

LEVEL



THE WITCHER[®] WILD HUNT



POPULAR SCIENCE MART SAYISINDA

KARA DELİK İÇİNDEKİLER SİZİ ŞAŞIRTACAK.

- ▶ En doğru uyku nasıl uyunur?
- ▶ İçimizdeki internet.
- ▶ Akşaptan gökdelenler.
- ▶ Google'ın robot ordusu.
- ▶ Havayla çalışan otomobil.
- ▶ Plastiği geri dönüşümlü hale getirmek.
- ▶ İnsanlar en zeki peki hayvanlar ne kadar zeki?
- ▶ Uçan robotların devri başlıyor.
- ▶ Yeni bulunan basamaklı piramit.

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



DERGİDE
Bu simgeyi
gördüğünüz
sayfalarda video
izleyebilirsiniz

MART SAYISINI
KAÇIRMAYIN!





Silkelenme

Ne yalan söyleyelim; son bir - iki aydır oyun piyasasındaki durgunluk canımızı sıkıyordu. Elimizden birçok oyun geçti ama çoğunlukla hazırdan yedik. Yekta'yla GTAV'te dağa vurduk; Tuna kendisini Castlevania'ya verdi; Şefik ve Emre, Battlefield attı. Kuraklığın son ayında da Flappy Bird'e "maruz kaldık". Hatta Emre hızını alamayıp "Flap Fish" adında bir iOS oyunu yarattı ki iPhone'larımızı paramparça edebilelim. (Ettik de...)

Ancak Şubat'ın ortasına doğru yeni ve etkili title'lar belirmeye başladı. Mesela Titanfall, mesela Thief 4... Özellikle Titanfall'un betasına bayıldık. Detaylar 53. sayfada... Ve Thief 4... Genç oyuncular için küçük, dinazorlar için büyük bir adım... Gerçi oyunun not ortalaması düşük ancak Tuna, yeni Thief'i sevmiş gibi görünüyor. O da 60. sayfada...

Kısacası, bir hareketlenme başladı. Önümüzdeki aylardaysa tam anlamıyla bir patlama yaşanacak; Diablo III: Reaper of Souls, Titanfall, Battlefield 4: Second Assault, Dark Souls II, inFamous: Second Son ve Metal Gear Solid V: Ground Zeroes, yakın gelecekte çıkacak oyunlardan bazıları.

İki önemli başarıdan bahsetmek istiyorum:

İlki geçen ayki satış rakamı... YaySat tarafından açıklanan resmi rakamlara göre LEVEL'in Ocak sayısının satış rakamı tam 18.408 ki bu, "yüzde 5" gibi çok düşük bir iade oranına karşılık geliyor.

Diğeriye LEVEL'in Newsstand'deki tablet versiyonu... Download rakamları Türkiye için gerçekten çok iyi. Göstermiş olduğunuz ilgi için çok ama çok teşekkürler.

Fırat Akyıldız

Yayın Yönetmeni

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

Notlar

- Türkiye pazarına Türkçe oyunlarla giren **Toyo Games**'e "Hoş geldin" diyoruz. Yolunuz açık olsun!

- Son Korsan promo kodu Online Oyun'un üçüncü sayfasında.



Bu ay South Park: The Stick of Truth çıkıyor! Heyecanlı mısın? Neden?



Fırat

@whiskeyinthejar

Valla gayet sakinim ben.



Şefik

@GamerRocko

Yıllardır izlemek istiyorum, bir türlü izlemedim. Şimdi oyunu da pek bir çekici geliyor ama kimseyi tanımıyorum! Allah beni Kenny etsin, e mi?!



Tuna

Hakkında bir şey bilmediğim oyunlar hakkında soru sorulmasına güceniyorum, alınıyorum ve üzülüyorum. Üzüntümü bir şarkıyla taçlandırmak isterim: "Kyle's mom is a big, fat b\$#@!"



Emre

South Park'ın World of Warcraft bölümü hariç hiçbir bölümünü izlemedim. Hiç de çekici gelmiyor açıkçası. Dolayısıyla heyecanlı değilim, çıkmasa da olur.



Ertuğrul

@ErtugrulSungu

Heyecanlıyım ama yani hangi oyuna daha çok heyecan yapmam lazım, pek anlayamadım. South Park'a heyecanlıyım genel olarak. Beğeniyorum abi her şeyini. Düşün ki bu kadar uzun süren animeleri bile izleyemezken, South Park için her türlü komboyu yapıyorum.



Ertekin

Hem de ne! Bir "douchebag" olarak South Park mace-ramı ipe çekiyorum. Eğer oyunun devamı da izlediğim ilk 15 dakikası kadar sağlam olacaksa tadından yenmeyecek.

LEVEL

#206 - Mart 2014

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhan Sungurtekin

YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)

Fırat Akyıldız firat@level.com.tr

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

Çenk Durmazel cenkerdem@level.com.tr

Doruk Akyıldız doruk@level.com.tr

Ercan Uğurlu ercan@level.com.tr

Erdem Uygan erdemcenk@level.com.tr

Ertekin Bayındır ertekin@level.com.tr

Ertuğrul Süngü ertugrul@level.com.tr

Kaan Kural kaankural@level.com.tr

Murat Karslıoğlu mkars@level.com.tr

Ümit Öncel uoncel@level.com.tr

Yekta Kurtcebe yekta@level.com.tr

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 Kırmlıoğlu

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

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300

okurhizmetleri@doganburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:

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

abone@doganburda.com

www.doganburda.com

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

LEVEL iPad'de.

Etkileşimli oyun dergisi.

Yıllık aboneliğe iki sayı, altı aylık aboneliğe bir sayı ücretsiz.



Türkiye'nin
İlk Tablet Oyun
Dergisi



App Store'dan
İndirin



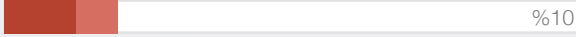
BU AY NE OYNADIK?



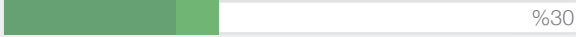
Emre Öztınaz

Her ay olduđu gibi, bu ay da bol bol World of Warcraft oynadım. Bu sırada Titanfall betasına da bakmayı ihmal etmedim. Mech'leri her ne kadar sevmesem de çok eğlendiđimi inkâr edemem.

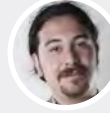
Battlefield 4: Second Assault



Titanfall



World of Warcraft: Mists of Pandaria



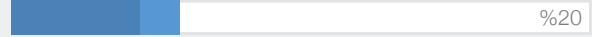
Ertuđrul Süngü

Rust ile farklı bir maceraya atıldımama asıl Banished fena kilitledi beni; hem orta çağ teması, hem de şehir kurma mantığı bir araya gelince işim bitti.

Banished



Hearthstone: Heroes of Warcraft



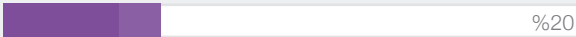
Rust



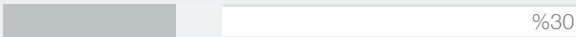
Şefik Akkoç

Sık sık The Binding of Isaac oynadığım Şubat ayının yıldızı Titanfall oldu. Call of Duty'ye sırt dönmüş biri olarak oyuna öyle kapıldım ki kendimi, beta bitene kadar Titan'ımı terk etmedim!

The Binding of Isaac



The Last of Us: Left Behind



Titanfall



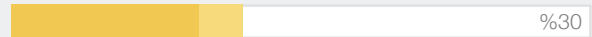
Tuna Şentuna

Bu listeyi hazırladığımızda Thief ve Lightning Returns: Final Fantasy XIII elimize ulaşmamış olduğu için böyle bir tablo ortaya çıktı. Castlevania: Lords of Shadow 2 de pek güzelmiş.

