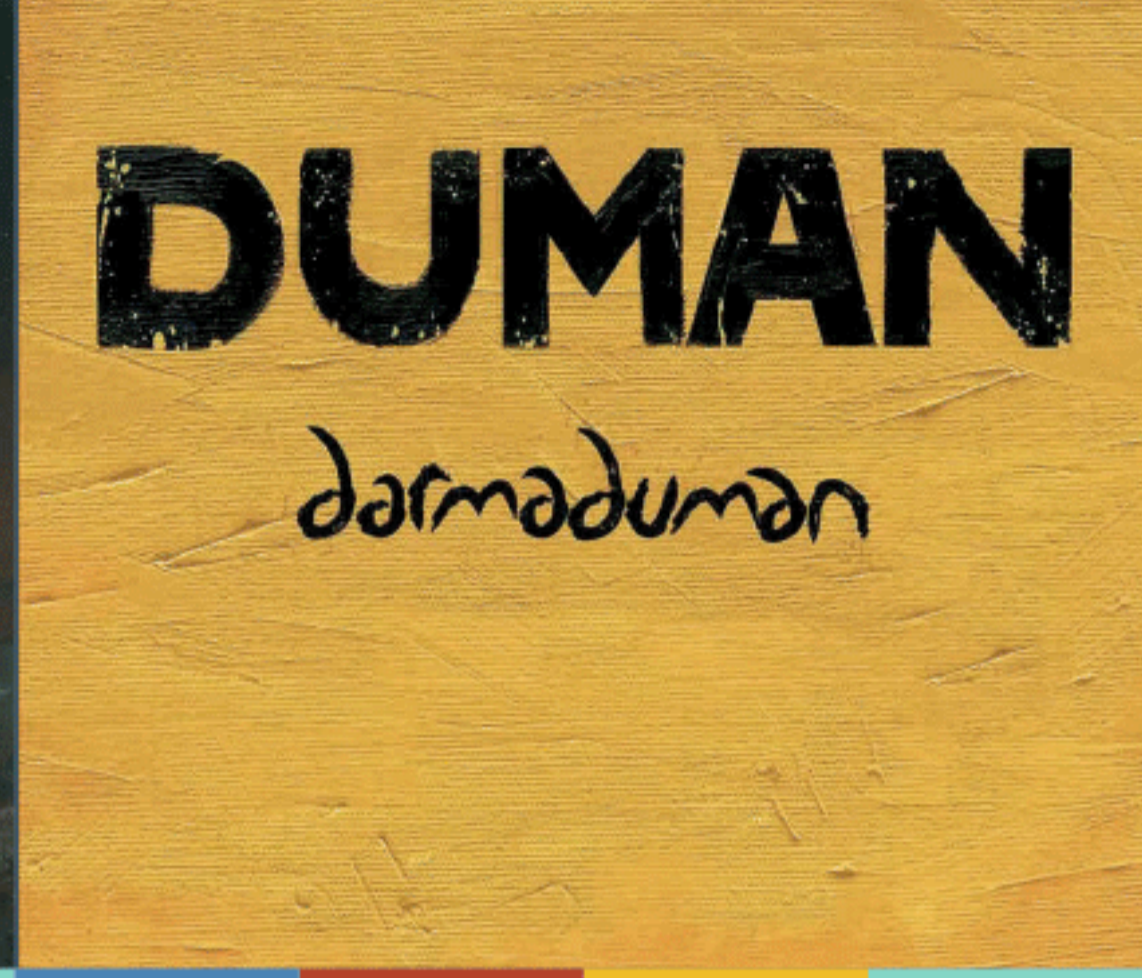
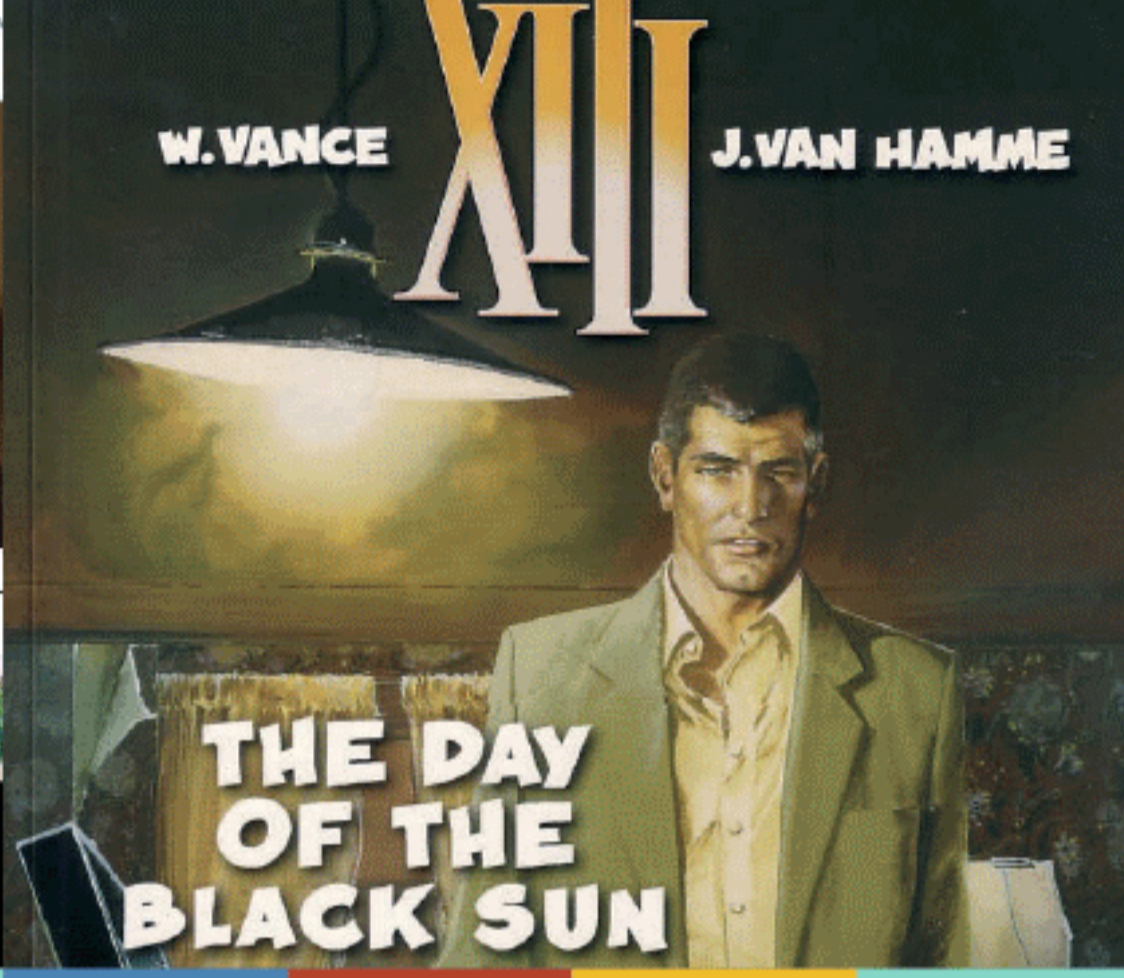
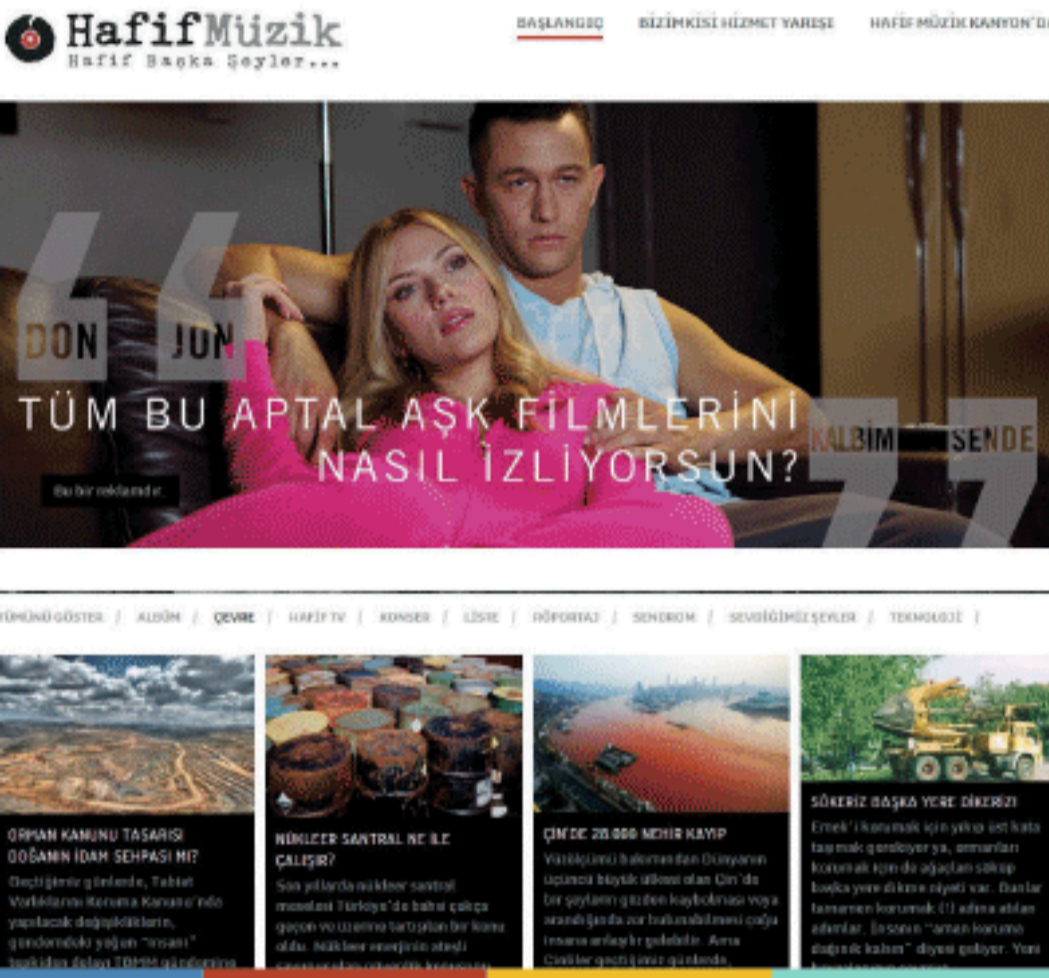
Dağıtım Sony

Çıkış Tarihi 2011

Saints Row IV	76	CastleStorm	65	Mortal Kombat Complete Edition	90
Shadowrun Returns	75	Civilization V: Brave New World	91	MotoGP 13	75
Skullgirls	85	Deadpool	79	Nancy Drew: Ghost of Thornton Hall	70
Spelunky	89	Dota 2	89	Plants vs. Zombies 2: It's About Time!	90
Stealth Inc: A Clone in the Dark	90	Dusty Revenge	61	Rogue Legacy	85
The Bureau: XCOM Declassified	77	Eador: Masters of the Broken World	74	State of Decay	82
Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist	86	Edge of Space	78	The Last Door	80
TrackMania Valley	70	Element4l	82	The Raven - Legacy of a Master Thief	75
		Leisure Suit Larry: Reloaded	80	The Sims 3: Island Paradise	75
AĞUSTOS 2013		Limbo	90	The Walking Dead: 400 Days	88
Bleed	85	Magic 2014	87	TrackMania 2 Stadium	84

KÜLTÜR & SANAT

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



www.hafifmuzik.org

Mesela neymiş, Franz Ferdinand yeni albüm yapmış ve bunu bana hafifmuzik.org söyledi. Sonra neymiş, hafifmuzik.org Kanyon'da birtakım konserlere vesile oluyormuş ve bu konserleri canlı olarak siteden dinleyebilecekmiz... Anlayacağınız tam anlamıyla bir kültür & sanat sitesiymiş hafifmuzik.org ve ben bayağı geç kalmışım keşfetmek için. Siteyi ilk açtığınızda sıra sıra birçok haber göreceksiniz; hemen paniğe kapılmayın. Siteye alışmak zaman alıyor ama bu konuda yardımcı olabilecek bölümler de oluşturulmuş. Örneğin, sadece albüm haberlerini görmek isterseniz, "Albüm" başlığına tıklıyorsunuz, albümler sıralanıyor önünüze. Hafif TV'ye basıyor, müzik fragmanlarıyla baş başa kalıyorsunuz. Konserlerin, röportajların, teknoloji haberlerinin üstüne site yazarlarının listeleri ve sevmedikleri şeyler de ekleniyor, zamanın nasıl geçtiğini pek anlamıyorsunuz. Elbette ki herkese hitap edecek kadar geniş bir içeriğe sahip değil hafifmuzik.org ama alternatif kültürle ilgileniyorsanız, aradığınız tarzda birçok bilgi bulabileceğinizden emin olabilirsiniz. ■ Tuna Şentuna



9



XIII
Jean Van Hamme, William Vance

Bu ismi gördüğünüzde aklınıza yıllar öncesinin cel-shade grafiklere sahip FPS oyunu gelebilir ama şunu bilmelisiniz ki XIII, aslında 1984 yılında yazılıp çizilmiş olan bir çizgi roman serisi. (2003 yılında oyun olmuştu.) Ve şimdi de ülkemizde ilk dört sayısı yayımlandı, umuyoruz ki devamı gelir. Çizgi romanda hafızasını kaybetmiş bir adam konu ediliyor. Sadece XIII dövmesine sahip olan ve bir kadınla çekilmiş fotoğrafı bulunan bu adam, piyasada var olan iki kitapta kimliğinin peşinde koşuyor. Daha sonra, kim olduğunu anladıktan sonra da işler iyice karışacak ve sonunda da... Bu çizgi romanı neden sevebilirsiniz, söyleyeyim: The Bourne Identity'den özenilerek yazılmış olduğu için çok sağlam kompo teorileriyle bezeli. Karakterler sağlam, konu asla sıkıcı olmuyor. Bir merak halinde kitaba saplanıyor ve kolay kolay da elinizden bırakamıyorsunuz. Tabii ki eski bir çizgi roman olduğu için hikâyedeki çoğu konuyu başka eserlerde görmüş olabilirsiniz ama bunların etkisinden kalmadan okuyabilirsiniz, çok keyif alacaksınız. ■ Tuna Şentuna



8



Duman
Darmaduman

"Köprüaltı" şarkısıyla tanıdığım, sevdiğim Duman, üniversite yıllarımda beni sahneye fırlamama neden olacak kadar eğlen-diren bir gruptu, onlara buradan teşekkür ediyorum şimdiden. (Bir konserlerinde solistin ayakkabısının tekini çalmışlardı, çok gülmüştük.) Bu albümlerinde de, "Ahhh kimin için atıyor bu yürek, söyle kimin için atıyor bu yürek, ne yapıp ediyor, sevdiğini üzüyor..." diyor "Yürek" adlı parçalarında ki direkt olarak favori parçam oldu kendisi. Albümün geriye kalanı kesinlikle bir önceki ikili albümlerinden daha iyi çünkü parçalar üzerinde daha fazla emek sarf edilmiş, melodiler ve sözler daha sağlam olmuş. Gezi Parkı olaylarında beş dakikada yazıp marş haline getirdikleri "Eyvallah" şarkısı da yine albümde kendine yer bulmuş, YouTube'u açıp dinlemek zorunda değiliz artık. Artık eskisi gibi çimlerde kafamın üzerinde dönüp yerlerde yuvarlanmak gibi bir isteğim olmadığı için Darmaduman'ı dinlerken o eski heyecanı yakalayamadım ama albüm gayet iyi olmuş; ellerine sağlık Duman! ■ Tuna Şentuna



8



Amberian Dawn Re-Evolution

Kickstarter olayının müzik grupları için kolan versiyonu da çıkmış, geçen ay bu sitelerden birine (Herhalde en popüler olanına.) denk geldim. Amberian Dawn da bu sitede yeni albümü için kendine finans sağlamaya çalışıyordu. En yüksek meblağ başışta bulunana da imzalı gitar mı, öyle bir şey veriyorlardı. “Amberian Dawn, buralara kadar düştün mü...” diye geçirdim içinden, sonra Re-Evolution’ın nasıl ortaya çıktığını hatırladım ve bu grubun paragöz olduğuna kanaat getirdim. Re-Evolution, Amberian Dawn’ın eski şarkılarının yeniden düzenlenmesiyle ortaya çıkmış olan bir albüm arkadaşlar! Ve evet, Amberian Dawn çingene bir grup! Tamam, şaka yapıyorum elbette ki, sonuçta çok kaliteli müzik yapıyorlar ama yeni albüm, yeni turne, yeni “şeyler” için kendileri para bulmaktan da sıkılmış benziyorlar. Bu bağlamda da albümü gayet beğendiğimi, şarkıların re-master’ının da gayet iyi yapıldığını belirtiyor ve metal tutkunlarını (Özellikle de senfonik ve kadın vokalli metalden hoşlananları.) bu albümü almaya yönlendiriyorum! ■ **Tuna Şentuna**



8



Gravity

Şöyle filmler var: Bir adamın kolunun kayaya sıkışıp kaldığı 127 Hours. Bir adamın bir tabuta gömülerek yaşam mücadelesi verdiği Buried. Üç arkadaşın bir teleferikte kalarak sıfırın altında seyreden soğukta kurtuluşu beklediği Frozen ve denizin ortasında canlı yem olarak kalan çiftin dramı Open Sea. Peki ya uzayda, uzay geminiz patlarsa, en yakındaki uzay üssü dağılmaya yüz tutsa ve dünya hem çok yakında gözüke, hem de size hiç yüz vermese ne yapardınız? Sandra Bullock böyle bir ortamda, her fırsatta soyunup donuyla ve atletle kalıyor örneğin. (Ben olsam o astronot kıyafetinden bir dakika bile çıkmazdım!) Filmi IMAX’te izleyerek iyice içine girdiğime inanıyorum ve gerçekten çok etkilendiğimi de belirtmek istiyorum. (Sandra Bullock’tan değil.) Etkilendim çünkü hiç bu kadar gerçekçi bir uzay filmi izlememişim. Film o kadar sağlam bir şekilde sizi içine çekiyor ki uzayda olmanın o yabancı havasını sonuna kadar hissediyorsunuz. Bu sene gittiğim en iyi filmlerden biriydi; eğer hala sinemalarda oynuyorsa mutlaka gitmenizi tavsiye ederim.

■ **Tuna Şentuna**



9



Monsters University

“Monsters Inc.” adlı filmi izleseniz de, izlemesiniz de keyif alabileceğiniz Monsters University, her türlü animasyon filmi gibi Türkçe olarak sinemamızda gösterime girdiği için filmin ev versiyonunu beklemek durumunda kaldım. Mike’ın ve Sulley’nin nasıl tanıştığını gösteren, Monsters Inc.teki bazı ilişkilerin nasıl ortaya çıktığını anlatan Monsters University, çocukları korkutmak için üniversitede eğitim alan birtakım canavarların hikâyesini konu ediyor. Başrolde Mike ve Sulley olsa da tam anlamıyla bir Amerikan üniversitesini gösteren kurguda, birçok karakteri de inceleme şansımız oluyor. Mike’ın ve Sulley’nin üyesi olduğu “looser” topluluk o kadar güzel resmedilmiş ki örneğin, bu gruptaki herkesin action figure’ını almak istiyorsunuz. Animasyon konusunda sınırları zorlamıyor belki film ama rengârenk canavarları ve karakterlerin sahip olduğu komik animasyonlarıyla keyifle izlemenizi sağlıyor. Eğer filmi sinemada izlemediyseniz, Blu-ray’ini veya DVD’sini satın almanız işten bile değil, o kadarnı söyleyeyim.. ■ **Tuna Şentuna**



8

FİLM



TPB AFK

Dosya paylaşım savaşları

Torrent dünyasının kapıları açıldığından beri "download" delilerinin en önemli merkezlerinden biri haline gelmiş olan The Pirate Bay'in öyküsü, dijital çağın bir dramı olarak tanımlanabilir. TPB AFK, "ücretsiz download"a gönül vermiş her bireyin izlemesi gereken bir yapım...

İnternet bağlantı hızının yerlerde süründüğü yıllarda Napster vardı. Canımızın istediği, bağlantı hızımızın el verdiği ölçüde MP3'ü indirip dinleyebiliyorduk. Daha sonra dosya paylaşım siteleri çoğalmaya başladı. Almanların RapidShare'i, Yeni Zelandalı Kim Shmitz'in (Yeni adıyla Kim Dotcom.) MegaUpload'u ve daha niceleri internet üzerinden her türlü dosyanın P2P (person-to-person) yoluyla paylaşılmasını hem mümkün, hem kolay kıldı. Telif savaşları da bu noktada başladı zaten. Özellikle Amerikalı müzik ve film yapımcılarının daha fazla para kazanma ülkeleriyle vahşileşen bir hukuksal savaş başladı. İsveçliler tarafından yapılan The Pirate Bay bu

noktada ilginç bir örnek oluşturdu. Özellikle İsveç Devleti'nin son derece demokratik bir yapıya sahip olması ve hukuk önemi, The Pirate Bay'in yasal bir platformda savunulmasını oldukça değişik bir sürece yayılmasına sebep oldu. Per Gottfreid Svartholm Warg (anakata), Peter Sunde (brokep) ve Fredrick Neij (TiAMO) tarafından kurulan The Pirate Bay'in 2009 Nisan ayında başlayan dava süreci ve akabinde yaşananlar TPB AFK (The Pirate Bay: Away from Keyboard) filminin ana konusunun oluşturuyor.

Sanki Heidi'nin Peter'ı kadar munis brokep

The Pirate Bay'in üç kurucusu, filmin ana iskeletini oluşturuyor. Özellikle The Pirate Bay'den ayrılana kadar kurumun sözcülüğünü üstelenen, hem Norveçli, hem de Finli kökenlerine sahip bir İsveç evladı olan Peter Sunde, bu illegal oluşumun en alçakgönüllü ve sakin kişiliği. Dava süreci boyunca yapıcı tavrını

bırakmayı ve haklı davalarını siyasi platformlarda duyurma çabası ile hemen gözümüze giriyor. "Bu Peter Sunde, çikolatalı sufle gibi adammış" dedirtiyor izleyiciye. Fredrick Neij ile birlikte giriştiği yasal dosya paylaşım sitesi BayFiles da aslında Peter'ın karanlık tarafın neferi değil de aydınlığın savaşçısı olduğunu gösteriyor. Dava süreci boyunca sürecin gerekliliklerine uymaya çalışan Peter, arkadaşları gibi ülkeyi terk etmeyi tercih etmiyor. Kendisi hala İsveç'te yaşıyor. 2014 yılında Finlandiya'nın Korsan Partisi ile Avrupa Parlamentosu'na girmeyi planlıyor.

Ekibin romantik ara elemanı TiAMO

Kurucuları "TiAMO" kod adlı Fredrick Neij, mahlasından da anlaşılabilir gibi içli bir çocuk. Ne brokep gibi kurumun sözcülüğünü yapacak kadar ihtiraslı ve düzgün, ne de ortağı Anakata kadar pervasız ve umursamaz. Dava sürecinin başında İsveç'te bulunurken daha sonra sevgilisinin yanına, Laos'a taşı-



nıyor. Bir İskandinavya çocuğu olarak Uzak Doğu'nun en rutubetli ve haşerati bol ülkelelerinden biri olan Laos'ta yaşamaya başlayan TiAMO'yu, filmin hatırı sayılır bir bölümünde gözündeki iltihapla izliyoruz. Zavallı, mikroba dayanıksız Kuzey Avrupalı bedeni zorlanıyor ama kendini koy vermiyor. The Pirate Bay davasından ceza almasına rağmen süreci temyizle devam ettiriyor.

Anakata'ya özgürlük

Ekibin kuşkusuz en cevval üyesi olan Per Gottfried Svarthorn Warg'ın bulaştığı meseleleri anlatmaya dergimiz yetmez ama biz bir yerinden başlayalım. Yine doğma büyüme İsveç çocuğu olan Anakata'nın uluslararası otoritelerin ilk dikkatini çekici America's Dumbest Soldier (Amerika'nın En Ahmak Askeri) sitesini açmasıyla başlıyor. A.B.D.'nin Irak'ı işgal etmesine tepki amacıyla kurulan site, Irak'ta ölen Amerikan askerlerinin ölüm biçimine göre ne kadar ahmak olup olmadığına karar verilen bir site olarak belli çevrelerde bir sansasyon yaratıyor. Akabinde Amerikalı otoriteler siteyi kapamak için servis sağlayıcı British Telecom'dan İsveç hükümetine kadar ulaşmaları gereken kim varsa rahatsızlıklarını dile getiriyorlar. Site, parodi amaçlı bir site olduğu için önce kapatılmıyor ama Amerikalıların lobisi sonunda sitenin yayın hayatının son bulmasına sebep oluyor. Anakata'nın öyküsü burada bitmiyor. Başlı The Pirate Bay yüzünden de belaya giriyor. Arkadaşları Brokep ve TiAMO ile yargılanırken esrik

kafasını uyup (Üç tel sarı saç kalmış kafasında...) Kamboçya'ya göçüyor. Yıllar boyunca Kamboçya'da saklanırken de rahat durmuyor, WikiLeaks'e yardım ediyor. WikiLeaks belgelerinin dünyaya yayılmasında önemli bir rol oynuyor. Yılların Kamboçya'da tüketirken başkent Phonm Phem'de gözaltına alınmasıyla Anakata'nın hayatında yeni bir perde açılıyor. İsveç'e geri iade edilen Anakata'ya karşı, dolandırıcılık ve bilişim suçlarından bir düzine dava bağlanıyor. Kesinleşmiş iki yıl hapis cezasını yatmasına karşın Facebook'ta özgürlüğüne kavuşması için uğraşan küçük

bir azınlık var.

The Pirate Bay'in bugünü

Bin bir badire atlayan sitenin artık "torrentçi" çevrelerde eski popüleritesi yok. Özellikle "The Pirate Bay'de bulunmayan torrent'in orijinalliğinden şüphe ederim arkadaş!" diyenler bir azınlığa dönüştü. Torrent'ler geçerliliğini yitirmede ama evrimine devam ediyor. TPK AFK The Pirate Bay'i merak edenler, download'a gönül verenler watch.tpbfk.tv adresinden ister para verip, ister beşe indirip izleyebilirler. Filmin harika müzikleriyse işin bonusu... ■



LEVEL FIFA LİGİ

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

Ay 11 Oyun **FIFA 14** Platform **Xbox 360**



< Şefik vs Emre

Bitime iki ay kala Emre ile Fırat arasındaki fark sadece altı puandı ve haliyle maçların Emre için önemli katbekat artmıştı. Bu yolda aşması gereken ilk engel bendim ama ben de fena değildim son aylarda. Böyle bir ortamda oynandı maç ve ilk golü bulup Emre'yi strese soktum. Benden alacağı üç puan, Fırat'ı yakalaması açısından önemliydi ve bastırmaya devam etti, nihayetinde 90. dakikada beraberliği yakalayıp üzdü beni.

Şefik vs Fırat >

İkinci maçta bu kez Fırat ile karşı karşıya geldim. Oyunun tam sürümündeki ilk lig mücadelemizde bol bol pozisyon vardı, kaçan sayısız gol fırsatı vardı ve golü bulan Fırat oldu. İsabetsiz şutların ardı arkası kesilmezken, takımı hücumla çıkarmaya karar verdim ve maçın sonlarına doğru, pek de net olmayan bir pozisyonda Yaya Toure ile beraberliği yakaladım, yetmedi, 90. dakikada çok net bir pozisyonu harcadım. Olsun...



< Fırat vs Emre

İşte final gibi bir maç! Emre'nin alacağı bir galibiyet, şampiyonluk maçını son aya bırakacaktı ama Fırat'ın alacağı galibiyet, sezonu bir ay kala şampiyon kapatma garantisi demektir. Bense tribündeki yerimi alıp benim için hiçbir şey ifade etmeyen maçı izlemeye başladım ve bir anda paranormal aktiviteler boy gösterdi. Oldukça ilginç, tuhaf iki gol atan Fırat'ın aldığı galibiyet, sezonun şampiyonunu şimdiden belirledi.



PUAN DURUMU

İSİM	O	G	M	B	AG	YG	P	A
● Fırat	20	9	8	3	35	17	35	18
Emre	20	6	8	6	25	28	26	-3
Şefik	20	2	10	8	21	36	16	-15

● *Ayın galibi*

AYIN MAÇI

Fırat Akyıldız

BAYERN MUNICH



Emre Öztınaz

REAL MADRID



2|0



T. Kross
40'



45'

90'

M. Mandzukic
70'



Maçın Adamı **M. Mandzukic**

Cem Şancı

cem@level.com.tr



Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü

Bitirmek istemediğimiz kitaplar

Size de oluyor mu, bilmiyorum ama ne zaman güzel bir oyun görsem ki artık çok az görüyorum, bitirmemek için her şeyi yapıyorum. Yani oyunun inciğini cinciğini çıkarana kadar her detayını inceliyorum, her yan göreve gidiyorum, ana öyküyü oynayıp bitirmemek ve oyunu olabildiğince uzatmak için ne kadar bahane varsa sıralıyorum. Gerçi çok uzun zamandır "bu oyun bitmesin" diyeceğim güzel bir oyuna el sürmüşlüğüm de yok ama mesela örnek vermek gerekirse Fallout 3'ü bitirmem üç ay sürdü. Yalnız hala hatırlarım, Fallout 3 çıktıktan birkaç saat sonra oyunun tam çözümünü veren videolar yayına girmişti. Yani arkanızdan atlı kovalıyormuş gibi oynayınca oyunları birkaç saatte bitirmek de mümkün. Mesela Skyrim'i de hala bitirmedim. Oyunu toplasanız ayda bir - iki saat açıp oynuyorum, onun da çoğunu oyun içindeki kitaplıklara saklanmış kitapları okumak için harcıyorum. Çok acayip öyküler var o kitapların içinde. Hala

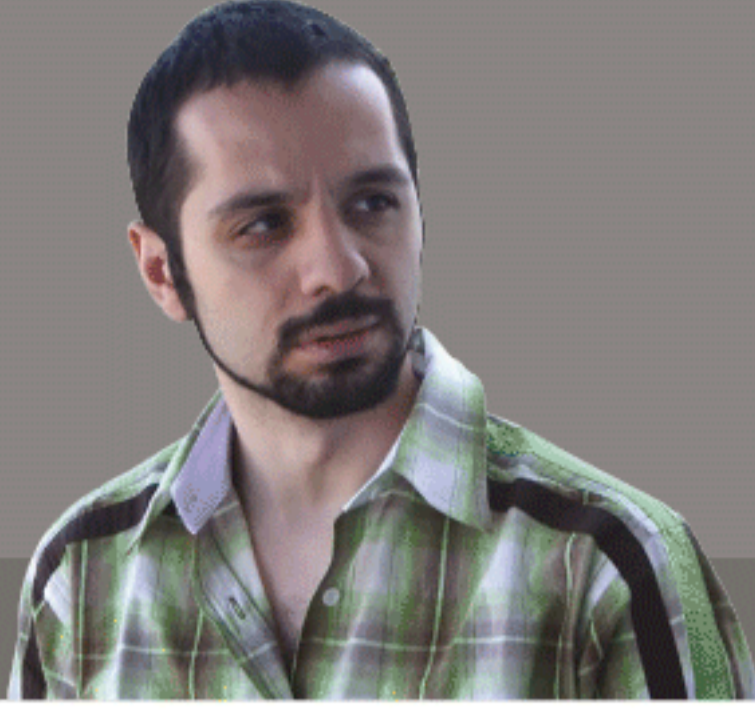
okumadıysanız, oyunu açıp bir göz atmanızı tavsiye ederim. Bazıları 40 - 50 sayfaya kadar uzayabiliyor.

Aynı duyguyu küçüklüğümde çok süper kitaplar bulduğumda da yaşadım. 80'li yıllarda video oyunları yok, televizyon akşam 6'da açılıyor, internet yok. Kitaplar da çok değerli. Öyle her yerde süper kitaplar bulamıyorsunuz. Bugün alıştığımız türden, D&R gibi dev kitap mağazaları da yok. Küçük kitapçılarda çok dar seçeneklere mahkûmdunuz. Bir de kitapçı işleten amcalar çoğunlukla emekli öğretmenler oluyorlardı ve hepsi de söz birliği etmişçesine huysuzluk konusunda yarışıyorlardı. Kitapları, müşterilerin ulaşamayacağı tezgâh arkası raflara dizip dokunmanıza izin vermiyorlardı. "Şu kitaba bakabilir miyim?" diye sorup onun vermesini beklemek zorundaydınız. 80'lerde Türk kitapçılık sektörü çok rezaletti. İnsanımızın neden az okuduğunu anlamak zor değil. Şimdinin, okuma köşeleri rahat koltuklarla

döşenmiş mis gibi kitapçılarının değerini bilin. Neyse, lafı uzatmayayım, o yıllarda da güzel bir kitap bulunca bitmesin diye yavaş yavaş okuduğumu hatırlarım.

Okurken bitmesin diye yavaş yavaş okuduğum kitaplara alışkınım da ilk defa bitmesin diye bir kitabı yavaş yavaş yazdığımı da fark ettim. Yaklaşık 10 yıldır benim web sitesinde veya duyurularımda ya da diğer romanlarımın içinde adını duyduğunuz Yalnızlık Doktorası'nı bu ay bitirip yayınevine vermek üzereyim ve sona yaklaştıkça bitmesin diye binbir bahane bulup kitabı yazmaktan kaçtığımı fark ettim. 10 yıl boyunca bir kitapla uğraşınca kitap da sizin "hayat arkadaşınız" gibi oluyormuş. Biteceği için üzülüyorum. Arada başka kitap projeleri çıksın, başka teklifler gelsin de onlarla uğraşayım diye dua eder oldum. Ama sanırım artık kaçış yok. Kasım ayında kitap bitmiş olacak. Bakalım yerini dolduracak başka bir kitap bulabilecek miyim? ■





Tuna Şentuna

tsentuna@level.com.tr

Bir Oyun Editörünün Anıları

Herkes spora!

Bildiğiniz üzere Fırat spora başladı. Daha doğrusu, bayağı bir süre önce başladı ama yaşadığı heyecanı şu an bile koruyor. Ben zaten yıllar yıllar önce atıldım spor dünyasına ama bu, ortaokul veya lise yıllarında olmadı. Ortaokulda sınıftaki arkadaşlar en ufak arada bahçeye koşar ve topun peşinde koşmaya başlardı. Bense gamewatch'tur, Game Boy'dur, bir elektronik aletle sınıfta otururdum. Babamın şirketinden birtakım insanlar kayak yapmaya gidiyordu, babam da beni kayak öğrenyim diye yolladı onlarla. Bir gittim, iki gittim, üçüncüde ayağımı kırdım, geri döndüm. Futbol kariyerim olacaksa bile bir noktada, o da bu olayla birlikte noktalanmış oldu. Neyse ki beden eğitimi derslerinde koşup topa dokunacak birtakım aktivitelere katılıyordum. Eğleniyor gibiydim de hatta ama sonra ne oldu? Sarılık... Sarılık hastalığının tedavisinde ilaç kullanılmadığı için tüm olay "dinlenme" üzerine kurulu. Eh, böyle olunca da ben tüm beden eğitimi derslerinden muaf oldum mu? Oldum... Tanrılar spor yapmamı istemiyordu ki "Güç-

lülerin Dünyası" isimli filmi izledim. Gâvur ülkelerde "Only the Strong" adıyla bilinen ve Mark Dacascos'un başrolünü oynadığı bu film, genlerimdeki capoeira ateşini yakıtı ve Tekken 3'le birlikte Eddy'yi de gördükten sonra hepten koştum. Türkiye'de başlayan ilk capoeira derslerine katılmam, kendimi gösteriden gösteriye koşarken bulmam, özel bir üniversitede ders vermeye başlamam ve ardından belimin iflas edip capoeira'ya ara vermemle birlikte spor kariyerim bir kez daha sekteye uğradı fakat bu defa, yine uzun sürmüştü.