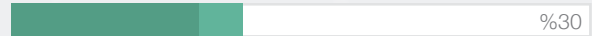
Castlevania: Lords of Shadow 2



Danganronpa: Trigger Happy Havoc



Rayman Legends



*Nerede sörf yapacağınızı
bilmiyor musunuz?*



Bilgisayar ve teknoloji konusunda en doğru adres

www.chip.com.tr



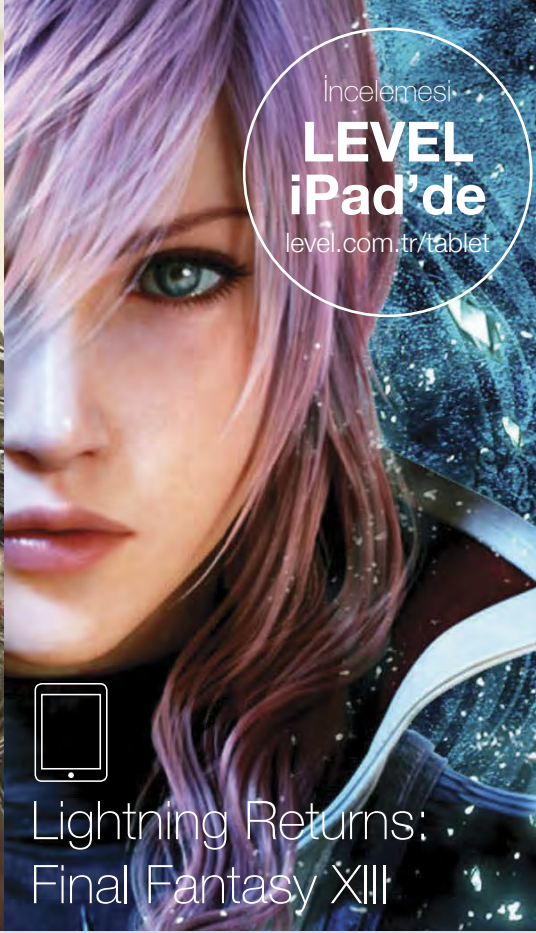
*www.facebook.com/chiponlineturkiye
<http://twitter.com/chiponline>*



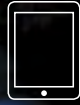
Tüm marketlerde



50



İncelemesi
LEVEL
iPad'de
level.com.tr/tablet



Lightning Returns:
Final Fantasy XIII



60



68

- 3 Editörden
- 4 LEVEL Tayfası
- 6 Ne Oynadık?
- 10 Posta
- 14 Takvim
- 16 Split Screen
- 18 Kezban Raporu**
- 20 Haber
- DOSYA KONUSU**
- 32 The Witcher 3: Wild Hunt
- İLK BAKIŞ**
- 42 Bound by Flame
- 44 Evolve
- 46 Rust (Test)
- 48 Starbound (Test)
- 50 The Elder Scrolls Online (Test)
- 53 Titanfall (Test)
- 54 Runemaster
- 55 Sniper Elite 3
- 56 Big Boss**

İNCELEME

- 60 Thief
- 66 Castlevania: Lords of Shadow 2
- 68 The Last of Us: Left Behind
- 69 Octodad: Dadliest Catch
- 70 Loadout
- 71 Metal Gear Rising: Revengeance
- 72 The Wolf Among Us - Episode 2: Smoke and Mirrors
- 73 Hero Siege
- 74 Blackguards
- 75 Serena
- 76 Banished
- 77 Broken Age: Act I
- 78 Basketball Pro Management 2014
- 79 The LEGO Movie Videogame
- 80 Rayman Legends
- 81 Car Mechanic Simulator 2014
- 82 Dragon Ball Z: Battle of Z
- 83 Danganronpa: Trigger Happy Havoc
- 85 Outlast
- 86 Rambo: The Video Game
- 87 Jazzpunk
- 88 99 Levels to Hell
- 89 Insurgency

90 Role Playing Günlükleri

- 93 Donanım
- 100 LEVEL Ligi**
- 102 Market
- 104 Kültür & Sanat
- 108 Rocko@Psikiyat**
- 110 Kare
- 114 LEVEL 207

DVD



DEMO

Blackguards
Eschalon: Book III
Ghost Control Inc.
Insanity's Blade
Towers of Altrac
X-Motor Racing

BEDAVA OYUN

Candy Escape Goat Saga
Colors
Lvs

EKSTRA

Lightning Returns: Final Fantasy XIII
(Wallpaper Paketi)
The Elder Scrolls Online (Wallpaper Paketi)
Titanfall (Wallpaper Paketi)

VIDEO

Assassin's Creed: Freedom Cry
Basement Crawl
BioShock Infinite - Burial at Sea: Episode Two
Castlevania: Lords of Shadow 2
Child of Light
Dead Rising 3
Demon Gaze
Disgaea 4: A Promise Revisited
Evolve
inFamous: Second Son
Kingdom Come: Deliverance
Lightning Returns: Final Fantasy XIII
Middle-earth: Shadow of Mordor
Mugen Souls Z
Murdered: Soul Suspect
Rain World
Resident Evil 4
Soulcalibur: Lost Swords
SteamWorld Dig: A Fistful of Dirt
The Amazing Spider-Man 2
The Elder Scrolls Online
Thief
Titanfall
Toukiden: The Age of Demons
Yaiba: Ninja Gaiden Z

SÜRÜCÜ

ATI 13.12
NVIDIA 334.89

SERVİS

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



POSTAKUTUSU

Sorularınız için: inbox@level.com.tr

SELAMLAR ABİLER, ABLALAR

Merhaba Tuna Abi ve Şefik Abi. Nasılsınız? İyisinizdir inşallah; yarına bir sürü ödev var... Neyse, sorularına geçeyim.

Öf Şefik, ödevleri yine unuttuk, görüyor musun? Hepsi de yarıymış! Sağ ol Ömer; biz ödev yapmaya gidiyoruz. Sorular kendilerini cevaplayacaktır. (Diye umuyoruz...)

1. Geçen gün Blacklight Retribution'ı Steam'den indirdim fakat oyuna üç farklı hesapla kayıt olmama rağmen kullanıcı adı veya şifre yanlış diyor. Baktım, çoğu kişi bu sıkıntıyla karşılaşmış. Oyunu biliyorsan acaba çözüm yolunu söyler misin?

Acaba dört hesapla deneseydin olur muydu? Sanmam. Ben oyunu biliyorum da bu problemi bilmiyorum. Belki Şefik biliyordur diyeceğim ama o anca video çeksin. (Valahi bilmiyorum! - Şefik)

2. Şefik Abi ve Tuna Abi, Battlefield 4 için Origin adınızı yazar mısınız?

Benimkisi xylophenelian. Eğer yazmayı başarırın ödül var. (fisek benimki de. - Şefik)

3. Büyüyünce EA veya Ubisoft gibi oyun geliştiricisi olmak istiyorum; bunun için üniversitede hangi bölüme seçmeliyim?

EA ve Ubisoft biraz büyük seçimler olmamış mı? Önce bilgisayar programcısı falan olsan?

4. The Elder Scrolls V: Skyrim'i bitirdim. Uzun süredir bakmıyorum, DVD duruyor. Acaba online versiyonu çıktı mı? Çıktıysa tavsiye eder misin?

Ertuğrul en son oyunun betasına girmişti ama kapalı beta aşamasında oyun henüz.

Ne zaman "live" konuma geçecek, ben de bilmiyorum.

5. Hitman: Absolution almayı düşünüyorum. Sen sever misin?

Maalesef sevemedim Hitman'i hiçbir şekilde. Sen al ama, mani olmayayım. (Ben hep sevdim de bir türlü zaman ayıramadım keltoşa. - Şefik)

6. YouTube'da küfür eden kanallar kapanacak deniliyor, doğru mu? YouTube'un durumu nedir?

Mükemmel sonuçlar doğuracağına inandığım, şahane internet yasasıyla birlikte YouTube toptan karanıklara gömülebilir. Yaşasın sansür (!) (Kapanan kanallar var ama küfürden değil, yasal olmayan içerik bulundurmaktan. Burada muhatap da direkt YouTube ve bu tutumu destekliyorum. - Şefik)

7. Call of Duty: Modern Warfare 3 için Türkçe yama çıkmış, almayı düşünüyorum. Yamayla birlikte hiç oynadın mı?

Call of Duty: Modern Warfare 3 için biraz geç kalmadın mı yahu? Call of Duty:

Ghosts oynasan? Türkçe değil ama bir Call of Duty oyununda Türkçeyi ne yapacaksın...

8. Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist'i çok keyifle izliyorum Şefik Abi fakat Sensible Soccer sıkıya başladı... Bitti o, değil mi? (Uzun süredir bakmıyorum da.)

Bitmedi, sorma... Sıkılmıyorsa adam. (İlk sezon bitti, ara verdim ama beğenmeyenler o seriyi takip etmeyebilirler. Sonuçta Sensible Soccer videosu yayımlarken başka videolar da koyuyorum aynı günler, böylece alternatif oluyor. - Şefik)

9. Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm

3 - Full Burst denen oyunu almayı düşünüyorum. Oyunu daha önce PlayStation'da bitirdiğimi hatırlıyorum fakat bu olduğundan emin değilim. Acaba alsam mı?