Madem capoeira yok, madem başka bir spora merak salmadım, ben de bir spor kulübüne üye oldum ve yıllardır da düzenli bir şekilde spora devam etmeye çalışıyorum. Bu satırların muhatabı da sporu anlamsız, zaman kaybı gibi görenler veya gitmek için bir türlü harekete geçemeyenler. Şimdi sporun faydalarından bahsedecek değilim, zaten bilimsel yönünü de size anlatacak kadar fikrim de yok ama korkunç bir iş gününün veya okul temposunun ardından herhangi bir spor

aktivitesine katılmak, insanı bir anda enerjiyle dolduruyor, daha çok yorulacağınızı sanırken yenilenmiş gibi çıkıyorsunuz. Kaç kez spora gideceğime eve gideyim dedim ama spora gittikten sonra erdiğim huzur ve rahatlık, her seferinde beni güdülemeye yetti. Bir konu da özellikle vücut geliştirmek için spor salonlarına gidenlere bakış açısı. İnsan denilen varlık, hayatın her tarafında bir düzen arar doğası gereği. Bu düzene fiziksel görüntü de girmektedir. Eğer insan, göbekli, ne bileyim sağı solu sarkmış bir görüntüyü çekici bulsaydı, tüm dünya bu şekilde giderdi ama bu görüntü, insan gözünün aradığı düzenden pek uzak. O yüzden de "vücut yapıp da ne yapacaksın", "seni beğenen böyle de beğenir" diyenler -bence- yanlış yolda ilerliyorlar. Hem vücudunuzu o şekle sokacağım derken sağlıklı beslenmeyi de öğreniyorsunuz, "kardiyo" adındaki çalışmanın vücuda faydalarını da, prensipli çalışmanın getirilerini de. Yaşınız kaç, bilmiyorum ama şu an spora başlasanız, birkaç sene sonra bana bir teşekkür etmek isteyeceğinizden eminim... ■



Şefik Akkoç

rocko@level.com.tr



Rocko'nun Modern Yaşamı

PlayStation 4 mü, Xbox One mi?

Bilindiği üzere 22 Kasım'da Xbox One, 29 Kasım'da PlayStation 4 piyasaya çıkacak ve konsollar piyasaya çıkmadan aylar önce bana, bize sorulmaya başlanan bu soru tekrar tekrar, çok daha sık bir şekilde sorulmaya devam edecek. Benim cevabım çok net: Bilmiyorum! Şaka değil, gerçekten bilmiyorum. Neden? Çünkü ne konsolları gördüm, ne de test ettim; sadece birçoğunuz gibi yazılanları, çizilenleri, videoları takip edebildim. (Artık fuarlara bizzat katılma zamanım geldi!) Mevcut nesil içinse cevabım her zaman aynı olmuştu: Xbox 360. Kimileri beni, bizi taraf tutmakla itham etti ama ben her zaman tarafsızdım, sadece bana sunulanlara bakarak vermiştim bu kararı. Zaten taraf tutmadığım da bugünkü kararsızlığımdan belli sanıyorum. Konuyu açmamdaki asıl nedense ne bu konsollar arasındaki fark, ne de yapacağım tercih. Neden şu ki ne 22 Kasım'da Xbox One'a, ne de 29 Kasım'da PlayStation 4'e erişemiyoruz

Türk oyuncular olarak. Tabii ki "çeşitli" yollarla konsollara erişeceksiniz, Kasım ayı sonunda bir şekilde bunu başaracaksınız ama neden "normal" yolları tercih ederek başaramıyoruz bunu. Evet, Microsoft'un ve Sony'nin küresel ve bölgesel bazı kararları var. Mesela Microsoft'un 22 Kasım listesinde sadece Türkiye değil, birçok Avrupa ülkesi yok. Hal böyle olunca da şartlar bizi farklı alternatiflere itiyor ve itecek. Üstelik mevcut nesildeki çekincelerden biri olan bölge ayrımı, bu kez karşımızda bir engel değil ve Xbox One, Xbox 360'ın yaşadığı dezavantajı yaşamayacak, yani bölge yarımı yapmayacak. Microsoft Türkiye için değil belki ama konsolun Türkiye'deki geleceği için önemli bir durum, detay bu. Peki, gelelim benim ne yapacağıma. Ben oyun basının bir ferdi ve yıllardır oyun sektöründe yer alan biri olarak kendi çözümümü planlamakla meşgulüm şu sıralar. Düşünün ki basın olarak bile konsolları 22 / 29 Kasım'da temin

etmemiz mümkün görünmüyor. Benim planım ne dersiniz? İlk uçakla konsolların 22 / 29 Kasım'da satışa sunulacağı bir ülkeye gitmek ve servislerin aktif hale geleceği ilk dakikadan itibaren hem PlayStation 4'ün, hem de Xbox One'ın tadına bakmak. Evet, çok zor bir plan, biliyorum ama bunu yapmak ve ülke olarak yaşadığımız bir dezavantajda daha mağdur olmamak için yapmam gerektiğini de biliyorum. Ha, planım gerçeğe dönüşür mü, onu ilerleyen haftalar gösterecek ama artık beklemekten, bu tip sıkıntılar yaşamaktan ciddi anlamda sıkıldım. Türk oyun sektörü gelişiyor ama hala bu tip temel konularda engelleri aşmak mümkün görünmüyor. Bireysel girişimler ya da alternatif çözümler olmasa bu engellere takılmaya ve beklemeye devam edeceğiz. Umarım en kısa sürede dünyadaki oyun sektörüyle senkronize oluruz ve benimki gibi zorlama planları yapmak zorunda kalmayız.

■ www.sefikakkoc.com





Ertuğrul Süngü

ertugrul@level.com.tr

Bir Sonraki Dünya

Ufuk çizgisinde bir ışık

Bir ağacın altında, gölgede oturmaktadır; mumun dibine vermediği ışığı, bu sefer tüm aydınlıkları getiren güneşten kesmek için. Öğle vaktidir ama bazen orada olmak istemezsin, tıpkı gece geldiğinde karanlıktan kaçtığın gibi. Her ikisi de birer yolculuk aslında, karanlıktan aydınlığa, aydınlıktan karanlığa. Fakat en güzeli de nedir, biliyor musun? O karanlık odanın bir köşesinde yanan mumdan çıkan aydınlık; belki sınırlarda duyulabilen bir keman sesi... Aklın nerede şimdi acaba? Ne düşünüyorsun gerçekten? Yola çıkmayı mı? Yoksa olan günleri yaşamaya devam etmeyi mi? Uzun olacağı belli gideceğin yerin, kapı bir kere aralandığı zaman hiçbir şey eskisi gibi olmayacak, yine aynı güneş sızacak içeriye, soğuk ve karlı kış günlerinde kahven soğumasın diye cam kenarına, ona doğru yaklaştırdığın güneş ama bu sefer farkı bir sıcaklık dolaşacak da-

marlarında, hiç bilmediğin. Geceleri hissettiğin soğuk, artık anlam kazanacak çünkü vücudun titrerken karanlıkta, artık bir sebebi olacak. Korku değil bu belki ama bilinmezlik en nihayetinde. Doğru ile yanlışın karıştığı, yıldızlar arası bir yolculuk bu. Tabuların devrildiği, yazıların söze döküldüğü, anlamların yitip gittiği, tek bir cümleye dönüştüğü binlerce kelimenin... Yol aslında uzun, hem de çok baktığın zaman. Geride bırakılanlar çok, önüne baktığın zaman. Fakat bilinmezlik, hep bir sihir, hep bir şans... Sence nedir şans? Gerçekten, sence nedir şans? İnanmak mı lazım ona? Yoksa sen hareket ettikçe ortaya mı çıkacak? Sonu gelmeyecek bir yolculuk bu belki de, kim bilir, kim bilmek ister? Rakamların toplanıp bölündüğü bir yolculuk bu bir noktada; sen ilerlediğini düşündükçe, koştüğün adımların minnacık kalacak en nihayetinde. Peki, duracak mısın? Her şey aynı diyorum sana, yüzleri binlerce

farklı şekle girmiş insanlar var sadece, isimleri değişik bir de, o kadar. Hepsini tanıyorsun ilk günden beri. Sen oradayken de onlardı, çıkıp gidince de onlar olmaya devam edecekler. Göç eden kuşlar gibiler onlar da, sadece isimleri değişiyor bir çırpıda ama sen, sen devam ediyorsun yoluna; sen değişiyorsun, farkında mısın? Zamanla her şey çok daha farklı bir hal alıyor aslında. "Yeni-den doğmak" demişti birisi, hatırladın mı? Bir adım daha atmak... Her ilerlemeye çalışmında yıktıklarından, kaş yaparken çıkardığın gözlerden uzaktasın artık. Denendikçe büyür insan, denedikçe yorulur... Kullandığın kaleminden çıkan her bir harf, artık koca bir kitap oldu yeni hayatında. Her biri farklı bir deneyimdi nihayetinde ve nihayete ulaştılar artık yeni evinde. Çık, git buradan, kocaman bir yol var önünde...

■ twitter.com/ErtugrulSungu





#203

Call of Duty: Ghosts

Büyük yıkımın ardından, Riley'den yardım patisi!

1 Aralık'ta piyasada!

Not: İçerik koşullara göre değişkenlik gösterebilir.

KASIM 2013
FIYATI 5.00
NO: 11



50 STICKER * 22 POSTER * 12 KAPLI ASKISI

heygirl



Çadlı ayı
başladı 5.67

SİHİRLİ
KÜREYİ KAP
ASK İKSİRİNİ
YAP!

HEYGIRL
ÖZEL!
SANA
BİR SIR
VERECEĞİZ.

BU AY 3 HEDİYE BİRDEN!

50 STIC KER

12 FARKLI KAPLI ASKISI



ÇOK YORULDUM
YALNIZ
KALMALIYIM!

22 POSTER ÇOK ÖZEL



KASIM SAYISINI KAÇIRMA!

Dijital Dergi Aboneliği için:
www.eMecmua.com



heygirl.com.tr

3 ÖZEL DİZİ POSTERİ
 VAMPIRE DIARIES BIG BANG THEORY I MET YOUR MOTHER

20 POSTER

blue jean

KASIM 2013
 SAYI 112568
 ₺5.00

CHRIS HEMSWORTH
 MACKLEMORE
 KÖKLERE DÖNDÜYÜ!
 ONE DIRECTION
 HUNGER GAMES
 LADY GAGA
 AVRIL LAVIGNE

HER AY 3 DERGI

Her ay 3 dergi **BLUE JEAN POP UP HEADBANG**

f /bluejeanmagazine t /bluejeandergi

DB Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com



Türkiye'nin ilk ve en çok okunan online oyun dergisi

Kasım 2013 Sayı: 53

ONLINE OYUN



MECHWARRIOR ONLINE





**SEN DE
KATIL!**

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

Online Oyun #53

Kasım 2013

Yayıncı

Doğan Burda Dergi
Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İcra Kurulu Başkanı

Mehmet Y. Yılmaz

Yayın Direktörü

Gökhun Sungurtekin

Yayın Yönetmeni (Sorumlu)

Fırat Akyıldız firat@level.com.tr

Editör

Şefik Akkoç rocko@level.com.tr

Yayın Kurulu

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

Grafik Tasarım

Emre Öztınaz emre@level.com.tr

Katkıda Bulunanlar

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

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



Yenilenme Vakti

İki ay önce yeni LEVEL ile tanıştınız ve bu ay da yeni LEVEL Online Oyun ile tanışma vakti geldi! Emre bir kez daha geceler, sabahlar boyu çalıştı ve Online Oyun Dergisi'ni LEVEL'in bir uzantısı olarak düşünerek, LEVEL'in tasarımına da uygun olarak yeniledi. Kendisine bir kez daha teşekkür ediyor ve yeni tasarıma bir göz atıyoruz.

İnceleme, İlk bakış, Haber ve Rehber bölümleri yerini korurken, artık Tam Sayfa ve Liste adıyla iki yeni bölümümüz bulunuyor. Analiz kısmında henüz çıkmamış bir oyunun bir görseli üzerinden oyunun kısa bir analizini yapıyoruz ve "Hangi online oyuna adım atmalyım?" sorusunun yanıtını da Liste kısmında veriyoruz.

Hepinize keyifli okumalar; gelecek ay yepyeni bir tasarımla daha... Latife tabii ki. Herkes kendine iyi baksın!

Tuna Şentuna

tsentuna@level.com.tr

✓ MechWarrior Online



- 03 Editörden
- 06 Haberler
- 10 Tam Ekran

İLK BAKIŞ

- 12 Silent Hunter Online
- 14 KLASH: Psychic Warfare
- 16 Heva Clonia Online
- 18 Verdun

İNCELEME

- 20 Warface
- 22 Path of Exile
- 24 MechWarrior Online
- 26 Atlantica Online
- 28 S.K.I.L.L. Special Force 2
- 30 Rise of Mythos