Eğer Ultimate Ninja Storm 3'ü oynadıysan, Full Burst'e gerek yok. Full Burst aslında PC'ciler için tasarlanmış olan bir Naruto; pek az yenilik var o yüzden de.

10. FIFA 14 oynuyorum fakat birçok hatayla karşılaşıyorum ve bu sorunun sadece bende olmadığını gördüm. Bunlar düzeltilecek mi?

Elbette ki! Ama önemli soruyu sormamışsın: Ne zaman? (Herhangi bir ölümcül hata olduğunu düşünmüyorum oyunda. - Şefik)

Sizi Kasım sayınızdan beri takip ediyorum. İlk gördüğümde çok iyi biri olduğunuzu anlamıştım zaten. Başınızı fazla şişirdim, kusura bakmayın, ilk defa yazıyorum; inşallah yayımlarsınız. Buradan tüm arkadaşlarıma selamlar... Kendinize iyi bakın Tuna Abi, Şefik Abi, Emre Abi, Ertuğrul Abi, Ayça Abla ve Ertekin Abi. (Saydırdım sülaleyi.)

Biz çok iyi biriyiz Ömer. Kocaman bir aileyiz. Ben Şefik'le evliyim, Ayça da evlatlığımız. Ertuğrul, Emre ve Ertekin de ünlü olmayı bekleyen, bizle aynı evi paylaşan bir boyband grubu. Fırat'ı saymamışsın yalnız? Sinirlenirse 18'er kiloluk dumbell'ları atar valla, hiç çekinmez.

Ömer YILDIRIM

OYUN İSTASYONU 4

Selam millet, ben Batuhan ve bu da benim size yazdığım mail.

Selam Batuhan. Bu da bizim sana yazdığımız cevaplar. Ayrıca hoş geldin. Ayrıca selamlar. Ayrıca biz de iyiyiz ve sormamışsın ama her şey yolunda... (Ben bu giriş

Logomuz!

Selam Tuna Abi. Geçen sayıda, sahip olduğun dergileri değişik bir biçime sokup fotoğrafını yollarsan yayımlama ihtimalinin yüksek olduğunu söylemiştin. Ben de sahip olduğum bazı dergileri LEVEL logosu şekline getirip çektim. Umarım beğenmişsindir. Kendine iyi bak...Emir ERBASAN

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



bir yerden hatırlıyorum! - Şefik

1. PlayStation 4 almayı düşünüyorum. Sizce buradan mı, yoksa ABD'den mi alayım? **ABD'den alırsan nispeten ucuza gelir tabii ki ama Blu-ray filmleri de ABD'den temin etmen gerekir. (Bölge kodundan ötürü...)**

2. Eğer ABD'den alırsam uyumlu fişi nasıl bulabilirim? (Ne isimle satılır, kaç paradır ve galiba çeşitleri varmış, hangisini önerirsin?) **Bir 110 Volt, 220 Volt karmaşası olacak tabii. Acaba PS4'ün kendi içinde bir regülatörü var mı, bilemedim. Yoksa bir regülatör alacaksın ucuzundan; onunla kolayca halledersin işini. (PS4'ün hem 110, hem de 220 desteği var, sadece kabloyu değiştireceksin ki PS3 kablosu takılıyor yanlış hatırlıyorsam. - Şefik)**

3. Son olarak Tuna Abi, The Amazing Spider-Man 2 filmi ve oyunu hakkında ne düşünüyorsun? **Pek heyecanlı değilim. İkiisi de ortalama olacak gibi geliyor. Batuhan ŞEN**

SORULARIM VAR!

Selam Tuna Abi ve LEVEL dergisi. Benim bazı sorularım var ve şimdi de o sorulara geçiyorum.

Selamlar Sayın Kulumbur. Cevaplarını verelim biz de madem ivedilikle...

1. Titanfall oyunu PlayStation için çıkmıyor ve bende de Xbox yok. Bu yüzden bu oyunu bilgisayara alsam mantıklı olur mu? Yani bilgisayarda oynasam da Xbox'taki tadı alır mıyım? **Aslında zaten mantıklı olan oyunu PC'de oynamak zira gamepad mi, mouse hassasiyeti mi dersen, benim tercihim her zaman mouse'tan yanadır. Hele ki bilgisayar dona-**

nımın iyiyse oyundan çok iyi performans alacağının garantisini verebilirim.

2. PlayStation 4 çıktı ve sence PlayStation 3'ün ömrü daha ne kadar var? PS4'ü henüz almayıp PS3'le devam etsem olur mu? **PS3'ü ucuza kapatabiliyorsan al ama gelecek PS4'te...**

3. Artık PS4'le birlikte yeni nesil grafikler de geldi ama bu, PS3'ün grafiklerinin artık kötü olacağı anlamına gelmiyor, değil mi?

Çok fazla oyunun hem PS3, hem de PS4 versiyonu olmadığı için sadece PS3'te olan oyunların grafikleri şu an bizi rahatsız etmiyor ama ilerleyen günlerde, aynı oyun her iki sisteme de çıktığında ve sen de PS4'tekini gördükten sonra PS3'ün grafiklerinden rahatsız olmaya başlayacaksın.

4. Battlefield 4'ün PS4 grafiklerinin ne kadar iyi olduğu belli ama bu oyundaki konsol tercihi PS3 olur mu veya bilgisayarda mı tercih edeyim? **PS3'te grafiksel kısmı geçtim, 24 kişilik bir oyuncu limiti var. Kalabalık savaşlarıyla ünlü olan bir oyunu da bu kısıtlamayla oynamak isteyeceğini sanmıyorum. (Senin adına karar vereceğim hep!) (Battlefield 4 için en iyi platform PC. - Şefik)**

5. Arkadaşlarımın hepsi Xbox One'ın PS4'ten hiç artı yanı yokmuş gibi konuşuyorlar ama ben olduğunu düşünüyorum.

Tamam. (Peki. Oldu. - Şefik)

Teşekkürler...

Biz teşekkür ederiz. Yine bekleriz. Görüşmek üzere...

Ahmet Hayri KULUMBUR

SEVGİLİ LEVEL AHLİSİ...

Selamlar Tuna Abi ve Parantezlerin Karanlık Lordu Şefik Abi! İyisinizdir umarım.

Böyle bir başlangıç yapayım dedim, şimdi sorulara geçeyim...

Ben artık saf bir Tuna Abi'yim, Şefik orada sıfatları, tümeçleri, uyakları kapıyor... Oh ne ala. (Bu a'lardan bir tane-sinde şapka var, bilin bakalım hangisinde?) (Al, kullanırsın: ââââ - Şefik)

1. PSN neden ücretlendirildi? Böyle olması bizim için daha mı iyi olacak?

Çünkü Sony'nin üst düzey yöneticilerinden biri dedi ki, "Hacı biz enayi miyiz; Microsoft olayı paralı tutuyor, kimse LIVE'dan kafasını kaldıramıyor. Biz de burada bedavadan... Oh ne ala!" (Sony benim sözlerimi çalıyor.) PSN, Xbox LIVE'dan hep bir adım geriden gittiği için (Bağlantı hızları gibi konularda.) belki de bu ücretli üyelikle birlikte kaliteyi artırır. Instant Game Collection'da verdikleri oyunlar zaten inanılmaz; sırf o bile PS Plus aboneliği yaptırır insanı. (Ben sırf bu yüzden oldum mesela. - Şefik)

"Eğer Ultimate Ninja Storm 3'ü oynadıysan, Full Burst'e gerek yok. Full Burst aslında PC'ciler için tasarlanmış olan bir Naruto; pek az yenilik var o yüzden de"

2. Oculus Rift'in ne zaman satışa sunulacağına dair bilgi var mı?

Yok maalesef Barış, yok! O günü verinler, şimdiden gidip kamp kuracağım dükkân önünde. (Hangi dükkân?) (Hangi dükkân Tuna? - Şefik)

3. Benim bir PS3'üm var. Kardeşimden dolayı da evde televizyon sıkıntısı oluyor. Televizyon yerine kendime projeksiyon almayı düşündüm. Ne tür bir projeksiyon önerirsiniz? (Ya da projeksiyon önerir misiniz?)