REHBER

- 32 MechWarrior Online
- 34 Liste



^ Silent Hunter



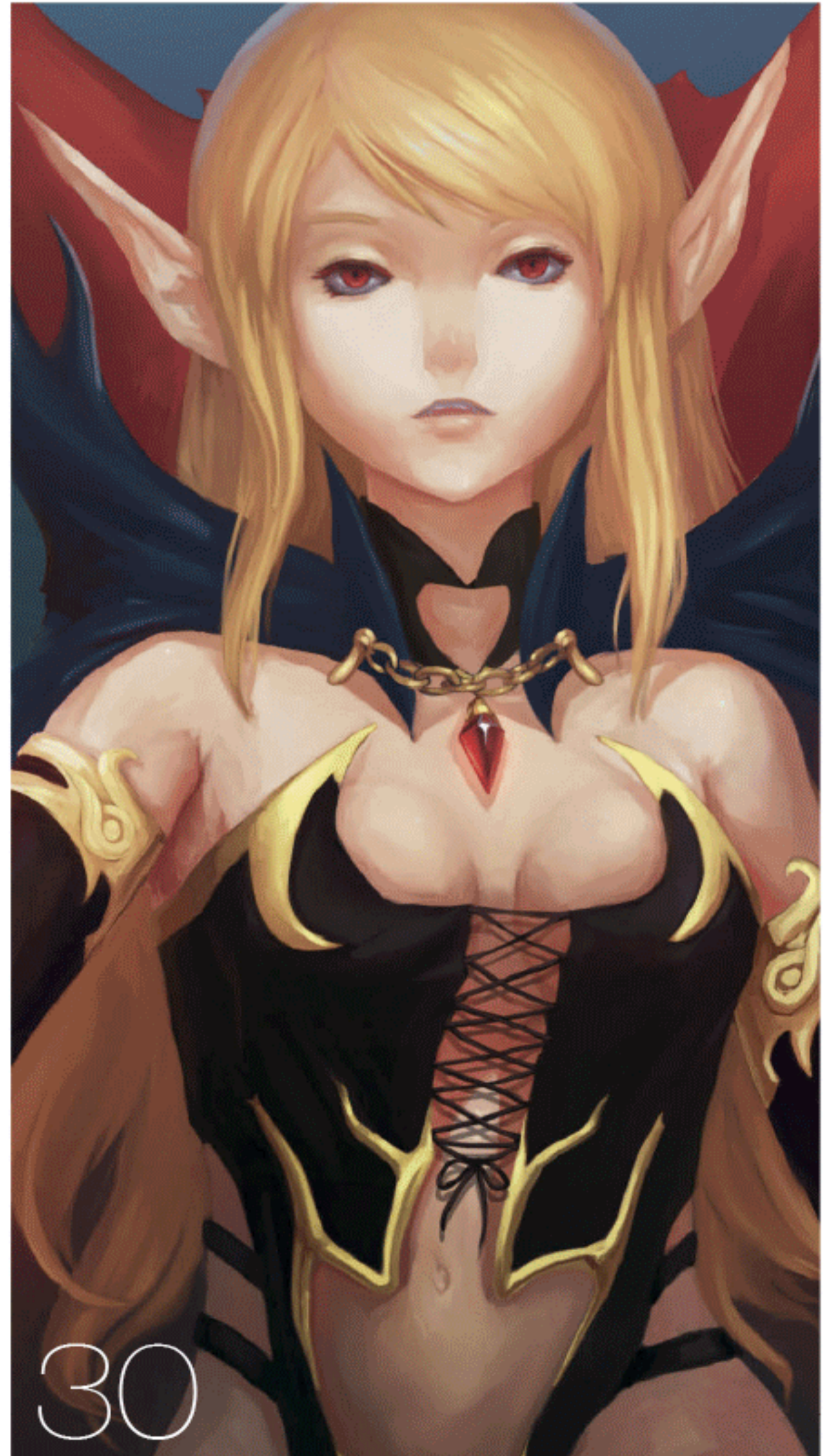
^ KLASH: Psychic Warfare



^ Verdun



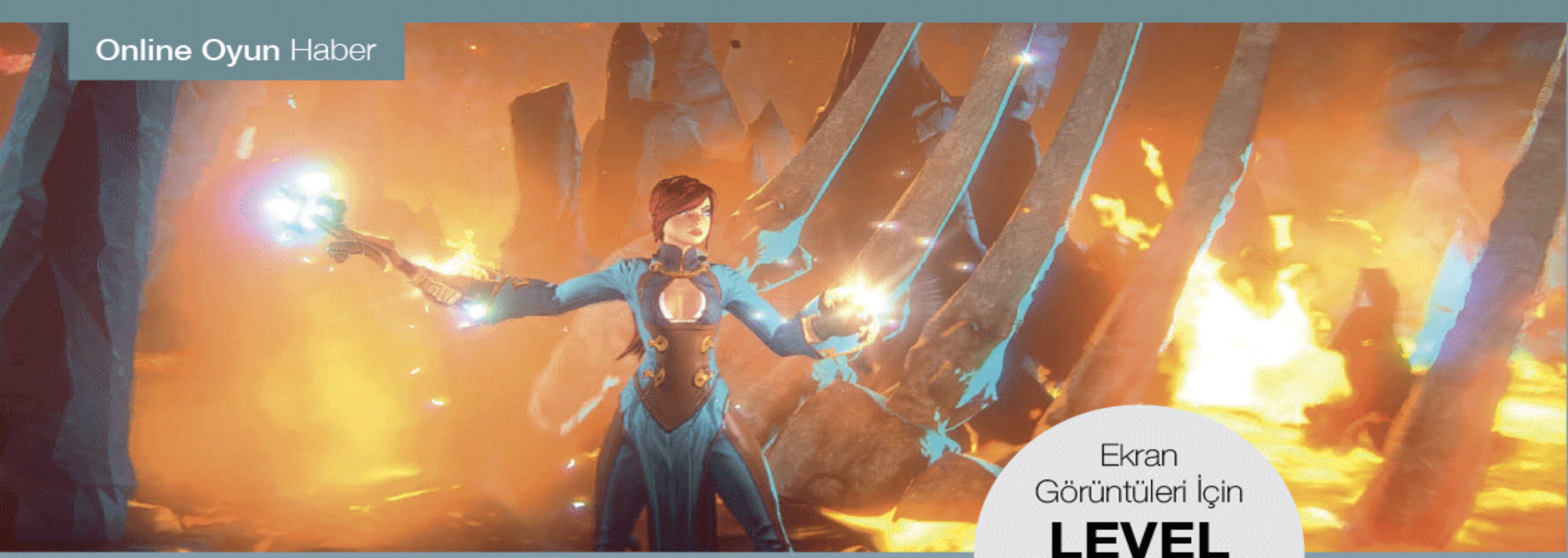
^ Warface



^ Rise of Mythos



^ Path of the Exile



Ekran
Görüntüleri İçin

**LEVEL
ONLINE**

www.level.com.tr

EverQuest Next

Hesaplanandan daha hızlı ilerliyor

Henüz Ağustos ayının başında kendisinden resmi anlamda haberdar olduğumuz EverQuest Next, öyle hızlı ilerliyor ki inanmak mümkün değil. İlk iki oyunu ile MMO dünyasını yerinden sallayan, Ultima Online'dan sonra, günümüzde TPS şeklinde oynadığımız o bilindik ara yüzü bir anlamda yaratan EverQuest, bir defa daha karşımızda olmaya her gün biraz daha yak-

laşıyor. Yine Sony Online Entertainment'in tam desteği ile piyasaya çıkacak olan oyun, aynı zamanda eski yapımcı kadrosunun büyük kısmıyla çalışmaya devam ediyor. İşte o ekip işinin ehli olacak ki Ekim ayı itibari ile son kullanıcıların da dâhil olabileceği beta kayıtlarını bir anda açtı! Eğer siz de Next hakkında meraklıysanız, kayıtlar bir tık ötenizde!

Nether

Ön siparişe en güzel hediye

Yalnızlıktan korkar mısınız? Peki, 2024 yılında, neredeyse yok olmuş dünyamızın içerisinde tek başınızda hayatta kalmanız gerekse gerçekten ne yapardınız? İşte bunun cevabını almak üzere yola çıkan Nether,



yakın zamanda piyasada olmayı hedefleyen, özel bir online multiplayer yapım. Pek tabii oyun piyasaya çıkmadan önce, çoktan ön sipariş kapılarını ardına kadar kaçı. Eğer siz de o ön sipariş verenlerdenseniz, size harika bir haberimiz var zira Nether'i diğer oyunculardan önde deneyim edeceksiniz! 31 Ekim tarihi itibari ile ön sipariş veren tüm oyuncuların gönülleri gibi yaratık avlayıp etrafa ateş edebilecekleri yapıma, kalan ekibin ne zaman gireceği henüz belli değil. Konu online oyun olunca, işe başkalarından önce başlamaktan daha güzel bir hediye olabilir mi azizim gerçekten?

Lineage II

Eski toprağa yeni kan

Eh, artık oyun çıktığından bu yana o kadar zaman geçti ki Lineage denildiği zaman aklında hiçbir şey canlanmayan gençler var. Fakat öyle görünüyor ki Lineage ekibi bunu avantajlarına kullanmanın peşinde. Nasıl mı anladık? Bir anda ortaya çıkan Valiance isimli yeni eklenti paketi sayesinde! Evet, yılların eskitemediği Lineage II, yıl bitmeden kendisini baştan aşağıya yenileyecek bir eklenti ile çıkacak karşımıza. Eskiden oyunda bulunan raid boss'larının bazılarını tekrardan merhaba diyeceğimize, Hellbound kısmının tamamen yeniden tasarlanacağı



bir eklenti olacak Valiance. Onu bu kadar önemli yapan artıların başındaysa şüphesiz yetenek sisteminin elden geçirecek olması yer alıyor. Yetmezmiş gibi bir de yeni "Ability" sistemi ile karşımıza çıkacağını iddia eden yapımcı ekip, Kore'de 10. Kuzey Amerika'da da 9. yaşını kutluyor!

Lord of the Rings Online

Bu sefer büyük değişiklikler var

LotRO, piyasaya çıkardığı eklenti paketleri ve yayınladığı güncellemeler ile sürekli kendisini geliştirmeye çalıştı ama ne yazık ki aradığını bulamadı. Şimdiyse sırada oyuna bu sonbahar dönemi gelmesi beklenen "Helm's Deep" eklentisi mevcut. Bir süredir hakkında fazla konuşulmayan yapımın ilk fısıltıları, kendi resmi sitesinde gözükmeye başladı. Değişimlere bir hayli büyük; artık altıncı seviyeye gelen oyuncular, karakterine

çok farklı güçler ekleyecek Trait Tree'den farklı özellikler seçebilecekler. Tamamlanan Deed'ler ve atlanan her seviye sonrası, eskie göre çok daha fazla Trait puanı alacağız. Ayrıca savaş dışarısında anında değiştirebileceğimiz farklı yetenek şemamız bulunabilecek ki bu muazzam bir özellik. Sınıfa göre farklılık gösterecek yeni, özel yeteneklerle bambaşka bir LotRO deneyimi yaşamamız işten bile değil.



Guild Wars 2

PvP'ye yeni bir bakış açısı

Online oyunların en önemli kısmı, kesinlikle güncellemeleri ve yamalarıdır. Yeni bir eklentinin etkisiyle kıyaslanamaz ama anlık müdahalelerle oyunlar mükemmel hale getirilebilirler. İşte bu durumun çok ama çok iyi farkında olan birkaç isimden birisi olan Guild Wars 2, yine kendisini geliştirmeyi ihmal etmedi. Oynayanların çok iyi bileceği üzere, 18 Ekim tarihi ile World vs. World PvP, sezon turnuvası sistemine geçiş yaptı. Hangi sunucunun en iyi PvP yaptığına karar verecek olan bu devasa etkinlik, aynı zamanda 5 Kasım tarihine kadar uzatılmış durumda. Nitekim iş bununla bitmiyor zira ArenaNet turnuva süresi boyunca yeni Overflow Map mekaniğini deneme kararı al-

mış bulunuyor. Turnuva esnasında, binlerce farklı yeni fikri deneyeceklerini iddia eden yapımcı ekip, özellikle üç fraksiyonun dâhil olabileceği, özel bir sistemin peşinde. Yani bilindik haritalara yenisi ve oyun tarzına tarz katmaya gelen bir dönem bizleri bekliyor.



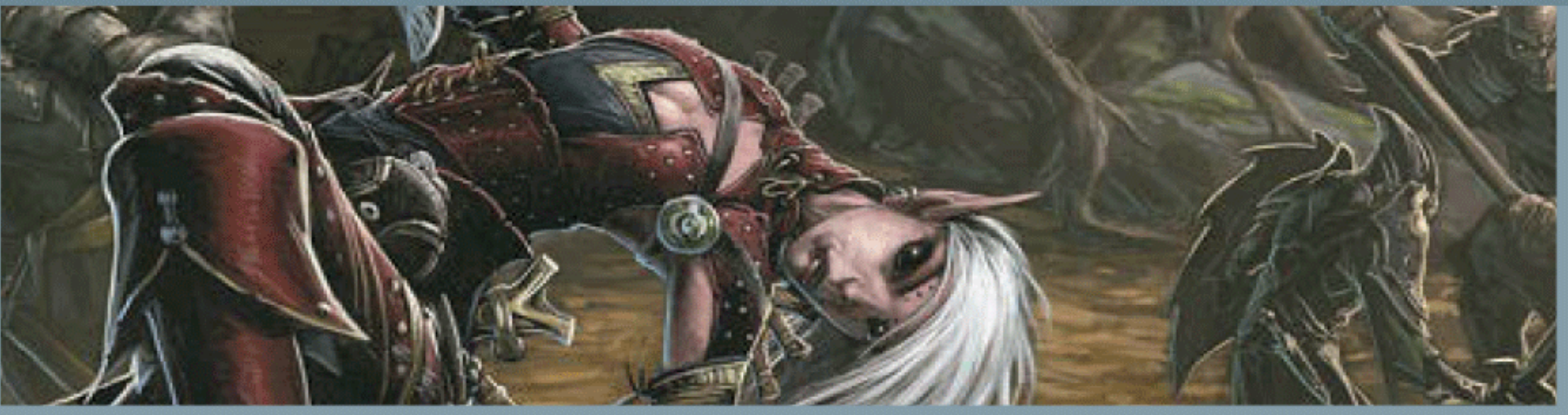
FFXIV: A Realm Reborn

Dönüşüm sürüyor

Final Fantasy XI gibi muhteşem bir yapımı, kendisi bile geçmeyi bir türlü başaramayan ekip, birkaç yıl önce piyasaya çıkardığı FF XIV ile kendi kendisini yok etmenin eşiğine getirmiş, alınan bir karar ile oyunun bir başka adla, sonradan piyasaya

çıkartılacağını beyan etmişti. Gel zaman git zaman, A Realm Reborn piyasaya çıktı ama bu sefer de birçok farklı sorun ile birlikte. Özellikle 15 Ekim'de oyuna gelen yeni yama ile end game diye tabir edilen, oyunun en zor kısımlarına odaklanan oyuncuların Binding Coil of Bahamut'un beşinci turunda yaşadıkları yüzünden olaylar kontrolden çıkmaya başladı... Durumun farkında olan ekipse ilk devasa yamanın haberini çok geçmeden verdi. Yeni yama ile birlikte tek kişilik senaryoyu bitirenlere uğraşacak birçok yeni görev geliyorken, Amdapor Keep ve Wanderer's Place gibi yeni zindanlar da kendilerini gösterdi. Bu zindanlardan normale göre çok daha fazla torestone elde edilebileceği gibi oyunun para birimi olan gil'i de bolca kazanacağız. Yani adamlar uğraşıyor!





Pathfinder Online

Detaylar gelmeye başladı

Günümüz masaüstü FRP'sinin en çok konuşulan isimlerinden birisidir Pathfinder... Bilindik D&D anlayışını çok daha farklı şekilde ele alan oyun sistemi, bundan 10 ay kadar önce MMORPG olmak için kolları sıvamıştı. Aradan geçen zaman içerisinde bildiğimiz tek şey, oyunun PvP ağırlıklı olacağından başka bir şey değildi. Ekim ayı içerisinde heyecanla beklenen oyunun ilk detaylarını almaya başladık. Ryan Dancey tarafından yapılan açıklamalara göre, PvP mod insanları bir-

birleriyle daha çok vakit harcamaya itecek. Şimdiden, Settlement conflict, company conflict, factional conflict ve plain old criminal behaviour olarak sıralanan dört farklı PvP modelinin oyuna dâhil olacağı kesinlik kazandı. Haritalar üzerinde kontrol altında tutulması gereken envai çeşit nokta olacağının da altını çizen Dancey, her tülü PvP mantığına açık olduklarını da beyan etti. Yapılan açıklamaların arasındaki en can alıcı satırsa, ölen rakipleri yağmalama sisteminin oyunda yer bulacağı oldu!

Panzer General Online

İşte bu beklenmedik bir haber

Günümüzde birçok oyunun MMO'ya dönüşmesine alıştık. Hatta o kadar ki tek kişilik senaryosu tutan her oyunun online'ı çıkacak diye endişe yaşar durumdayız. Fakat Panzer General gibi bir dönemin efsanesi, daha da önemlisi, döneminde oynayanların halen bilgisayarlarında kurulu olan strateji temelli bir oyunun online olabileceğine, sanıyoruz çok az kişi ihtimal verirdi. Yine de olan oldu ve İkinci Dünya Savaşı temelleri üzerine yükselen yapımcı, online olma yönünde büyük bir adım atarak, Beta sürümünü yayınladı. Ekim ayının ortası itibarıyla beta kullanıcı alımı yapan yapımcı ekip, oyuncularına birçok tarihi savaş ve artık efsanelere konu olacak kadar önemli olan tankları kul-

lanmaya imkân tanıyor. Tek kişi olarak ya da başka oyuncularla birlikte, farklı multiplayer modlar içerisinde deneyim edileceği dile getirilen Panzer General, aynı zamanda değiş tokuş yapılabilir kart sistemini de içerisinde barındıracak. Kartlar spesifik upgradelere imkan tanıyacağı gibi, kimi zaman sadece özel saldırılar için kullanılacak.



Dogs of War Online

Yapım Cyanide

Dağıtım Cyanide

Çıkış tarihi 2013 sonu

Web www.dogsofwaronline.com

Solitaire Wolfen



1

5 40 2
1 2

Wolfen AP 0

ATT 9 STR 9
DEF 7 RES 12
RAP 10 WIL 11

Sahip olduğunuz ünitelerin yeteneklerini ve diğer özelliklerini, o üniteyi seçtiğiniz an görebiliyorsunuz ve karşınızdaki rakibe göre stratejinizi değiştirebiliyorsunuz.

Fear (10)
Pariah

Primal Attack of Wat

Cost 1 Difficulty

Range 4

The magician attack his target with an er
ice. The latter suffers a damage roll equa
the magician.

GoldLion

24

Turn 2 / 5

CrazyWolf



0

0



Seçebileceğiniz üç farklı tarafın askerleri, birçok farklı haritada savaşabiliyor ve tüm haritalar, stratejinizi daha iyi belirleyebilmeniz için gördüğünüz altıgenlere bölünmüş durumda.

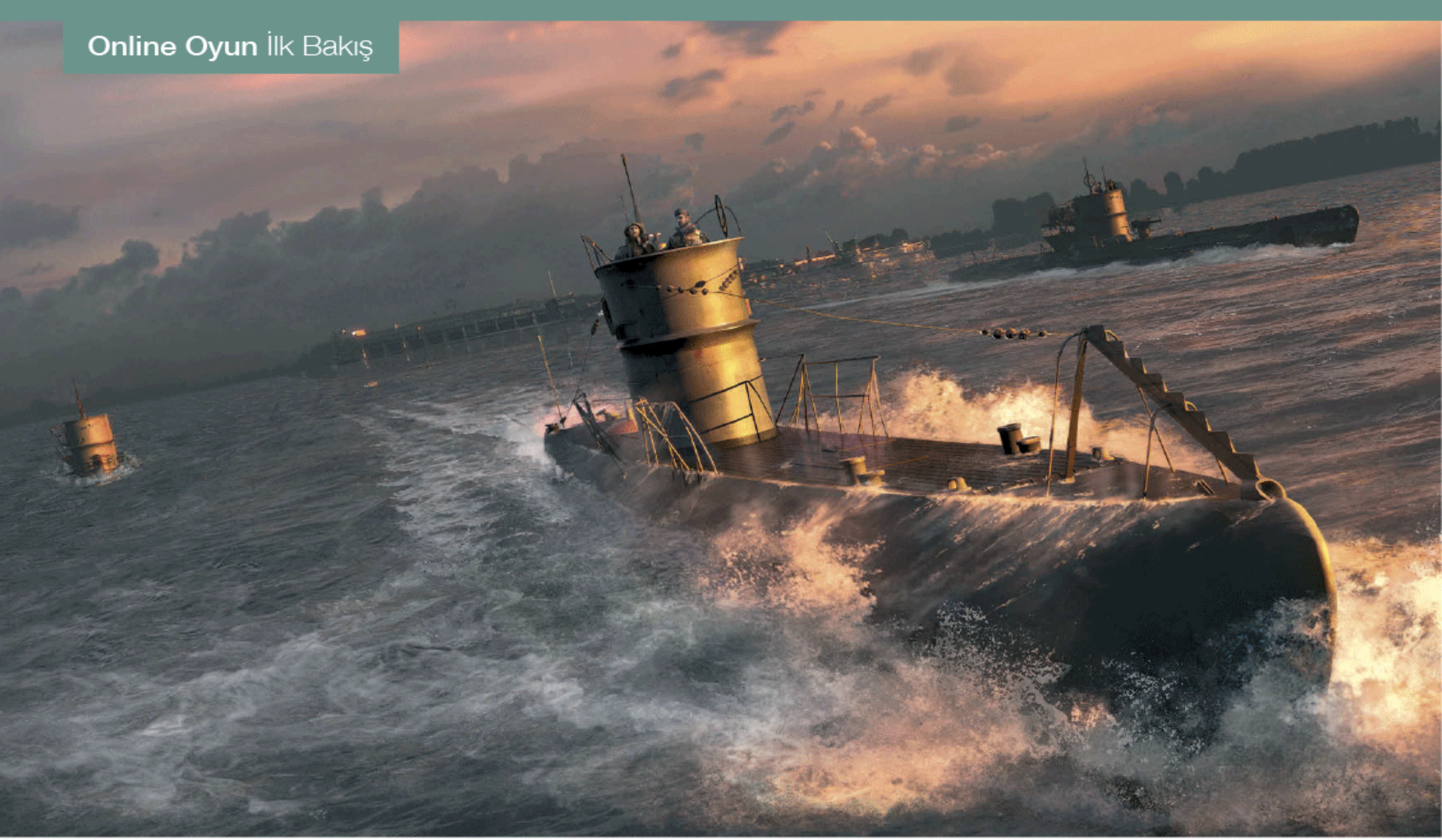


Sıra tabanlı bu RPG oyununda, ünitelerinizin her biri farklı yeteneklere sahip ve bu yetenekleri savaşlardan başarıyla çıktıkça geliştirebiliyorsunuz.