Kardeşin televizyonda ne yapıyor da sen iskartada kalıyorsun? Ayrıca projeksiyonu yansıtabilecek duvarı nereden buldun öyle başıboş? (Başıboş olan duvar.) HD projeksiyon alsan bile bir LED televizyon netliğine ulaşamazsın. Projeksiyon, film falan izlerken güzel. (Ben de konsol için projeksiyon tavsiye etmiyorum kesinlikle. - Şefik)

4. Şubat sayısındaki PS Vita haberini gördüğüm zaman ben de bir PS Vita edinmeliyim diye düşündüm. Peki, ama PS Vita'da Borderlands 2, The Walking Dead - Season Two gibi güzel oyunların devamı gelir mi?

PS Vita tam bir kumar. İyi oyunlar da gelebiliyor, hiçbir şey de gelmeyebiliyor. Bence peşinden koşulacak bir alet değil fakat senin gibi, evinde televizyon işgal altında olan arkadaşlar için güzel bir kaçamak olabilir. (Dondurma reklamı repliği.)

5. Şu sıralar ne tür müzikler dinliyorsunuz?

Şu sıralar özel bir tür dinlemiyorum; zaten genelde metal dinliyorum, kafam da uçan balon kıvamına ulaştı. Dinlendirici olarak Leaves' Eyes dinliyorum halen; sana da tavsiye ederim.

6. İlk kullandığınız konsol ve oyunu hangisiydi? Benim PSOne'di ancak hangi oyun olduğunu hatırlamıyorum.

Benimki de SEGA Master System oluyor. Bilir misin acaba sen onu? Zira PSOne'la karşılaştırınca Nokia'daki Snake oyunlarını çalıştırabilen bir alete benziyordu. "Nokia'da Snake mi?" diye sorduğunu duyar gibiyim. Bu işi bırakıyorum. (Benim ZX Spectrum'um vardı, Match Day oynuyorum. - Şefik)

Sorularım bu kadar. Yayımlarsanız çok sevinirim. (Bu arada geçmiş olsun Ayça Abla.) Herkese Antalya'dan selamlar, kendinize iyi bakın LEVEL ailesi!

Ayça'ya ne oldu? Ben mi bilmiyorum? Ben bir yerden veya bir yere itmediğime göre, sorun olmamalı... Ayça iki tane kedi doğurdu bu arada. Çok sevimliler. Birini bana versene Ayça? Barış Ilgaz ŞİK

"PS Vita tam bir kumar. İyi oyunlar da gelebiliyor, hiçbir şey de gelmeyebiliyor"

İLK E-POSTA HEYECANI!

Öncelikle hepinize selamlar! (Lord of the Parantez Şefik Abi, sana özellikle...) Hiç sızı beklemeden sorularıma geçmek istiyorum. Şefik senin bu video, kanal muhabbetinden beridir fanatiklerin arttı, gözümden kaçmıyor değil. Sana rakip olabilirim, bunu biliyorsun değil mi? Seni yenebilirim! (Hayır! Rakip olma, benimle oyun oyna, aylardır yalvarıyorum Tuna Abi. - Şefik)

1. Şu aralar PS3 fiyatları düştüğü için almayı planlıyorum. Sorunum şu: 500 GB olan modeli hem çok pahalı, hem de gereksiz buluyorum ancak 12 GB çok az, 320 GB almak istiyorum ki onlar da eski Slim kasalardan. Sizce ne yapmalıyım?

Bence hiçbirini alma, Yoga'ya başla, bambaşka bir ruh haline ulaştıktan sonra böyle şeyleri hiç dert etmediğini göreceksin. Ben olsam 500 GB'lığı alırdım ama bende para çok. Eski kasayı kesinlikle almak istemiyorum diyorsan, 12 GB'lığı alıp içine kendin bir sabit disk takabilirsin ama hem garantin gider, hem de sabit disk de para...

Havuz problemi sorsan daha kolaydı Onur!

2. PS3'ün yanına Grand Theft Auto V, Assassin's Creed IV:

Black Flag ve Watch Dogs almayı planlıyorum. Başka hangi oyunları önerirsiniz?

God of War'ları da al bence; hala çok eğlenceliler. Watch Dogs'u da yeni nesil konsolda oynamak daha güzel olacak, şimdiden uyarayım.

3. Şefik Abi, "Rocko's Gamer Channel" adlı kanalını takip ediyorum, ilk abonelerindenim; hatta sen de yorumlarım cevap veriyorsun, Google+'dan çevrelerine de ekledin;

kırmızı bir S2000 var fotoğrafımda, hatırladın mı? (Senin de büyük fanınım Tuna Abil!)

Şefik hatırlasa bile hatırlamıyormuş gibi yapar, söyleyeyim Onur. Ayrıca beni de yalandan paranteze sıkıştırmışsın, asıl idolün Şefik. Ama biliyor musun ki Şefik sadece bir yanılısma? CGI o, bilgisayarda üretiyoruz. (Teşekkürler! Görsel hatırlamam adıma kesin cevap veriyordum çünkü mümkün olduğunca herkese cevap vermeye çalışıyorum. İzlemede kal! - Şefik)

4. LEVEL dergisiyle üç yıl önce tanıştım. Sınırda gelen yeni bir arkadaşım, benim gibi bir oyun bağımlısıydı, dergiyi o getirdi ve her ay düzenli olarak alıp okumaya başladık. Şu anda Lise 1'e gidiyorum, 15 yaşındayım yani ve ben de oyunlarla veya bilgisayarla ilgili bir bölüm okumak istiyorum. Tavsiye ettiğiniz bir bölüm var mıdır?

Bu durumu dosya konusu yapmamıza çok az kaldı: Oyun üretmek isteyenler, ne okumalılar? En genelinden bilgisayar mühen-

disliği okumalısın ama oyunların görsel kısmı için -eğer yeteneğin varsa- grafik, resim, iletişim tasarımı gibi bölümlere de yönelebilirsin. Oyun müziği yapmak isteyen de hiç görmedim ama bu yöne eğileceksen de Ebru Gündeş'i seç. (Bayat esprilerle ben, ben, yine ben...)

5. Çok epik bir soyadım var: Okullu. Adım da Onur, yani 2'O. Sen de bendensin Tuna Abi (2'T). Biz efsaneyiz...

Beni de gruba katman hoşuma gitti. Bana da hocalar hep "2 Tuna 1 Şen", "Tuna (1+Şen)" gibi espriler yaparlardı. Çok zekilermiş gerçekten! (Tuna'yı paranteze dağıtmak... - Şefik)

Sorularım bu kadardı, cevaplıyorsanız ve dergide yayımlarsanız sevinirim. (Özellikle Şefik Abi, sen de cevap ver bak, o kadar fanınız falan dedik.) Hepinizi çok seviyorum, iyi günler. (Ayça Abla sana ayrıca selam; I love you!)

Ayça yine kapı öpücükleri. Bize de işte anca cevap ver, efsaneyiz falan... Gerçi efsane kısmı güzelmış; asıl Şefik düşünün! (Bu bir tehdit! Kurtar beni Tuna! - Şefik)

Onur OKULLU

FİKİR İSTEYEN BİR ERGEN KARDEŞİNİZ

Selamlar Tuna Ağabey. (Herkez yanlış yazıyor ama ben doğru yazdım. "Herkez" değil, "herkes" olacaktı, özür dilerim.) Ve seni de unutmadık Parantezlerin Kralı Şefik Abi, pardon Ağabey... Sorularıma başlamak istiyorum. (Sorular daha çok muhabbet üzerine.) Bütün LEVEL ailesine selamlar...

Vay! Backspace tuşunu bilmeyen, esprili bir arkadaşımız. "Herkez" sözcüğünü görünce gerçekten önce bir titreme geldi ama sonra şaka olduğunu anlayınca aşırı bir rahatladım, yataklara attım kendimi... Ne diyorum ya? Hoş bulduk Erkam. Erkam ne demek acaba... Erkam'ın yanlış yazılmış hali olmadığını düşünüyorum ama hayırlısı...

1. İlk önce merak ettiğim bir konu var. Ayça Abla'nın nasıl LEVEL dergisinde çalıştığı... Bir hikâyesi olduğunu düşünüyorum; eğer ki varsa ve bu soruya benzer bir soru cevaplarsanız affınıza sığınırım. (Cümle devrik cümle oldu da siz cevaplayın, gerisi yeter.)

Ayça, Çorum'un Mecitözü ilçesinde, ufak bir köyde büyümüş bir kızcağız. "Kızcağız" diyorum çünkü köy hayatına doğduğu günden beri alışmamış, "Ay saçım.", "Ay kedilerim.", "Ay konserlerim!" diye sürekli bir isyanlarla sürdürmüş hayatını. Sonra 15 yaşında evden kaçıp İstanbul'a geliyor Ayça. Evet, İstanbul diyor, "i"yi telaffuz edemiyor o sıra. 15 yaşında, körpe bir kızcağızı yutar İstanbul. O da buna mani olmak için ne yapıyor? Söyle Erkam, sence ne yapıyor? Ya işte... Sonra bizde yazar olarak işe girdi. (Aray

uyduramadım, takatim kalmadı.) (Oha, ben bile bilmiyordum bu hikâyeyi. - Şefik)

2. Biz arkadaşlarla YouTube'da bir kanal açmayı düşünüyoruz. Kanal Türkçe altyazılı animeler ve oyun videoları üzerine olacak. Amma velakin kanalın isminin ne olacağı hakkında bir fikrimiz yok; sizden düşüncelerinizi almak isterim.

YouTube'dan animeleri haşır diye verirseniz, Japonya peşinize düşebilir, bunu söyleyeyim. (Ya da lisans sahibi firma kimse.) Oyun videoları hoş bir fikir lakin bu kanalın yaratıcısı siz olduğunuz için adını da siz bulmalısınız. O sizin çocuğunuz olacak. İnsan hiç çocuğunun ismini başkasına sorar mı? (Aklıma gelmedi diyemiyorum da...)

3. He abi... Off, "ağabey" değil, "abi" yazacağım artık. Twitch'de mi kanal daha çok tutar, yoksa YouTube'da mı?

Youtube. Twitch olsaydı Şefik pazarı oraya kurardı. (Twitch de iyi, güzel, hatta daha fazla para var diyorlar ama benim önceliğim YouTube çünkü canlı yayın bambaşka bir şey. - Şefik)

4. Abi muhabbet dedim ama işle alakalı sordum, şimdi muhabbete geçiyorum. (Şefik Abi senin de cevabını bekliyorum.) Sizce dünyanın en güzel kadını kim? Bence Barbara Palvin. Sizin cevabınızı bekliyorum.

Elbette ki nişanlım! (Bu satırları okuyor arada bir, yakalanmayalım.) Barbara Palvin kimmiş ki? İş yerine aratayım da adım çık-sın. (Baktım şimdi, hiç de güzel değilmiş. En güzel benim nişanlım!) (Benim de böyle net bir ismim yok kafamda ama Barbara Palvin tercihini destekliyorum! - Şefik)

5. Abi bu aralar güzel şarkı bulmakta zorlanıyorum, önerdiğin şarkı varsa söyler misin? (Şefik Abi, senin dinlediğin müzikler neler, söyler misin? Çok sıradan bir soru oldu.)

Öyle dümdüz bir tane şarkı olarak yok da albüm var? Şimdi asla bulamayacağın, müthiş underground bir metal albümü söyleyerek çok havalı olacağım, bekle... Bekleme, dalga geçiyorum. Ben yeniden Megadeth'in son albümü olan Super Collider'a döndüm; sana da tavsiye ederim. (Ben elektronik müziğe sardım son yıllarda, hele bir ara sırf dubstep dinliyorum ama genele yaydım gibi şimdi. Son favorilerim Kyson ve Stumbleine. - Şefik)

6. Bir de abi film önerir misin? Tatildeyken film izleyeceğim de ondan...

Bence sen bu satırları okurken tatilin bitmiş olacak. Yine de öneriyorum: The Raid Redemption, Ong-Bak serisi ve Rurouni Kenshin. Hepsini izledikten sonra dövüşçü olmaya karar vereceğinden eminim. (Pi Man izledim yeni, o da eğlenceli. - Şefik)

7. Peki ya beşinci sorudan yedinci soruya atladığının farkında mısınız?

Onu pek fark edemedim zira tashih yapa yapa ilerlediğim için otomatik olarak düzeltmişim; sen söyleyince fark ettim.

(Haliyle ben de fark etmedim. - Şefik)

Galiba sorularım bu kadar. Yayımlarsınız çok mutlu olurum, herkes kendine iyi baksın.

Gitmeden önce bir espri:

- Adın ne?

- İlayda.

- İlçe de Mars'ta...

Kötü bir espriydi ama olsun. Anime severlere, LEVEL okuyucularına selamlar olsun; görüşmek üzere!

Bu satırları makaslasam mı diye düşündüm ama sonra dedim ki insan hatalarıyla gelişir. Görüşürüz Erkam... (Ben de makaslamadım, boşluğuma mı geldi ne... - Şefik) Erkam ŞAHİN

KIRMIZI BAŞLIKLİ POSTA

Merhabalar Tuna Abi, Şefik Abi. 148. sayıdan beri dergiyi alıyorum -eksiksiz- ama hiç mesaj atmadım. Hep sorularımı unutup durdum. O zamandan beri biriken bütün soruları (Tamam, bir kısmını.) şimdi soruyorum. Hazır olun.

Hoş geldin, sefalar getirdin Emre. Nasıl gidiyor hayat? En son gördüğümde ince, uzun bir gençtin, hala öyle misin? (Facebook'umda varmışsın ya meğer.) Gelsin cevaplar diyorum o zaman...

1. Ben Muse'u çok seviyorum. Senin de dinlediğini görmüştüm dergide. Bana bu tarz, çok ağır olmayan grup veya insan (?) önerebilir misin? Veya albüm?

Muse kraldır da resmen kendi türünü yaratmış bir grup haline geldi. Ona benzeyen bir grup bulamadım ben ama dilerse şunlara bir göz at: Kutsi, Miley Cyrus ve Atilla Taş. Elbette ki geyik yapmaktayım. Gerçek önerilerim şunlar: MGMT, Franz Ferdinand, Therapy, Billy Talent, The Rasmus.

2. Bu sorumda da dizi önerisi isteyeceğim. İzlediğim diziler Arrow, Sherlock, bir de diziden sayarsan The Simpsons ve Family Guy. Bunlar gibi veya böyle olmasa da güzel diziler önerirsen sevinirim.

The Following çok heyecanlı. Onu not et. Helix ve Intelligence diye iki dizi başladı, sevme ihtimalin olabilir. (Bilimkurgu sınıfındalar.) Almost Human var, bence çok iyi. The Tomorrow People süper güçlü insanları konu alıyor, fena değil. Dracula ve Sleepy Hollow da çok şık gidiyor. Hafif korku, gerilim dersen de The Walking Dead ve American Horror Story diyor ve bayağı bir dizi takip ettiğimi şu an anlıyorum.

3. Artık oyun sorularına geçiyorum. Ben önceden hiç RPG sevmezdim. (Hele bir de MMORPG olursa...) Dergide bir ara Gothic 3

vermişsiniz. Onu bir yere kadar oynadım. The Elder Scrolls V: Skyrim'e başladım sonra, çok sevdim oyunu. Yine öneri olacak ama bana bir RPG önerse? Borderlands 2 oynayacağım yazın, onun dışında olsun lütfen.

Dragon Age'lere bir bak hemen. Yetmezse Mass Effect serisi var. Diablo ve Path of Exile da tam RPG değil ama dene derim.

4. Gothic dedim de aklıma geldi, Önceden böyle güzel oyunlar verirdiniz. İlk aldığım dergide BloodRayne 2 vardı hatta. Sonra Call of Juarez vardı falan... Neden artık böyle oyunlar vermiyorsunuz? Yani, her ay poster isteyenler gibi değilim. İki - üç ayda bir verseniz bile güzel olur.

Evet, o bir dönemdi ama geride kaldı. Bir süre sonra fark ettik ki verdiğimiz oyunlara rağbet bayağı azalmış. Biz de olayı geri plana attık, öyle de kaldı gibi gözüküyor. (Deyince hatırladım da BloodRayne 2 incelemesini ben yazmıştım dergiyeye galiba. - Şefik)

5. Belki sonra PS4 alırım. Şimdiye kadar hiç konsolum olmadı. (Atari'yi saymazsak.) The Last of Us, Heavy Rain gibi oyunları (Red Dead Redemption var bir de.) oynamayı da çok istiyorum. Bunların PS4'e çıkma ihtimali hiç mi yok?

Azıcık bile mi?