7

uption of raw
l to the WIL of

Chance : 70 %
Dam. 10 (x2)



Yapım Ubisoft **Dağıtım** Ubisoft Blue Byte

Web www.silenthunteronline.com **Çıkış Tarihi** 2014

Silent Hunter Online

Gemi savaşlarından sıkıldıysanız, denizaltına gidiyoruz!

Hiç İkinci Dünya Savaşı sırasında bir Alman denizaltısı kaptanı olmak istediniz mi? Silent Hunter Online bu dileğinizi gerçekleştirmek için burada. Aslında bunu 1'den 5'e kadar olan diğer Silent Hunter oyunlarında yaşamış olabilirsiniz. Ama fark ettiyseniz bu oyunda numara yok. Yani bu oyun serinin bir devamı değil. Hatta "online" olması size başka bir şeyi daha hatırlatıyor olmalı: Browser tabanlı yapısını.

Okyanusta yüzen, sessizce diğer denizaltılarını takip eden bu metal tüp içine bir sürü mürettebatla birlikte sıkışarak günlerini geçirmek... İşte Silent Hunter Online'daki bir denizcinin yaşamı. Bir denizaltı kaptanıysanız, adil bir oyun beklemeyin. İşiniz, radardan gizlenmek, düşmanı hiç

beklemediği bir anda vurmak ve misillemelere fırsat vermeden kaçmak.

Bir denizaltının ve tüm filonun kaptanı olarak geminizde yalnız değilsiniz. Bir grup NPC mürettebatınız da var. Düşmanlarla savaşırken bir yandan tamir yapmak, denizaltınızda bir silahı geliştirmek zor mu geliyor? Mürettebatınız emrinize amade. Bırakın onlar halletsin. Eh tabi tamamen onları görmezden gelip her şeyi siz de yapabilirsiniz. Ayrıca, yeterince benzininizin, torpilinizin ya da diğer kaynaklarınızın kontrolü de sizin elinizde.

Oyunda ilk yapmanız gereken şey denizaltınızı donatmak. Oyunda her şey özelleştirilebiliyor. Her hangi bir şeyi parayla satın almanız istenmese de gerçek para

vererek geminizi çok daha hızlı donatabiliyorsunuz. Depoyu doldurup, torpillerinizi aldıktan sonra sıra düşmanlarınızı avlamak için denize açılmakta. (Bunu bir harita ekranı üzerinden yapıyorsunuz.) En fazla 6 tane denizaltına sahip olabiliyorsunuz. Savaş esnasında kaybettikleriniz de oluyor.

Görevlerden bahsedecek olursak; düşmanla savaşmak, dost gemilere eşlik etmek ya da gizlenerek düşmanları izlemek gibi çok çeşitli görevler mevcut. Gizli saldırı planları yaparak düşman denizaltılara saldırıp, sonrasında okyanusun derinliklerine kaçabilirsiniz. Görevleri tamamladıkça tecrübeyle birlikte oyun gidişatınız şekilleniyor ve sizin için başka zorlu görevler açılıyor.

Silen Hunter Online genel anlamda bir co-op tabanlı çok oyunculu oynanışa odaklanmış durumda. Diğer kaptanlarla birlikte bir Wolfpack oluşturarak savaşabiliyorsunuz. Ancak oyuncularla karşılıklı oynanan bir PvP mod yok. Wolfpack ile görevlerinizi de beraber yapabiliyorsunuz. Oyundaki birçok şey 2. Dünya Savaşı sırasındaki denizaltı savaş tarihinden



alınmış.

Silent Hunter Online, aslında Ubisoft Blue Byte'in diğer online oyunları ile benzeşiyor. Özellikle de Anno Online'ı örnek verebilirim. Şöyle ki asıl serilerinin yerine bu oyunu size çekici kılmaması için ortaya yeterince neden sunmıyor. Yani daha gerçekçi bir simülasyon oynamak yerine neden bunu tercih edesiniz? Belki de cevabı ücretsiz olmasıdır... ■ **Burçin**

Bir Bakışta

- Gerçekçi denizaltılar
- Co-op oyun yapısı

Denizaltı, strateji, co-op





Yapım ManiGame **Dağıtım** Pang Game

Web www.gamengame.com **Çıkış Tarihi** 2014 başı

KLASH: Psychic Warfare

Geleceğin insanları...

Pang Game adlı bir Kore oyun firması tarafından hazırlanan ve şu anda beta testinde bulunan Klash: Psychic Warfare bir bilim kurgu TPS aksiyon ve doğaüstü güçlere sahip kahramanların gelecekteki bir dünyada savaşmasını konu ediyor. Oyunu oynamak isteyen oyuncuların öncelikle oyunun client'ını indirmeleri gerekiyor. Bunu internet sitesinde bulabilirsiniz. Oyuna girerken yaptığı kısa bir yamadan sonra kendi karakter isminizi seçip oyuna başlıyorsunuz. İsmınızı seçtikten sonra karşınıza bir sunucu sayfası çıkıyor. Üç adet sunucu var. Beginner, Expert ya da Master.

Bir sonraki adımda ise pratikte ne yapacağınız anlatılıyor. Savaş esnasında karakterleri nasıl kontrol edeceğinizi bu bölümde bulabiliyorsunuz. Yine her zamanki gibi W,A,S,D tuşları ile yönünüzü bulup, fare ile görüntüyü ayarlıyorsunuz. W+W ile sürat kazanıp, SHIFT+ (W,A,S,D) tuşu ile yana veya arkaya dönüş yapabiliyorsunuz. SPACE ise zıplamak için kullanılıyor. Q ile ana silahınızı elde ederken, F ile ikincil silahları alabiliyorsunuz. Savaşta her karakter 2 tür doğaüstü güce sahip. Farenin sağ tuşu ile bunu kullanmak mümkün. Kendinizi iyileştirmek için de E tuşunu



kullanıyorsunuz.

Oyunda toplamda 4 sınıf bulunuyor. Bunlar; Crasher, Buster, Fader ve Binder. Her birinin iki özel silahı ve iki de özel gücü var. Crasher, yaygın bir silah olan makineli tüfek kullanıyor. Dengeli bir sınıf olduğunu söyleyebilirim. Hedefi belli bir mesafeye

lirseniz üzülmezin. Karakterinizin geliştirilmeye ihtiyacı var. Oyunun dükkanından çeşitli silahlar ve kostümler alarak kendinizi güçlendirebilirsiniz. Oyunda Death match, Survival round, Survival life, Touchdown, Item mode gibi oyun modlarından birini seçebilirsiniz. En eğlencesinin Touch-

İlk seferde yenilirseniz üzülmezin. Karakterinizin geliştirilmeye ihtiyacı var. Oyunun dükkanından çeşitli silahlar ve kostümler alarak kendinizi güçlendirebilirsiniz

çekerek doğaüstü güçleriyle onları yok edebiliyor. Buster, roketatar ve pompalı tüfek gibi silahlar kullanıyor. Ancak her saldırı sonrası 1-2 saniye beklediğinden art arda saldırılar yapamıyor. Gecikme sizin için sorun değilse, diğer sınıflardan çok daha yıkıcı etkisi olduğunu söyleyebilirim. Fader, ana silah olarak kılıç kullanıp yakın dövüşte ustayken, Binder ise sniper kullanarak düşmanları uzaktan yok ediyor. Gelelim birebir savaşa... Başlangıçta dört sınıftan üç tanesini seçiyorsunuz. Oyun sırasında karakter öldürülürse sınıf değiştirme seçeneği ile başka bir sınıfı savaşa sokuyorsunuz. İlk seferde yeni-

down olduğunu söyleyebilirim. Bu modda düşmanlardan kaçarak belirli nesnelere taşımanız gerekiyor fakat bu o kadar kolay değil.

Şu an için yalnızca PC üzerinden oynanabilen oyunun ilerleyen zaman içerisinde Mac/Linux/Unix platformlarında da çıkması bekleniyor. ■ **Burçin**

Bir Bakışta

- Eğlenceli oyun yapısı ve grafikler
- Gelecekte geçen bilim-kurgu senaryosu

TPS, aksiyon, PvP



Yapım OGPlanet Dağıtım OGPlanet
Web hco.ogplanet.com Çıkış Tarihi 2014

Heva Clonia Online

Rengârenk bir macera

Henüz open beta aşamasında olan Heva Clonia Online, gerçekten uzun süredir aradığım cinsten bir yapım diyebilirim. Bunun sebebi de cel-shaded grafiklere, yani çizgi filmde fırlamış üç boyutlu grafiklere sahip olması ve her tarafın renkli, şirin görünmesi. Ayrıca tüm kontroller gayet kolay ve alışılması rahat bir durum sunuyor. İlk olarak söylemek istediğim, belirttiğim gibi oyun cel-shaded grafiklerin kullanıldığı güzel bir çizgi filmi andırıyor. Göze hoş gelen renkli ve canlı atmosfer, abartılmadan oyuna yansıtılmış ve bu durum,

haritalarda arka fonda çalan müziklerle birleştiği zaman, insana gerçekten keyif verir nitelikte. Özellikle deniz kenarında bulunan haritalarda denizin ve martıların sesi de birleşince, renkli ve eğlenceli dakikalar yaşayabiliyorsunuz. Oyunu, ilgili internet sitesinden indirdikten sonra ücretsiz olarak üyelik oluşturabiliyor ve oyuna rahatlıkla giriş yapabiliyorsunuz. Öncelikle karakter oluşturma ekranında pek fazla bir seçeneğimizin olmadığını söylemek zorundayım. Kadın ya da erkek olan iki farklı cinsiyetten birini seçiyoruz, ve bunu fazla çeşit sunmayan saç tipi,



yüz tipi, saç rengi ve giysi seçenekleri takip ediyor. Bunu henüz oyunun beta aşamasında olmasına veriyorum zira yeni olduğu için mutlaka yapımcılar tarafından yeni eklenti ve event'ler eklenecektir. Karakter oluşturma ekranında genelde ikinci adım olarak sınıf seçimi yapılır. Fakat bu yapımda tüm oyuncular Adventurer adında bir başlangıç sınıfı ile başlamak zorunda. Ancak 10. seviyede esas kendi sınıfımızın seçimini yapabiliyoruz. Bu sınıflar warrior, hunter ve mage olmak üzere üçe ayrılıyor. Warrior sınırlı hareket kabiliyetinde yakın dövüşler için dayanıklı ve savaşçı bir sınıf. Hunter ok ve yay kullanıp menzilli saldırılar yapabilen bir sınıf. Son olarak mage, büyü gücünü kullanarak saldırılar yapabilen bir sınıf. Keyfinize göre bir karakter oluşturduktan sonra oyuna ısınmanız açısından tutorial olarak bazı NPC'lerden aldığınız görevleri yerine getirmeniz isteniyor. Bu sayede oyunun kontrol ve görev mantığı hakkında bilgi sahibi olabiliyorsunuz. Her sınıfın kendine ait yetenek güçleri olduğu gibi kullandığı silaha göre de bu yetenekleri belirlemek zorunda. Aksi halde bazı

silahları kullanamaz ve çantanızda boşuna yer kaplamasına neden olursunuz. Bu arada oyunun dinamikleri gayet iyi görünüyor. Ufak göze batmayan hatalar olsa da, mekaniği epey rahat. Oyunun henüz beta aşamasında olmasından kaynaklandığını düşündüğüm diğer bir eksik, oyunda bulunan mob'ların, yani yaratıkların çeşitliliği pek de fazla değil. Birbirlerine oldukça benziyorlar. Tabii ki söylediğim gibi yapımcılar mutlaka bu tür eksiklikleri giderecektirler. Ayrıca oyunda yanımızda evcil hayvan taşımamıza olanak sağlanıyor. Hem de bu evcil hayvanlarımızı PvP alanlarında, bizimle beraber savaşmalarına izin verebiliyoruz. Sonuç olarak Heva Clonia Online, beta aşamasında olan ve mutlaka denemeniz gereken bir yapımdır. Renkli ve eğlenceli bir MMORPG arıyorsanız eğer, durağınız Heva Clonia Online. ■ **Abdullah**

Bir Bakışta

- Renkli grafikler
- Pet sistemi

MMORPG, PvP, Pet



Yapım Blackmill Games **Dağıtım** Blackmill Games

Web www.verdungame.com **Çıkış Tarihi** Aralık 2013

Verdun

Birinci Dünya Savaşı'nı bir de böyle yaşayın

Günümüzde birinci ya da ikinci dünya savaşını baz alan çok sayıda oyun veya film bulunuyor. Hatta televizyon dizisi bile mevcut. Tabii ki hal böyle olunca dünya savaşları klişe bir konu haline gelmiş gözükse de mutlaka bekleneni veriyor. Tüm dünyayı derinden etkileyen bu savaşlar her zaman, ben dâhil herkesin ilgisini çekmiştir. Bu konuyu ele alan ne kadar film ya da oyun yapılırsa yapılsın, sıkılacağımı hiç sanmıyorum; savaşın soğuk yüzünü görmek, insanları heyecanlandırmaya yetiyor. Zira insanlar bu yüzden 1900'lü yıllarda geçen savaş

temalı yapımları ilgiyle takip ediyor. Özellikle bu türün babası sayılabilecek Medal of Honor ile savaş temalı oyunlara tam anlamıyla giriş yaptık diyebilirim. Ardından devam oyunları ve Call of Duty serisi sahneye çıktı. Son olarak bizlere Steam üzerinden sunulan Verdun, Birinci Dünya Savaşı'nı online olarak, diğer oyuncular ile yaşama fırsatı sunuyor. Henüz beta aşamasında olan yapım, online FPS ve beta olarak Steam mağazasında satışa sunulmuş durumda. Bu arada Verdun, Fransa'da Lorraine bölgesinde yer alan bir kent. Birinci Dünya Savaşı'nın çok



çetin çarpışmalarından bazıları bu alanda gerçekleştiği için yapımcılar Verdun'u seçmiş. Fransız ve Almanların acımasız Verdun Muharebesine ev sahipliği yapan Verdun, daha sonrasında tekrar inşa edildi tabii ki.