PlayStation Now sistemi sayesinde hepsini oynayabileceksin ama hemen değil; biraz beklemek gerekiyor. (Birkaç yıl mı acaba?)

6. Son sorum: Ben bir ara Age of Empires Online oynadım, sonra tekrar oynamak istediğim Steam'e geldiğini ve ülkemizde kullanılmadığını gördüm. Yok mu bir yolu oynamanın?

Bu konu hakkında tek kelimeyle hiçbir şey bilmiyorum Emre. Şefik biliyor olabilir mi dersin? (Ben de az oynamıştım, sonra bıraktım, Emre bitirmişti ama. Bir de oyunu yapan firma oyunu geliştirmeyi bıraktı, şu an çalışan bir versiyonu olduğunu bile bilmiyordum. - Şefik)

Neyse, daha fazla uzatmadan ben sorulara-Yok, ters oldu. Uzatmadan bitireyim diyecektim. Bu arada bu ayki (Şubat) köşe yazını çok beğendim. Ayrıca Japonya yazılarının da güzel oluyordu. Arada böyle gezip yazsana? "Tuna ile Dünya Turu" olur bölümün adı da. Neyse, ben gideyim. Görüşmek üzere.

Köşe yazımı beğenmene sevindim. Bu ay da benzer bir tutumdayım, ileride düzeleceğim ama... Japonya yazılarını da bir blog olarak internette var devamını istersen. ("Gaijin no gyoen" diye arat.) Kendine iyi bak Emre, görüşürüz...

Emre Ege EŞER

"Muse kraldır da resmen kendi türünü yaratmış bir grup haline geldi. Ona benzeyen bir grup bulamadım ben"

TAKVİM MART

7 Mart

Atelier Escha & Logy:
Alchemists of the Dusk Sky (PS3)
Battlefield 4: Second Assault (PC)
Dead Rising Collection (X360)
Phineas & Ferb: Quest for Cool Stuff
(X360 Wii WiiU DS 3DS)
Post Master (PC)
XCOM: Enemy Unknown -
The Complete Edition (PC)



13 Mart

Pokemon Link Battle (3DS)
Titanfall (PC XONE)



21 Mart

Final Fantasy X/X-2 HD Remaster
(PS3 PSV)
inFamous: Second Son (PS4)
Metal Gear Solid V: Ground Zeroes
(PS3 PS4 X360 XONE)
The Witch and the Hundred Knights (PS3)
Yaiba: Ninja Gaiden Z (PS3 X360)



25 Mart

BioShock Infinite: Burial at Sea -
Episode Two (PC PS3 X360)
Diablo III: Reaper of Souls (PC Mac)



28 Mart

Bloodbath (PS3 X360)
Cut the Rope: Triple Treat (3DS)
Deception IV: Blood Ties (PS3 PSV)
Kick-Ass 2 (PS3 X360)
MXGP - The Official Motocross Videogame
(PC PS3 X360 PSV)
Nascar '14 (PC PS3)
Pac-Man and the Ghostly Adventures
(PS3 X360 WiiU 3DS)
Stronghold Crusader 2 (PC)
Titanfall (X360)

Diğer

4 Mart

Tower of Guns (PC)

6 Mart

South Park: The Stick of Truth (PC PS3 X360)
Wargame: Red Dragon (PC)

11 Mart

1954 Alcatraz

14 Mart

Dark Souls II (PS3 X360)
Darksiders Complete (PC PS3 X360)

18 Mart

Borderlands 2 (PSV)

20 Mart

Men of War: Assault Squad 2 (PC)



LEVEL ONLINE

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

www.level.com.tr
Her gün güncelleniyor

SPLIT SCREEN

Beklediğimiz oyunların en taze ekran görüntüleri



Batman: Arkham Origins Blackgate Deluxe Edition

Platform: PC, PS3, Xbox 360, Wii U
Çıkış Tarihi: 2 Nisan 2014

Son yılların beğenilen Batman oyunları serisine Nintendo 3DS üzerinden eşlik eden Blackgate, şimdi de PC ve konsollar için geliştiriliyor. Yeni haritalar, bölümler, kıyafetler ve geliştirilmiş bir görsellik içerecek olan oyunda bize yine çok iş düşecek.



Sacred 3

Platform: PC, PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi: 2014'ün üçüncü çeyreği

Sacred serisinin yeni üyesi Sacred 3, PC'nin yanı sıra PS3 ve Xbox 360 için geliştiriliyor. Bu oyunla birlikte yeniden Ancaria'ya geri dönüp tek başımıza ya da arkadaşlarımızla beraber klasik hack 'n' slash keyfini yeniden yaşamayı umut ediyoruz.



Shroud of the Avatar: Forsaken Virtues

Platform: PC

Çıkış Tarihi: 2014'ün son çeyreği

Ultima'nın yaratıcısı, efsanevi oyun yapımcısı Richard Garriott'ın yeni oyunu için geri sayım sürüyor. RPG türündeki bu oyunu tek başımıza oynayabileceğimiz gibi, kendimizi -ekran görüntüsünde gördüğümüz üzere- online dünyaya da bırakabileceğiz.

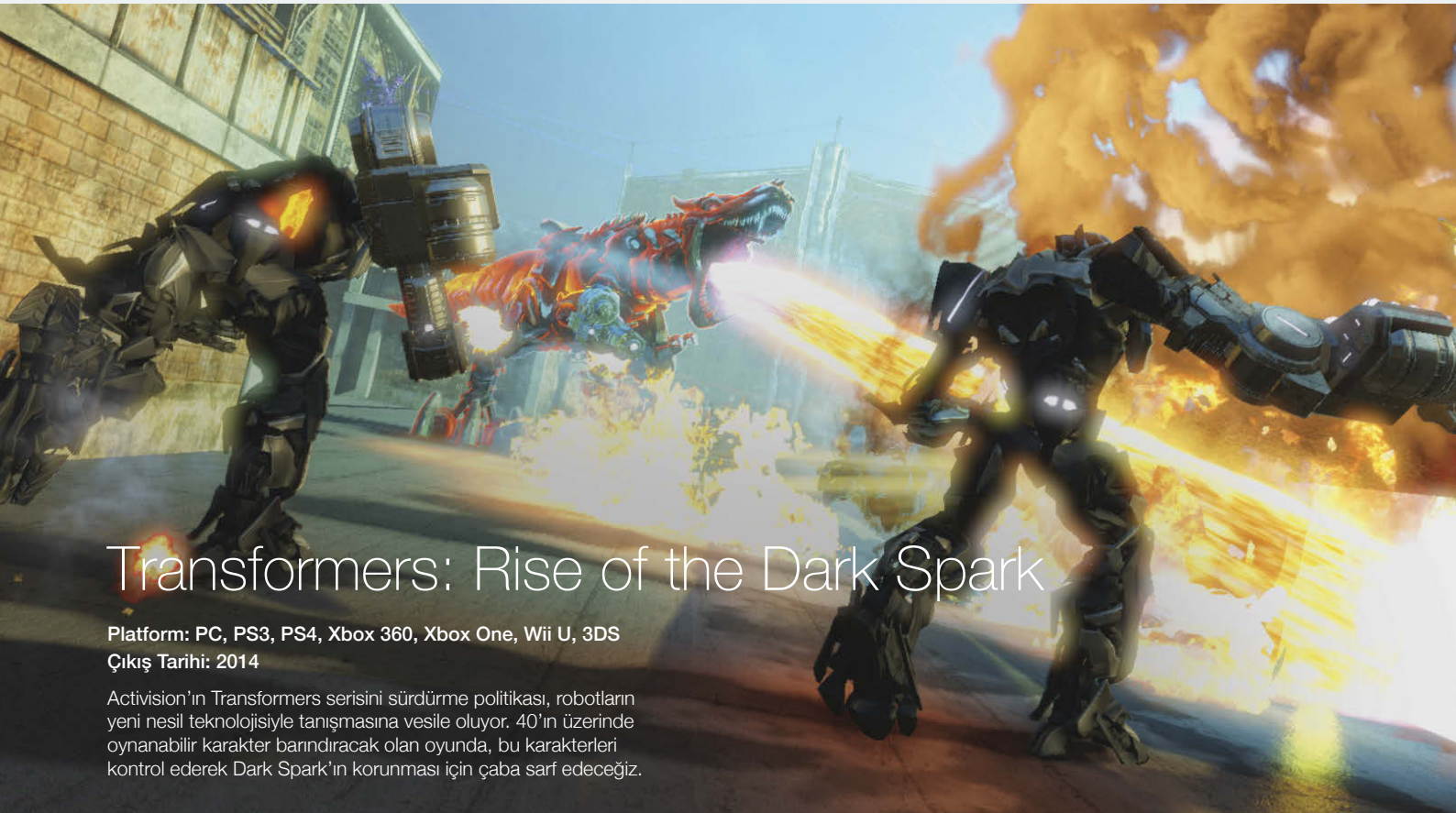


Transformers: Rise of the Dark Spark

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

Çıkış Tarihi: 2014

Activision'ın Transformers serisini sürdürme politikası, robotların yeni nesil teknolojiyle tanışmasına vesile oluyor. 40'in üzerinde oynanabilir karakter barındıracak olan oyunda, bu karakterleri kontrol ederek Dark Spark'ın korunması için çaba sarf edeceğiz.