Oyuna tekrar dönecek olursak belirli haritalarda rakiplerinize bildiğimiz bir sistem olan Team Deathmatch modunda oynuyoruz. Konu Birinci Dünya Savaşı olması nedeniyle de silahlar ve ekipmanlar o döneme ait oluyor. Ayrıca çevre modellemeleri ve atmosfer de o dönemi yansıttınca kendimizi biraz daha savaşın içinde hissedebiliyoruz. Onun haricinde pek bir eklentisi olmayan yapım konusu ne kadar güzel olsa da her bakımdan etkisiz. Oyun dinamiklerinden tutun grafiklerine kadar yetersiz durumda. Fakat yapım henüz beta aşamasında olması sebebiyle bu tür sorunlar olabilir. Ayrıca bir çok yerde bug bulunuyor. Fakat geliştiriciler her geçen gün yapıma bir şeyler katarak kaliteyi artırmaya çalışıyorlar. Yapımın bu eksiklikleri giderilirse eğer, gerçek anlamda oyuncu toplayabilecek bir hal alabilir. Fakat be-

tasının ücretsiz olmaması bana göre biraz yersiz olmuş. Oyunun bir diğer özelliği yarım Türkçe dil desteği vermesi. Yarım destek derken söylemek istediğim, bazı yerler Türkçe, bazı yerler ise İngilizce. Üstelik Türkçe olan kısımlar İngilizceden doğrudan çevrilmiş olduğu için çok sayıda devrik cümle bulunuyor. Oyunda şu an için dört adet sınıf bulunuyor. Tabanca ve bomba kullanan düz asker NCO, süngüsü ve tüfeği ile Rifleman, tabanca ve tüfeği olan Gunner, ve son olarak tüfek ve bomba kullanabilen Grenadier. Bakıldığında çok basit bir dağılım gibi görünüyor. Tabii ki dediğim gibi oyun henüz beta aşamasında olduğu için bir sürü eksiği var fakat Türkçe dil desteği dâhil birçok hata düzeltilecektir. Düzeltildiğinde ise biz onu incelemek için bekliyoruz olacağız... ■ **Abdullah**

Bir Bakışta

- Birinci Dünya Savaşı konusu
- İyi işlemeyen FPS dinamikleri

🏷️ *Takım oyunu, FPS, Strateji*



Yapım Crytek Dağıtım Crytek Web www.warface.com

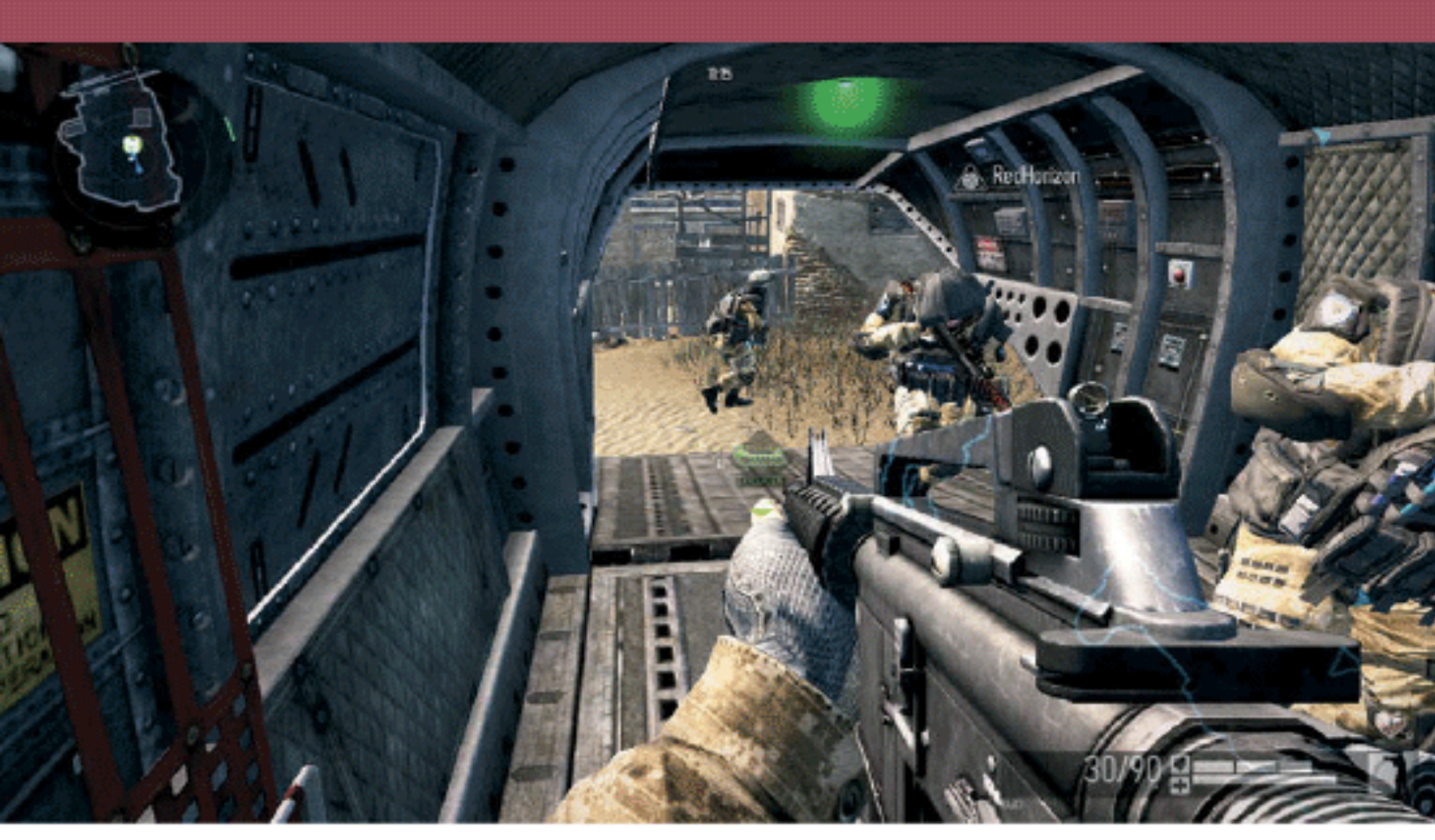
Warface

Beklenen an geldi!

MMOFPS piyasasında en çok beklediğim oyunlar arasında en tepede olan isim Warface'dir. Uzunca bir süredir denemeyi beklediği oyun sonunda açık betaya başladı ve bende oyuna bodoslama olarak daldım haliyle. Açık beta süreci boyunca beni bir hayli tatmin eden oyunu siz de test etmek istiyorsanız öncelikle GFace'e üye olmanız gerekiyor. GFace üyeliğinden sonra gerekli dosyayı buradan indiriyor ve yine oyuna GFace üzerinden erişim sağlıyorsunuz. Burada görüyoruz ki Warface tarayıcı tabanlı bir oyun olarak tasarlanmış. Oyun birçok yönden iyi olmasına rağmen hem Warface'in hem de GFace'in beta sürecinde olmasından dolayı kaynaklanan birtakım problemleri de bulunuyor. Gelin Warface'e yakından bakalım.

Warface'de Co-op ve Versus olmak üzere iki adet oyun modu bulunuyor. Co-op modunda takım diğer oyuncularla beraber beş kişilik takımlar oluşturarak yapay zekâya

karşı savaşlar gerçekleştiriyoruz. Co-op kısmında birçok farklı görev yapabiliyoruz. Bir konvoya eskortluk yapmak veya bölgedeki tüm düşmanları temizleyerek bizi almaya gelen helikoptere ulaşmaya çalışmak gibi farklı görev amaçları bulunuyor. Crytek'in Warface'i hazırlarken PvP yönünün yanında PvE oynanış için de sağlam bir içerik sunmayı amaçladığını görmek beni mutlu etti. PvE oynanışta her takım arkadaşının birbirini kollaması oyun içerisinde ekstra bir zevk veriyor. PvP heyecanı da oyunun asıl olayı. Versus menüsüne girerek PvP savaşlarına katılıyoruz. Burada istersek oyun listesinden bir oyun seçiyor, istersek hızlı oyundan bir harita seçerek rastgele bir oyuna dâhil olabiliyoruz. PVP modları da yine PvE modları gibi oldukça çeşitli ancak orijinallik yok. Plant the Bomb modunda klasik olarak bir takım bombayı yerleştirip patlatmaya çalışıyor. Diğer takım ise bu bombayı etkisizleştirerek



oyunu kazanmaya çalışıyor. Açık betada bulunan diğer bir oyun modu da Storm modu. Bu oyun modunda takımlar savunan ve saldıran olarak ikiye ayrılıyor. Savunmacılara ait üç karargâh var ve savunmacı oyuncular bu karargâhları işgalcilerden kurtarmaya çalışıyor. İşgalciler ise bu karargâhları ele geçirmeye ve savunmacıları yok etmeye çalışıyorlar. Team Deathmatch modunday- sa klasik olarak rakip takımla çatışıyor ve oyun sonunda en fazla puanı olan takım galip geliyor. Free For All modu herkesin tek başına olduğu klasik çatışma modlarından biri. Oyunun kendine özgü modu olan Destruction'da havadan ve karadan saldırılar gerçekleştirerek haritanın ortasında yer alan bölgeyi ele geçirmeye çalışıyoruz.

Savaşlar oldukça çetin ve zevkli geçiyor Warface'de. Oyun içerisinde Medic, Engineer, Sniper ve Assasult sınıfları arasında geçiş yapabiliyoruz. Bir adet ana silah, bir adet ikincil silaha sahip oluyoruz. Oyunda eğilme veya yere yatma gibi aksiyonların yanında koşarken bir anda yere atlayarak kayma gibi özellikler de bulunuyor. Oyun içinde

arkadaşlarımızla yardımlaşmak önemli bir etken. Bazı yüksek yerlere çıkabilmek için takım arkadaşlarımızın yardımına gereksinim duyuyoruz. Böyle yerlerde takım arkadaşımız bizim omzumuza basarak yukarı çıkıyor ve bizi de yukarı çekiyor. Böylece takım içi etkileşim oyununda önemli bir konumda oluyor.

Oyunda yer alan harita tasarımları gayet güzel olsa da harita çeşitliliğinin olmaması bir sorun. Oyun açık betada olduğu için gerek harita yönünde gerekse ekipman yönünden gelişeceğini düşündüğüm Warface'in sorunlarından biri de ara sıra yaşanan bağlantı problemleri. Bu problemlerin daha çok GFace nedeniyle yaşandığını belirteyim. Tüm bunların dışında gayet iyi bir MMOFPS oyunu olmuş Warface. Cry Engine 3 ile hazırlanan grafikler zaten kendini belli ediyor. Oyuna daha fazla PvP modu, harita getirilip, bazı animasyon hataları düzeltilirse çok daha iyi bir oyun olacak. Tavsiyem açık betaya hemen dalıp bu savaşa katılmanız yönünde. ■ Enes

Warface

- + Cry Engine 3, PvP ve PvE, GFace aracılığıyla tarayıcıdan oynanabiliyor.
- Bazı bağlantı problemleri

9,0

FPS, Co-op, Versus





Yapım Grinding Gear Games Dağıtım Grinding Gear Games Web pathofexile.com

Path of Exile

Diablo'dan sıkılanlara...

Dokuz aylık bir beta süresinden sonra, Path of Exile, 23 Ekim tarihiyle resmen yayınlandı. Resmi yayınlara birlikte birçok yeniliği de beraberinde getirdi. Yama ile gelen yeniliklere biraz göz atmakta yarar var. Path of Exile'da bulunan 6 tane sınıfa Scion adlı yeni bir sınıf eklendi. Scion, düğün gecesinde kocasını öldürdüğü için Wraecclast'a sürgün edilen bir karakter. Güç, Çeviklik ve Zeka özellikleri ile yetenek ağacının orta yerine yerleşiyor. Böylece her tür karakter yapısında kendini geliştirebiliyor. Başlangıç yeteneği ise silahının ruhani bir versiyonunu canavarlara fırlatıp onları parçalara ayırarak sahibine geri dönmelerini sağlayan Spectral Throw. Yeni sınıfın gelmesiyle, karakter dengelerini sağlamak amacıyla oyunculara pasif yetenekleri bir kereliğine mahsus sıfırlama şansı da verildi. Yeni yamayla birlikte Domination ve Nemesis adında iki lig de oyuna eklendi. Açık betadaki karakterler ve eşyalar Standart

ve Zorlu liglerde halen bulunmaktayken, Domination ve Nemesis ligleri yeni bir başlangıç için mükemmel bir yer sağlamanın yanı sıra normal oyunu daha farklı kılan çeşitli özelliklere sahip. Domination liginde, Wraecclast boyunca yayılmış birçok Shrine ve onların etrafında güçlerinden etkilenen canavarlar bulunuyor. Bu canavarlar bir şekilde Shrine'lar tarafından korunuyor ya da bonus özelliklere sahip oluyor. Bir Shrine





yakalarsanız bir süreliğine onların güçlerine sahip oluyorsunuz. Tabii, bu iş görüldüğü kadar kolay değil. Nemesis ligi ise zorlu bir lig yani öldüğünüzde standart bir karaktere dönüşüyorsunuz. Amacınız ise Nemesis havuzundan çıkan nadir canavarları öldürmek. Bu liglerin de farklı zorluk seviyeleri var.

Ayrıca Act 3 genişletilerek altı yeni bölüm ve 3 yeni görev eklendi. Yeni alanların eklenmesiyle tamamen farklı 6 yeni canavar türü de eklenmiş oldu. Bu canavarlardan bazıları Act 3'ün dışına yerleştirilerek oyunun bazı var olan yerleri geliştirildi. Oyunun resmi yayınıyla hem yeni sınıf için, hem de önceki sınıflara ek seçenekler sağlamak için birkaç yeni yetenek de eklendi. Path of Exile 1.0.0'da ayrıca yeni bir Support Gem türü var. Trigger Gem adındaki bu cevher savaş sırasında yeteneklerin farklı şekillerde kullanılmasını sağlıyor ve bu yeteneklerin çok yönlülüğünü de artırıyor. Şimdilik 6 tane Trigger Gem var ve gelecekte artacağı söyleniyor.

Diğer bir yenilik ise farklı PvP modları. Bunlardan biri düello seçeneği. Şehirdeki bir karakteri seçip düello isteği yollayabili-

yorsunuz. Kabul ederse bir arenaya ışınlanarak savaşıyorsunuz. Bir diğeri Tournament Seasons adında kısa süreli etkinlikler. Özel bir karakterle girip diğerleriyle kısa süreli PvP raundları yapıyorsunuz. Amaç ise etkinlik boyunca olabildiğince çok savaş kazanmak. Sonuncusu ise düşman grubun savaş kamplarındaki bayrakları ele geçirip puan topladığınız Capture the Flag etkinliği.

Path of Exile'in resmi yayınıyla birlikte birçok yenilik oyuncularla buluştu. Yeni sınıf, yetenekler ve bölgelerin yanı sıra Lonca sistemin de geliştirmeler yapıldı. Artık loncanızla birlikte diğer loncalarla savaşabiliyor, PvP etkinliklerine lonca arkadaşlarınızla katılıp loncanıza puan kazandırabiliyorsunuz. ■ **Burçin**

Path of Exile

- + Diablo stili oynanış. Yeni karakter sınıfı, yeni ligler.
- Biraz daha fazla varyasyon olabilirdi.

8,4

 Hack'n slash, RPG, Aksiyon



Yapım Piranha Games Dağıtım Infinite Game Publishing Web www.mwomers.com

MechWarrior Online

Makinelerin Savaşı

Birçok kişiye göre gelecek, makinelerin... Zaten gün geçtikçe yeni teknolojiler üretiliyor. Fabrikalarda bile milimetrik hesaplar ile seri üretim yapan makineler kullanılıyor. Ayrıca askeri yapılanmalarda bile makine savaşçılar kullanılmaya başlandı. Teknoloji ile paralel gelişme gösteren makineler, birçok alanda hayatımızın da içinde. Bazılarına göre makineler yapay zekası ile bir gün dünyayı istila edecek ve insanlığın sonu gelecek. Fakat onlara bir haberim var: Ne yazık ki öyle bir şey olmayacak! Makinelerin başında her

zaman insanlar olacak ve kontrolünü biz sağlayacağız. Yapay zeka diye bir şey yok. Ezberletilmiş komutlar var. Günümüzde de örnekleri olan bu makineler, yük taşıma, savunma ya da casusluk amaçlı kullanılıyor.

Mechwarrior'a dönecek olursak, içerisinde insanın kontrol ettiği yıkım makinelerini kontrol ediyoruz. Oyun içerisinde bunlara Mech deniyor. Oyunu ilgili internet sitesinden indirdikten sonra hesap oluşturarak ücretsiz olarak deneme şansınız bulunuyor. Oyunda dört sınıf Mech bulunuyor. Bunlar Light, Medium, Heavy ve Assault. Light, adından da anlaşıldığı üzere hafif bir sınıf. Yani silah gücü çok fazla olmamasına rağmen düşmanı oyalayabilecek ya da gözcülük yapabilecek, seri hareket edebilen bir sınıf. Medium ise orta karar bir sınıf. Hareket kabiliyeti ve silah gücü ne zayıf ne de fazla etkili. Dengeli bir yapıdan keyif





aliyorsanız tercihiniz olmalı. Heavy sınıfı da diğerlerine göre hantal ve yavaş kalıyor. Fakat bunlara karşın zırh ve silah gücü gibi etkenler ön plana çıkıyor. Son sınıf olan Assault. Bu sınıf bana göre en etkili sınıf. Hücum sınıfı olan bu mech'ler, savaş için en

Cry Engine 3 desteğini de alan MechWarrior Online, kaliteli grafikler sunduğu kesinlikle ortada. Kullandığınız Mech'lere detaylı olarak baktığınızda modellemenin kalitesini rahatlıkla görmek mümkün. Mech grafiklerinin iyi olmasının yanında çevre

Teknoloji ile paralel gelişme gösteren makineler, birçok alanda hayatımızın da içinde

ideal sınıf. Komando tarzında bu mech'ler tercihiniz olmalı. Mech'lerin kontrolünü ele alırsak alışması zaman alıyor. Zira kontroller alışık olduğumuz FPS kontrolleri gibi değil. Ayrıca Mech'imizi roketleme sistemi ile havaya doğru uçurabiliyoruz. (Tabii ki belirli bir süre.) Rakibinizin silah tutan uzuvlarını imha ederek onları silahsız bırakabilirsiniz. Silahların kullanımında ise uzun süre aralıksız ateş etmeye kalkarsanız kullandığınız mech, ısınıp kısa bir süre servis dışı kalıyor, daha sonra tekrar çalışmaya devam ediyor. Fakat çatışmanın ortasında servis dışı kalan makinemiz, düşmana kendinizi gümüş tepside sunmaktan farksız. Görselliğe gelecek olursak, grafik kalitesi oldukça iyi.

modelleme ve grafikleri de gerçekten fena sayılmaz. Fakat oyunun geçtiği bölgelerde kullanılan renk tonları ve atmosfer biraz da olsa yavan bir hava katıyor oyuna. Tabii ki robotlarla aranız iyiye eğer kesinlikte gözden geçirmeniz gereken bir yapım.

■ Abdullah

MechWarrior Online

- + Mech'leri kontrol etmek eğlenceli, Stratejik planlama yapmak gerekiyor.
- Kontroller zor. Görsellik daha iyi olabilirdi.