KEZBAN RAPORU

Cem Şancı



Sorular ve Cevaplar

Bu ay, Kezban Raporu hakkında okurlardan gelen bazı soru ve yorumlara yer vermek istiyorum zira bunların kimisini sık sık duyuyorum ve elbette ki herkese tek tek cevap verme imkânım olmuyor. O nedenle herkese açık cevaplar kaleme almanın önemli olduğunu düşünüyorum.

- Kezbanlar, onlar hakkındaki eleştirilerimizi okuyorlar ve kendilerini belli edecek hallerini, tavırlarını saklıyorlar. Artık onları tespit etmek son derece zorlaştı. Kezbanları kolayca tespit edebileceğimiz bir yöntem var mı?

Kezbanlık kavramının bu kadar basit bir önyargıya dönüşmesini tehlikeli buluyorum. Yani çok basit bir bahaneyle insanları yargılamak tehlikeli sonuçlar doğurur. Misal, bir zamanlar

“beyaz çorap giyen erkek” diye bir kalıp ortaya çıktı biliyorsunuz. Takım elbisenin altından görünen beyaz çoraplar klasik bir önyargıya dönüştü. Bir adam, takım elbise ve hatta spor pantolonlarının altına beyaz çorap giyiyorsa yadırganıyordu. Lâkin bu yadırgama ortaya çıkmadan önce, 80’lerde beyaz çorap çok modaydı ve hatta o kadar modaydı ki beyaz çorap giymeyeni dövüyorlardı. Medyada, Hollywood filmlerinde, selebritilerin arasında, aklınıza gelebilecek her platformda beyaz çorap giymek öve öve bitirilemiyordu. İnsanların önüne sunulan rol modeller beyaz çorap giyorlardı. Bu dönemi yaşamış insanların bazıları 80’lerden sonra bu alışkanlıktan vazgeçemediler. Şimdi bu insanlar hakkında peşin hükümle karar vermeden önce neden hala 80’lerde kalmış o modaya takılı kaldıklarını sorgulamak lazım. “Kezbanliyet” kavramına da bu mantıkla yaklaşmak gerektiğini düşünüyorum. Peşin hüküm yerine insanları anlamaya çalışan bir yaklaşıma çaba gösterirseniz, hem onları haksız yere suçlamanın önüne geçmiş olursunuz, hem de aradığınız cevapları daha net bulabilirsiniz. Bulduğunuz cevap hoşunuza giderse o insanla iletişim kurarsınız, gitmezse yol verirsiniz gider.

- Benim adım Kezban! Nüfus cüzdanımda yazan isim bu! Araştırdım, soruşturdum, “Kezban” ismiyle dalga geçen bu akımı sen

başlatmışsın! Buna hemen son ver!

Öncelikle şunun altını çizelim: Kezbanliyet tartışmalarında amaç, insanların isimleriyle dalga geçmek değildi. “Kezban meselesi”nin çıkışı da benim dışımda ve benim kontrolümün ötesinde gerçekleşen bir halk hareketi. Çıkış noktası, 15 yıl kadar önce yazmaya başladığım komik aşk - ilişki diyalogları ancak bu diyaloglar bir isimle dalga geçmek veya bir insanı ismi nedeniyle aşağılamak amacını taşımıyordu. İnternette her gün yayınladığım bu aşk - ilişki diyaloglarında farklı kahramanlar vardı. Necati, Kezban, Selen, Merve vesaire... Bunların arasında “Kezban” isimli karakter, koca bulmak için ucuz numaralar yapan, beylik laflar edip duran, ukala, çokbilmiş, biraz cahil ama cesareti bol bir hanım kızımızdı. Aslında ilham noktası da Barış Manço’nun 1989 yılında yayınladığı ünlü “Kezban” şarkısıydı. (“Bir bakışın yeter, düşerim yollarına, dünyalar güzeli Kezban... Sarı sarı bileziği, takarım koluna, dünyalar güzeli Kezban.”) (youtu.be/sikvUjBACME)

Bugün bu şarkıyı hatırlayan çok azdır ama Barış Manço’nun 90’larda çok popüler olan, sevilen bu şarkısı sayesinde toplumun algısında Kezban çok güzel, alımlı, çekici bir köylü güzeli olarak yer etmişti. Ben de öykülerimde o algıyı kullanarak, tüm amacı koca bulmak olan ve bu amaçla her türlü hinliği yapan, her



“Kulisini bildiğim insanların, sahneleriyle ilgilenmiyorum!!!” - Bir kezban atasözü

türlü çirkefliğe açık ama çok güzel, çok alımlı, çok çekici bir hanım kızmız olan karakterimize “Kezban” ismini koymuştum. Zamanla bu karakter okurların çok ilgisini topladı. Bazı öykülerde bazı karakterler beklenmedik şekilde yıldızlaşır. Hani bir dönem “Avrupa Yakası” isminde çok popüler bir dizide “Selin” isminde şımarık bir karakter vardı. İnsanlar bir süre sonra çevrelerindeki şımarık kızlara “Selin gibisin” demeye başladılar. Kezban da benzer şekilde, önce okurların ilgilerini çekti, ardından insanlar kendi aralarında, o öykülerdeki koca bulma meraklısı, sinsî, çakal, kurnaz karakteri referans ederek “Kezban gibi” terimini kullanmaya başladılar ve “Kezban” ismi zaman içinde, halkın ağızda bir sığata dönüştü. Elbette ki kimsenin ismi, cismi, ırkı, cinsiyeti nedeniyle alay konusu olmasını tasvip etmem mümkün değil ama öykücülerin de böyle bir kaderi var. Bir öyküde hangi ismi “kötü karakter” yapsalar, o isme sahip insanların tepkisini çekerler. Fakat artık olay benim kontrolümden çıkmış durumda; köşe yazarları, gazeteciler, siyasetçiler, selebritiler hep bir ağızdan Kezban sıfatını kullanıyorlar, birbirleriyle atışırken gazete köşelerine “Kezban” diye başlık atıyorlar. Bu sıfat artık toplumun ortak bilincinde anonim bir değere ulaştı ve onu silmek, yok etmek mümkün değil zira toplumun çok dertli olduğu bir konu da kısa, öz ve çarpıcı bir tanımla dile getiriyor: “Uyanık, çakal, sinsî, yalancı, menfaatçi, klişe ve herkesten akıllı olduğuna inanan, annesinin ‘Zengin koca bul kızım!’ diye öğüt verdiği, koca bulma meraklısı kız” sıfatlarını sıralamak yerine insanlar kısaca “Kezban” deyiveriyorlar.

Şahsen, “Kezban” ismini çok beğeniyorum. Barış Manço ile büyüdüğümüz için olsa gerek, onun şarkılarında güzel, alımlı, çekici kız olarak yer alan Kezban, benim algımda da aynı şekilde yer alıyor ama toplum bu ismi alıp bir sığata dönüştürmüş durumda. “Kezban” isimli tüm arkadaşlarıma sabır diliyorum.