8,0

Mech, Aksiyon, PvP



Yapım Ndoors Dağıtım Nexon Web atlantica.nexon.net

Atlantica Online

Atlantis'in Dünyasına hoş geldiniz

Atlantica dünyasına merhaba deyin. Atlantica Online, diğer MMORPG yapımlarına göre biraz farklılık taşıyor. Şehirlerde ya da PvE alanlarında kol gezerken, diğer MMORPG oyunlarından pek farklı görünmüyor. Fakat PvE alanlarında bulunan bir yaratığa saldırdığınızda, sıra tabanlı bir savaş sistemine geçiyorsunuz. Zamanının çok sevilen oyunlardan biri

nız olabiliyor. Siz de takımınızı ona göre düzenliyor, konumlarını belirliyor ve savaşıyorsunuz. Oyunun başında size verilen görevler sayesinde oyun hakkında fikir sahibi oluyor ve kontrollere alışmak pek de zor olmuyor. Ayrıca ilk olarak bu görevler sayesinde yanınızda savaşacak askerler elde ediyorsunuz. Tabii ki bu şekilde kendi takımınızı oluşturabiliyorsunuz. Oyunda

Özellikle çevre modellemelerinde kullanılan renkler gayet canlı ve eğlenceli bir görüntü sağlıyor

olan Heroes of Might and Magic serisinin RPG olarak tasarlanmış hali diyebiliriz. Bu şekilde RPG oyunu olarak gözükmenin yanında, stratejide uygulamanız gerekiyor. Savaş alanlarında birden fazla düşmanı-

bulunan bazı haritalar size çok tanıdık gelecek. Zira bu haritalar günümüzde Tokyo ya da Moskova gibi kullanılan şehir isimleri. Üstelik oyunun bir bölümü de İstanbul'da geçiyor. Bu arada oyunda iki farklı ırk



bulunuyor. Aslında buna ırk demek biraz yanlış olur. Bir tanesi Atlantian, diğeri ise Atlantis soyundan gelen insanlar anlamında kullanılan Descendant of Atlantis. Bu ırkı seçerseniz toplam dokuz adet sınıf bulunuyor. Yakın temas için Sword, Spear, Axe ve karakterlerinizden birinin seviyesini 100 yaptığınızda seçebileceğiniz Saw sınıfı bulunuyor. Menzil saldırı sınıfları olarak da, Gun, Bow, Cannon ve Instrument bulunuyor. Son olarak ise büyü gücü olan Staff sınıfı. Fakat Atlantian ırkında sadece iki çeşit sınıf bulunuyor. Yakın dövüşçü olan Blademaster, ve büyü gücüne sahip olan Battlemage. Karakterinizi oluştururken yüz tipi, saç tipi ve rengi olarak değişiklik yapmak mümkün kılınmış olsa da, çok detaylı olduğunu söyleyemeyiz. İki ırkında oyuna başlama noktaları farklı bölgeler. Grafik anlamında ise ortalamanın üstünde olduğunu söylemek doğru olacaktır. Bilgisayarınızı pek fazla yormayacak gereksinimlere ihtiyaç duyuyor. Grafikselsel kalitesi çok yüksek olmamasına rağmen tatmin eder nitelikte. Ayrıca oyun çevre ve atmosfer bakımından gerçekten insana keyif veriyor. Oyunda birçok harita bulunuyor ve bunların çoğu doğa ile iç içe. Özellikle çevre modellemelerinde kullanılan renkler gayet canlı ve eğlenceli bir görüntü sağlıyor. Bu sayede kendinizi sıkılmadan, daha çok oyuna verebiliyorsunuz. Oyunun

bir diğeri özelliği 80. seviyeye ulaştığınızda belirli bir altın miktarı ile kendinize ev satın alabiliyorsunuz. Bu evinize yanınızda taşıyamadığınız fazla askerlerinizi barındırabiliyorsunuz. Üstelik evinizin bahçesinde bir alan bulunuyor. Bu alanı çiftlik ve maden olarak kullanabilir ve buradan hammadde sağlayabilirsiniz. Tabii ki bu hammaddeler ile bir şeyler üretmek de sizin elinizde. Oyunun son güncellemesinde Stormcaller sınıfı oyuna eklendi ve bu sınıfın son derece keyifli bir sınıf olduğunu düşünüyorum. 100. ve 150. sınıf karakterlere uygun olan yeni Time Rift zindanı da bayağı zorlu bir bölge olarak oyunda yer almış durumda. Bu iki önemli özelliğin yanında, Master Simon'dan alınan Overdrive gücü, savaşlarda işinizi kolaylaştıracak askerleri çağırmanıza olanak tanıyor ve yeni kamçı silahı da kullanışlı yapısıyla dikkat çekici bir şekilde oyundaki yerini alıyor. Hem RPG hem de strateji unsurlarını bir arada istiyorsanız, Atlantica Online denemeniz gereken bir yapım. ■ **Abdullah**

Atlantica Online

- + Sıra tabanlı oynanış, yeni Stormcaller karakteri
- Bir süre sonra monotonlaşan oyun yapısı

7,0

 PvE, Sıra tabanlı





Yapım Dragonfly Dağıtım Gameforge Web tr.skill.gameforge.com

S.K.I.L.L. Special Force 2

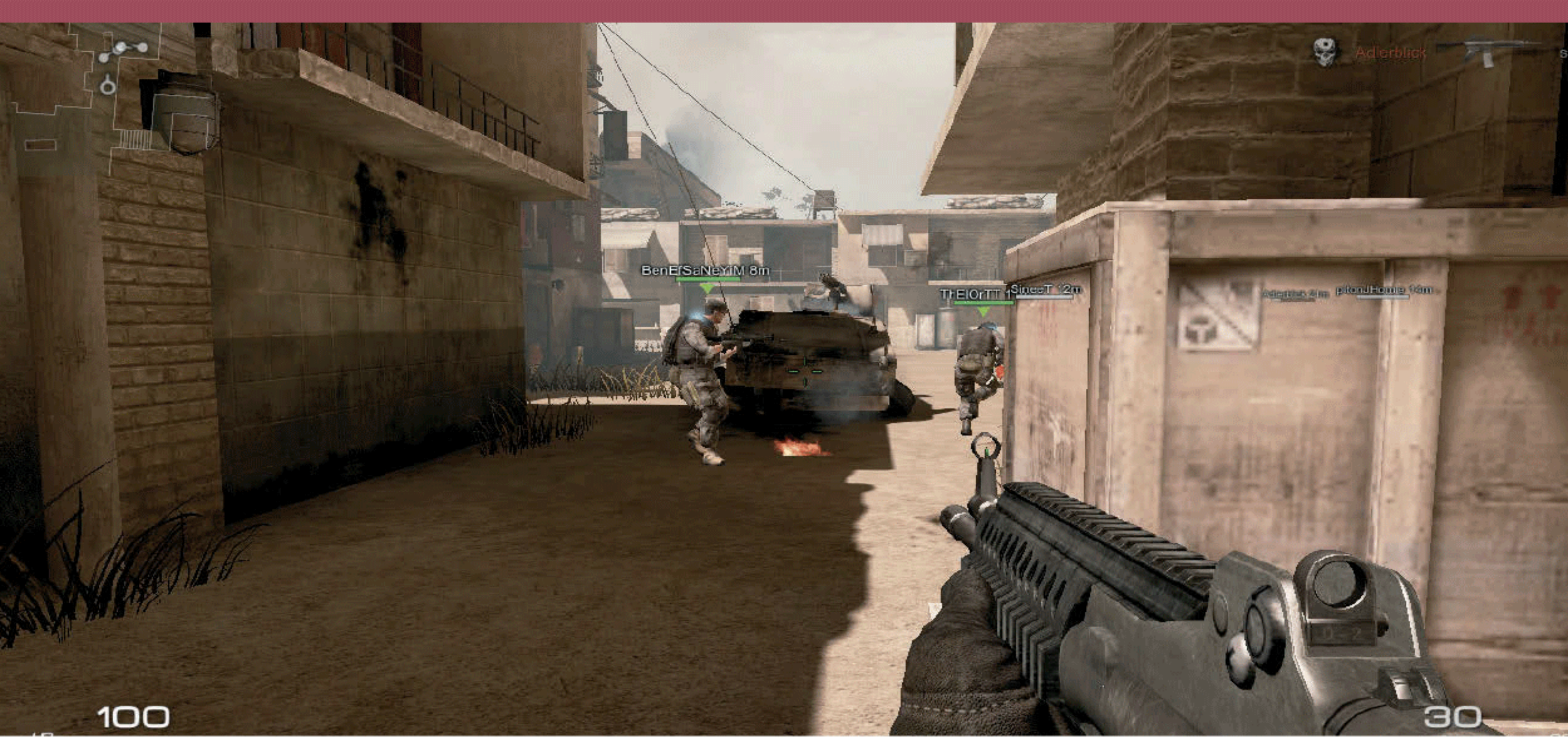
Şarjörleri doldurun...

Savaş oyunlarda insanları en eğlendiren faaliyet. Gerek strateji oyunlarında, gerek RPG oyunlarında, gerekse FPS oyunlarında savaşmadan duramıyoruz. MMO piyasasının içeriğini de, %99 yukarıda saydığım savaş içerikli oyunlardan alıyor. Savaşı bizlere en iyi şekilde, birincigözden yaşatan oyunlar MMOFPS türüne giriyor. İki takımın bitmez tükenmez mücadelesinde bir saf seçiyor ve bu savaflara dâhil oluyoruz.

Geçtiğimiz Eylül ayında tüm testlerini tamamlayarak başarıyla tam sürüme geçmiş bir MMOFPS oyunu var elimizde. Dragonfly'nin yapımcılığını üstlendiği ve Gameforge'un Avrupa pazarına dağıttığı bu oyun beni bir süre boyunca eğlendirdi ve daha uzunca bir süre bilgisayarımda oynanama potansiyeli olan oyunlar arasında kalacak. Türkiye pazarında hayli tanınan Gameforge

oyunu yerelleştirerek Türkçeleştirme çabasına da girişmiş. Şunu baştan söyleyeyim ki Türkçeleştirme çalışmaları daha tam olarak yerli yerine oturmamış. Hem dublajlarda hem de Türkçe dil desteğinde bir takım sorunlar mevcut. Bu sorunların zamanla düzeltileceğini ve Türkçeleştirme işleminin gelişeceğini umarak oyun içi detaylara giriyorum.

Special Force 2, içerisinde beş farklı oyun modu bulunduruyor. Bu modların ilki herkesin tahmin edebileceği üzere Team Deathmatch modu. İki ekibin kıyasıya birbirlerini öldürmeye çalıştığı bu modda süre bitene rakip takıma aldığımız kill ve asistler ile üstünlük kurmaya çalışıyoruz. Üç farklı haritada oynayabileceğiniz bu oyun modunda süre bitiminde en fazla puanı alan takım maçın galibi oluyor. İkinci oyun modumuz ise Blasting. Bu oyun modu yine



oldukça tanıdık olan bomba kurma ve imha etme oyunundan başkası değil. Bir takım bomba kurarken diğeri onu imha etmeye çalışıyor. Eğer bomba aktif olursa bombayı kuran takım skor alırken, bomba iptal edilir veya imha ekibi rakiplerin hepsini öldürürse imha ekibi skor kazanıyor. Söylemekte yarar var bu modda ölecek olursanız oyunun diğer round'una kadar dirilemiyorsunuz. Blasting modu içerisinde beş adet harita bulunduruyor. Üçüncü oyun modu olan Seizure bir nevi Capture the Flag'a benziyor. Saldıran takım savunan takımın bilgilerini çalmaya çalışırken, savunan takım tüm düşmanları öldürerek skor almaya çalışıyor. Bu oyun modu da bizlere üç farklı harita sunuyor. Yine üç adet haritaya sahip olan modlardan biri de Single. Single'da tamamen yalnız başımıza kalıyoruz ve tek dostumuz elimizden düşürmeyeceğimiz silahımız. Bu modda önümüze gelen herkesi vurarak skor tabelasında en üste çıkmaya çalışıyoruz. Son oyun modumuz ise oldukça ilginç olan Party. Mod tek bir haritaya sahip olduğundan olayı harita üzerinden anlatacağım. Pistol ile oyuna başladığımız bu haritanın zemini cam ve amacımız düşmanın altındaki camı kırarak onu aşağı düşürmek. Tüm düşmanları düşüren ve

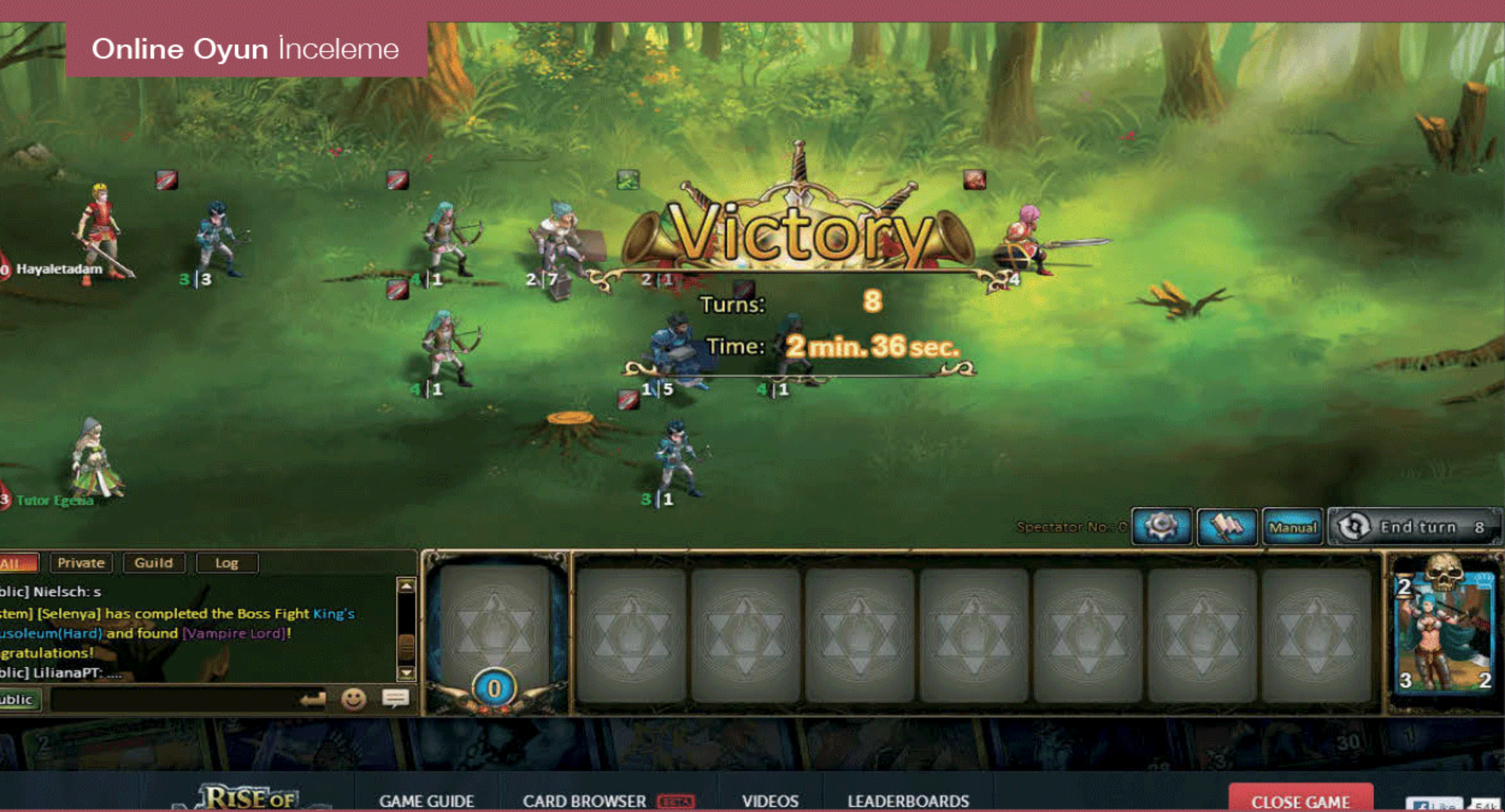
öldüren ilk takım skor alıyor. Ayrıca haritanın ortasına geldiğinizde size rastgele farklı silahlar verebilen bir kutu da mevcut. Oyunun savaş yapısı Call of Duty ve Battlefield-vari bir hava sergiliyor. Sağ tıka bastığımızda silahın imlecinden oyunu seyrediyoruz. Shift tuşuyla koşuyor, F tuşu ile tek bir bıçak darbesi atarak düşmanı yere serebiliyoruz. Oyunun elbetteki bir takım eksiklikleri bulunuyor. Örnek vermek gerekirse silah yelpazesinin piyasadaki türrevlerine fazla geniş olduğunu söyleyemem. Yine de P90, AUG ve AWP gibi tanıdık silahları görmek de güzel. Silahlarla ilgili ilginç bir özellik ise silahların zamanla eskimesi ve belli ir miktar karşılığında tamire ihtiyaç duyması. Special Force 2 piyasadaki pek çok MMOFPS oyununa taş çıkarır nitelikte olmuş. Elbette bazı problemleri yok değil ancak ben bunu oyunun piyasada henüz yeni olmasına bağlıyorum. ■ Enes

S.K.I.L.L. Special Force 2

- ⊕ Eğlenceli oyun yapısı ve grafikler
- ⊖ Türkçeleştirmede hatalar, ara sıra oluşan lag problemleri

7,0

MMOFPS, PvP, Türkçe



Yapım GameFuse Dağıtım GameFuse Web www.gamefuse.com/rise-of-mythos

Rise of Mythos

Kozunu ileri sür...

Kart oyunları piyasada belli bir kesimin koynadığı ve herkese hitap etmeyen oyunlardır. Gerçek kart oyuncuları sadece kartın üzerindeki yazıları okuyarak bile o an yaşanan savaşı hayal edebilirler. Ancak kart oyunlarına uzak olan insanlar genellikle durumdan bihaberdirler. Özellikle Facebook'ta Legend Online ve Wartune

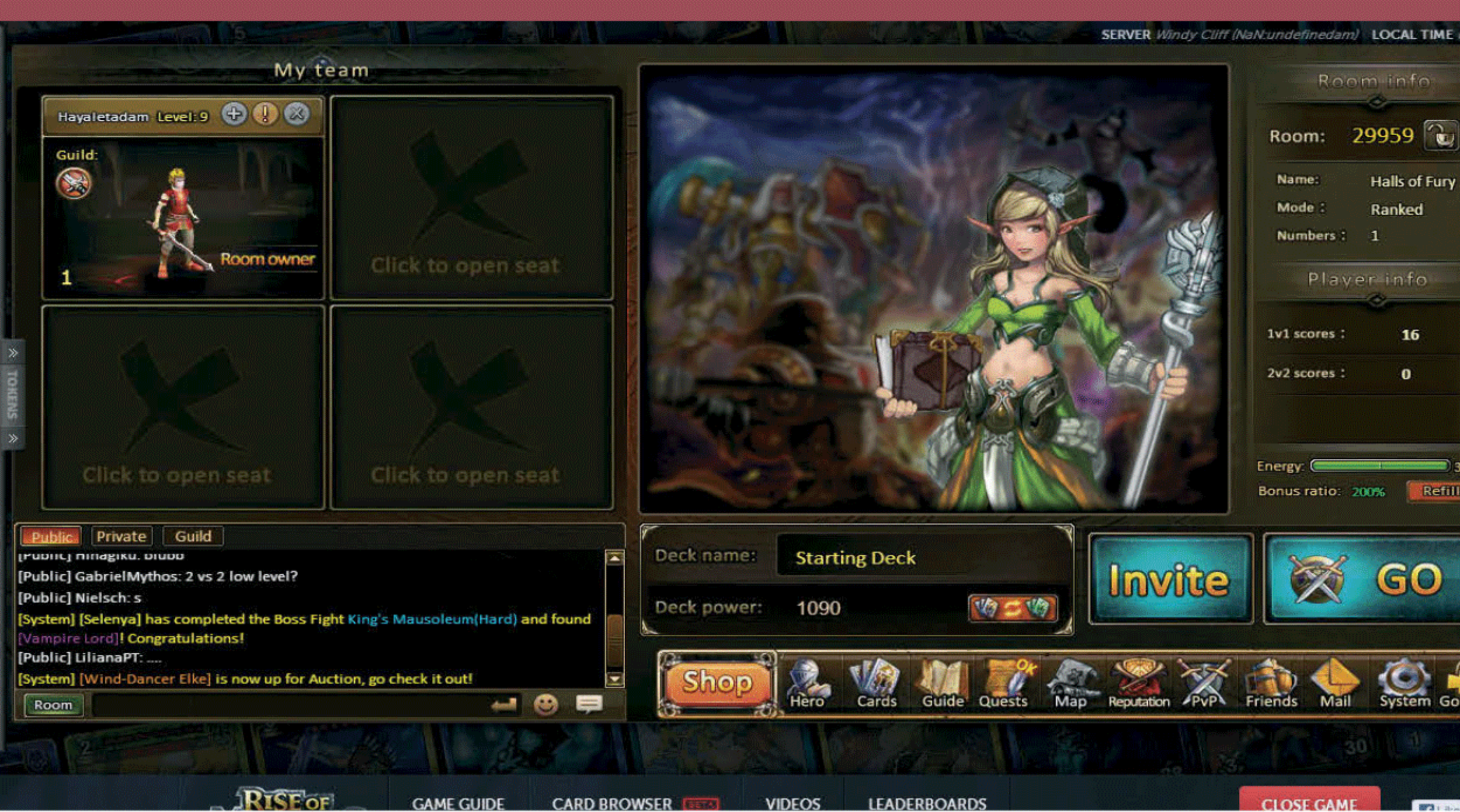
ismimizi girerek maceraya başlıyoruz. Oyunun genel mekaniklerini ve menüleri öğreten bir tutorial beliriyor ekranda. Savaşları nasıl yapacağımızı gösterdiği gibi bazı temel stratejilere de değiniyor bu tutorial. Eğitimimizi tamamladıktan sonra zorlu yolculuk başlıyor bizim için. Oyunda bir şehrimiz var ve şehrimizden her gün

Gerçek kart oyuncuları sadece kartın üzerindeki yazıları okuyarak bile o an yaşanan savaşı hayal edebilirler

gibi oyunlar hoşunuza gidiyorsa muhtemelen Rise of Mythos'u da oldukça beğeneceksiniz.

Anime stili çizimleriyle bizlerle buluşan Rise of Mythos, Facebook oyunlarındaki sıra tabanlı savaş sistemini, bir kart oyununa dönüştürerek bu alan farklı bir soluk getirmeye çalışmış. Oyunun başında kadın veya erkek bir karakter açıyor, oyundaki

vergi toplayabiliyoruz. Topladığımız parayla kart desteleri alabiliyoruz. Yalnız her kart destesi oyunun başında açık olmadığından sadece seviyemizin yettiği desteleri satın alabiliyoruz. Menüdeki Cards bölümü sayesinde kart destemizdeki kartları istediğimiz gibi düzenleyebiliyor veya bu işi otomatik olarak sisteme yaptırabiliyoruz. İstersek birden fazla deste kombinasyonu



da oluşturabiliyoruz. Savaşlara girdiğimizde elbette bu desteleri kullanıyoruz. Destemizdeki kartlar sayesinde savaş alanına askeri birlikler sürüyoruz. Bu askeri birliklerin iki temel amacı bulunuyor. İlki kendi kahramanımızı korumaları ve ikincisi ise rakip kahramanı öldürmek. Kahramanlar askeri birliklerin komutanı gibi bir vaziyet gösteriyor. Kahramanlardan biri ölürse iki tarafın elinde de ne kadar çok kart olursa olsun savaş bitiyor. Kartlar insan kartları, elf kartları, goblin kartları, ölümsüz kartları gibi kategorilere ayrılıyor. Ayrıca kartlar içerisinde menzilli ve yakın dövüşçü kartlar bulunuyor. Bazı yakın dövüşçü kartlar sıradan askeri birlikleri oluştururken bazıları çok daha güçlü ağır saldırılar yapabiliyor. Bazı birlikler ise hem önündeki hem de arkasındaki düşman birliklerine saldırabiliyor. PvP savaşları da aynı PvE savaşları gibi geçiyor. 1v1 ve 2v2 savaşlar olabiliyor. Temel amaç yine aynı. Savaş mekanizmasını kendimiz belirleyerek daha stratejik hamleler yapabiliyoruz. Bunun yanında istersek savaşları otomatik olarak sistem bizim yerimize hamleler yapabiliyor. Son olarak

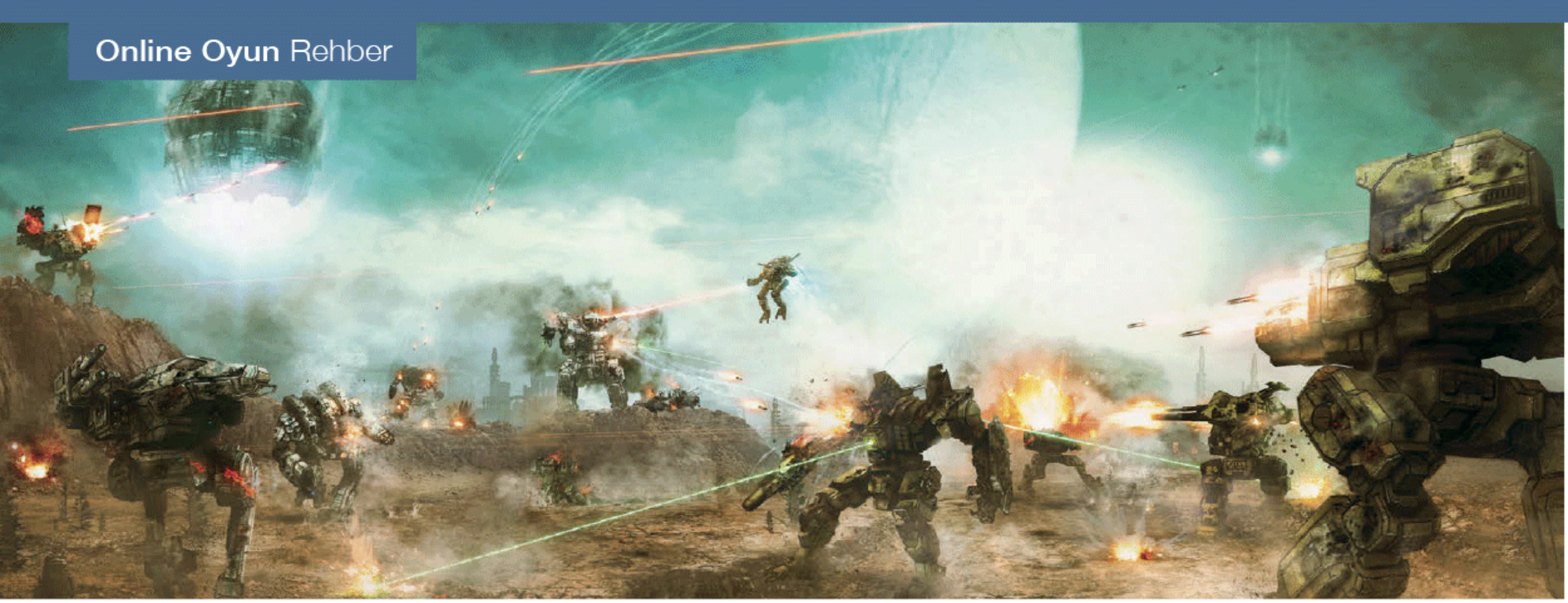
belirtmek istediğim sistem ise kazandığınız başarımlar sayesinde Reputation menüsünden bir takım ödüller alabildiğiniz olacak. Gerçi bundan daha fazla ödülü görevler sayesinde de kazanabiliyorsunuz. Oyun ilk başta güzel bir tat verse de zamanla klasik bir Facebook oyunu çizgisini aşamadığını fark ediyorsunuz. Monoton yapıdan bir türlü kurtulmayı başaramayan bu oyuna fazla dayanamadım. Rise of Mythos'un en kötü yanı ise müzikleri. Monoton oyun yapısı gibi sürekli kendini tekrar ettiren müzikler, 10. dakikadan sonra baygınlık geçirmeme neden oldu. Fazla vaktiniz yoksa ve bu tür oyunları seviyorsanız Rise of Mythos sizi bir süre oyalayacaktır. Sıkı bir MMO oyuncusu iseniz bu oyuna bulaşarak vaktinizi öldürmeyin. ■ Enes

Rise of Mythos

- + Çok sayıda kart türü ve savaşlarda söz sahibi olabilmek
- Monoton oyun yapısı ve kafa ütöleyici müzikler

5,2

Kart, büyü, PVP, strateji



MechWarrior Online

Grafik kalitesi ile dikkat çeken oyunun tek eksiği atmosferi ve çevreyi biraz daha canlı yapmaması. Fakat onun haricinde seslendirmeden tutun da patlama efektlerine kadar çok başarılı grafiklere sahip. Piyasada bulunan türevlerinden

biraz farklı ve bu fark, yapımı farklı bir yere getirebilir. Özellikle kontrollere alıştıktan sonra oyundan büyük keyif almaya başlıyorsunuz. Mech'iniz imha olursa siz de ölürsünüz. Unutmayı, mech bizim bir parçamız. ■ **Abdullah**



Genel Bakış

Bu görselde gördüğünüz gibi kontrol ettiğimiz mech bulunuyor. Görüntüsü, kalitesi oldukça iyi durumda. Fakat bahsettiğim üzere atmosfer insanı biraz da olsa boğuyor. Ekranın alt orta kısmında hareket hızımız ve ısınma derecemiz görünüyor. Fazla ısınma olunca bir süreliğine mech çalışmaz hale geliyor. Sonrasında düzelse de zaman kaybı yaşanıyor. Sol kısımda ise robotunuzun hasar alan ve sağlam olan bölgeleri belirtiliyor.

Mech Lab

Yapımda çok detaylı bir market bölümü olmasa da, Mech Lab adında mech alabileceğiniz bir bölüm bulunuyor. Görselin sağında bulunan Light, Medium, Heavy ve Assault türlerinin başlıkları altındaki mech listesi. Yani bunlara kabaca hafif, orta ve ağır sınıf ta denebilir. Sahip olduğunuz paraya göre bu bölümde mech satın alımı gerçekleştiriyorsunuz. Tabii ki mech çeşitliliği oldukça fazla diyebilirim. Farklı tasarım ve renklere sahip birçok mech bulunuyor.



Pilot Lab

Pilot lab bölümünde hem kullandığınız mech için hem de onu kullanan pilot için bir yetenek ağacı bulunuyor. Burada savaş sırasında kazandığınız tecrübe puanları ile yetenek ağacınıza eklenti yapabiliyorsunuz. Bu tür için oldukça detaylı hazırlanan bu yetenek ağacı ile rakiplerinizden bir adım önde olma fırsatı yakalyorsunuz. Tabii ki bu yetenekler de kategoriler halinde bizlere sunulmuş durumda. İstediğimiz kategoriye göre geliştirme yapabiliriz.



Harita

Harita bölümü oldukça rahat anlaşılabilir bir biçimde tasarlanmış. Haritada harf ve rakamlar ile koordine edilerek işaretlenmiş bölgeler var. Bu işaretler sayesinde takım arkadaşlarınız ile daha rahat anlaşabiliyorsunuz. Ayrıca sizin takımınızın ve düşman takımının bölgelerini de bu harita sayesinde rahatça görebiliyoruz. Sol menüde ise haritaya ait bazı açıklamalar mevcut. Bu bilgiler doğrultusunda haritayı okumak gerçek anlamda rahat bir hal alıyor.



Mech İnceleme

Ekranın alt kısmında kullanabileceğimiz Mech'ler görünüyor. Sağ tarafta ise mevcut olan geliştirmeleri gösteren bir tablo bulunuyor. Bu tablo oldukça detaylı. Bu sayede Mech'iniz hakkında daha fazla bilgiye sahip oluyorsunuz. Ekranın sol bölümünde ise, genel özellikleri belirtiliyor. Ayrıca bu ekranda sahip olduğunuz mech'e yakından bakabilir, diğer menülere ulaşarak diğer işlemleri yerine getirebilir veya Launch butonuna basarak oyuna hızlı bir giriş yapabilirsiniz.



FPS

Oyunu genel olarak TPS açısından oynamak daha avantajlı fakat istediğiniz doğrultuda FPS açısını da tercih edebilirsiniz. Bu açıdan görmenin ayrı bir keyif olduğunu söylemeliyim. Tabii ki ekranın alt kısmında ihtiyacımız olan tüm göstergeler bulunuyor. Ne var ki kontrollere tam olarak alışmadan FPS açısına geçmenizi tavsiye etmem. Yoksa bir yere bakarken, farklı bir yere yürüyor olarak bulabilirsiniz kendinizi. Pilot kamerası mutlaka denenmeli tabii ki.

En çok oynanan online oyunlar

EVE Online

Yapım CCP Dağıtım CCP
Aylık Ücret 14.95\$ Web www.eveonline.com



Forge

Yapım Dark Vale Games Dağıtım Dark Vale Games
Aylık Ücret Yok Web www.playforgewar.com



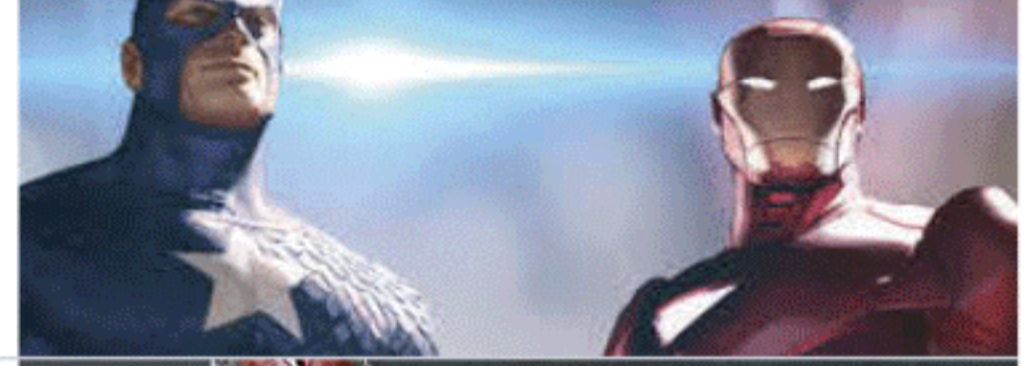
Infestation

Yapım Hammerpoint Interactive Dağıtım OP Productions
Aylık Ücret Yok Web www.infestationmmo.com



Marvel Heroes

Yapım Gazillion Dağıtım Gazillion
Aylık Ücret Yok Web www.marvelheroes.com



PlanetSide 2

Yapım Sony Dağıtım Sony
Aylık Ücret Yok Web www.planetside2.com

Türkçe
Arayüz



Prime World

Yapım Nival Dağıtım Nival
Aylık Ücret Yok Web tr.playpw.com

Tamamen
Türkçe!



Spiral Knights

Yapım Three Rings Dağıtım SEGA
Aylık Ücret Yok Web www.spiralknights.com



Star Trek Online

Yapım Cryptic Studios Dağıtım Perfect World
Aylık Ücret Yok Web sto.perfectworld.com



Stronghold Kingdoms

Yapım FireFly Studios Dağıtım FireFly Studios
Aylık Ücret Yok Web www.strongholdkingdoms.com

Türkçe
Arayüz



War Thunder

Yapım Gaijin Dağıtım Gaijin
Aylık Ücret Yok Web www.warthunder.com

Türkçe
Arayüz



Kaynak: Steam



LEVEL ONLINE

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

www.level.com.tr

Her gün güncelleniyor

*Nerede sörf yapacağınızı
bilmiyor musunuz?*



Bilgisayar ve teknoloji konusunda en doğru adres

www.chip.com.tr



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



Tüm marketlerde