- *Çevremizde çok kezban varsa ne yapabiliriz?*

Bu sorunun cevabı tabii ki “çevreni değiştir” olacaktır ama söz konusu kezbanlar olunca kaçabileceğimiz fazla yer yok. Gideceğimiz her yerde kezbanlar hayatımızın bir parçası

“Kezbanîyet tartışmalarında amaç, insanların isimleriyle dalga geçmek değildi”

olacaklar çünkü sadece Türkiye’de değil, dünyada hâkim olan kültür, kızların şımarık, nazlı, duygusal anlamda tutarsız, histerik tavırlar sergilemesini ve “zengin koca” aramasını doğal karşılıyor. Bu durumda dünyanın her köşesinde kezbanlarla karşılaşacağız. Onlardan kaçmak mümkün değil, hatta hatırlarsanız, Mars’a gitmek için başvuran bir hanım-kızçeğizimiz “Ben Mars’ın kraliçesi olmak istiyorum. Uzaylılarla evlenmek istiyorum.” diyerek bir video tanıtımı hazırlamıştı. Yani Mars’a kaçsanız, oraya da gelebilirler ki bu hanım-kızçeğizimiz Mars’a gidecek gönüllüler arasında finale kaldı. Her fırsatta şunu anlatmaya çalışıyorum. Kezbanları da kabullenelim. Onlar da dünyanın bir parçası. Binlerce



yarattığımız insanoğlu toplumunun ortak kültürü ortaya “kezbanîyet” diye bir alt kültür yaratmış. Onlar da hipster’lar, apaçiler, tikiler, rocker’lar

veya diğer alt kültürler gibi, dünyanın bir parçası. Kezbanlarla yaşamayı kabullenmemiz gerekiyor. Bu kadar basit...

- *Seni eskiden bir kız çok üzmuş, o yüzden böyle olmuşsun.*

Sen de haklısın ablacığım.

- *Erkek adam çenesiyle değil, işiyle konuşur, adam olamıyorsa boş lafların peşinde koşturur! Eğer ben değer verip okursam sana lütfederim, canımı sıkarsan tek hareketimle defederim.*

Peki. ■



Sen de aramıza katıl...

Geleceği Yazanlar Mobil Oyun Atölyesi'ne başvurular başladı!

LEVEL'in basın sponsorluğundaki, Türkiye'nin mobil oyun geliştirme odaklı ilk eğitim programı olan Geleceği Yazanlar Mobil Oyun Atölyesi'ne başvurular başladı. 8 Mart'ta başlayacak ve altı hafta sürecek atölyede, yerli ve yabancı uzmanlar deneyimlerini paylaşırken, katılımcı takımlar da kendi oyunlarını geliştire-

lariyle öne çıkan Bahçeşehir Üniversitesi İletişim Fakültesi, Geleceği Yazanlar Mobil Oyun Atölyesi ile altı hafta sürecek bir yolculuğun başvurularını tüm oyun geliştiricilere açtı. "Takımını kur, eğitimi al, oyununu yap!" sloganıyla yola çıkan Geleceği Yazanlar Mobil Oyun Atölyesi, Bahçeşehir Üniversitesi Oyun

tesini günü BUG'da başlayacak. Program kapsamında alanında uzman, yerli ve yabancı birbirinden değerli isimlerle tanışma ve deneyimlerini paylaşma fırsatı sunulacak. Program sonunda katılımcılara birtakım hediyeler verilirken, her iki kurum tarafından çeşitli imkânlar sağlanacak.

"Geleceği Yazanlar, mobil yazılım ekosisteminde yer edinmek isteyen herkese açık. Henüz başlangıç seviyesinde olan yazılımcıların bile projeye dâhil olması mümkün"

cekler. Atölyenin sonunda takımlar ve projeler çeşitli imkânlarla buluşturulacak. Son başvuru 21 Şubat'tı ama atölyelerin nasıl ilerlediğini takip edebileceksiniz.

Uzun bir serüven

Turkcell ve iletişim eğitiminde yenilikçi yaklaşım-

Laboratuvarı (BUG) ve Turkcell Geleceği Yazanlar sosyal sorumluluk projesinin birlikte adım attıkları bir eğitim programı.

Program 8 Mart'ta başlayacak

Odağı mobil platformlar olan Geleceği Yazanlar Mobil Oyun Atölyesi, 8 Mart Cumar-

Başarılı projelere Turkcell desteği

Programla, Türkiye'deki oyun sektörünü yabancı ülkelerle yarışılabilir hale getirmek için altı hafta boyunca katılımcılara mobil oyun geliştirme aşamalarına dair, tasarımdan pazarlamaya geniş bir yelpazede vizyon kazandırmak ve yöntem öğretmek amaçlanıyor. Eğitimlerin yanı sıra verilecek danışmanlıklarla, katılımcıların kendi projelerini geliştirmelerine destek olmak ve altı haftanın sonunda çıkacak başarılı oyunları başta Turkcell T-Market'e yüklemek gibi yatırım, pazarlama ve dağıtım seçenekleriyle



buluşturmak hedefleniyor.

Başvurular Geleceği Yazanlar internet sitesi üzerinden, 21 Şubat 2014'te son buldu. Program, takımı ve fikri olan, daha önce oyun geliştirme deneyimi bulunan ve eğitimlere katılmaya istekli herkese açıktı. Turkcell'in desteğiyle gerçekleştirilen bu önemli oyun geliştirme atölyesi hakkında daha fazla bilgi almak için gelecegyazanlar.turkcell.com.tr adresini ziyaret edebilirsiniz.

Geleceği Yazanlar hakkında

Turkcell, yeni sosyal sorumluluk projesi Geleceği Yazanlar ile Türkiye'nin mobil yazılım seferberliğini başlattı. Projeye ülkemizin bilişim sektöründeki potansiyelinin harekete geçirilmesi amaçlanıyor. Bunun için eğitim ve gelişim fırsatları sunmanın yanı sıra yazılım geliştiricilerle Turkcell ekosistemine dâhil olma olasılığı sunularak yeni iş fırsatları yaratılacak. Hedef, Türkiye'nin mobil yazılım geliştirme konusunda öncü ülke haline gelmesi.

Geleceği Yazanlar, mobil yazılım ekosisteminde yer edinmek isteyen herkese açık. Henüz başlangıç seviyesinde olan yazılımcıların bile

projeye dâhil olması mümkün. Bunun için tek yapılması gereken, gelecegyazanlar.turkcell.com.tr adresine üye olmak. Ardından hemen Turkcell Akademi liderliğinde hazırlanan eğitimlere başlanabiliyor. Eğitim, gelişim ve koçluk olanaklarının sunulduğu projede ayrıca ortaya çıkacak başarılı mobil yazılımların çeşitli iş modelleriyle hayata geçirilmesi olanağı ve Turkcell iş ortaklığı fırsatları da sunuluyor.

Portalda neler var?

Geleceği Yazanlar; Ocak 2014 tarihi itibarıyla 1.600 sayfa eğitim belgesi, 15.000 satır kod, örnek uygulamalar ve eğitim videoları ile Türkiye'de mobil yazılım geliştirmeye ilgi duyanların buluşma noktası. Bir yıl kadar süren hazırlık aşaması sırasında platformun tüm içeriği, akademisyenler ve tecrübeli mobil yazılım geliştiricilerin gözetiminde oluşturul-

du. Platform üzerinden eğitim alan gençler, Android, iOS ve Windows Phone gibi milyonlara hitap eden platformlara yönelik mobil yazılımlar geliştirebilecekler.

Geleceği Yazanlar kapsamında eğitime başlayan yazılımcılar, bu süreçte ilerleyebilmek için karşılına çıkacak sınavı başarıyla tamamlamak zorundalar. Bu kriter doğrultusunda 10 farklı başarı belgesinden en az dördünü tamamlayan adaylar, belirlenecek merkezlerde yapılan mobil yazılım geliştirme sınavına katılmaya hak kazanacaklar.

Geleceği Yazanlar size nasıl katkı sağlayacak?

Eğitim süreci boyunca yazılımcılara, mobil yazılım geliştirme alanında öne çıkan profesyoneller tarafından danışmanlık desteği verilecek. Geleceği Yazanlar'dan Başarı Belgesi alan ve kendi mobil yazılımlarını geliştirebilen kişilere hem Turkcell Grup, hem de iş ortaklarının oluşturduğu dev ekosistem dâhilinde kariyer fırsatlarında öncelik sunulacak. Yenilikçi bireysel ve kurumsal mobil uygulama yazılımları geliştiren girişimciler Turkcell'in iş ortaklığı ekosisteminde yer alma fırsatı yakalayabilecek. Ayrıca proje kapsamında gençlerin geliştirdiği mobil yazılımlar, Turkcell'in uygulama mağazası T-Market üzerinden de kullanıcıların beğenisine sunulacak ve ticarileşme şansı elde edecek. Geleceği Yazanlar ile bireysel, kurumsal ve toplumsal fayda konularında çözüm üretecek tüm mobil yazılımların hayata geçirilebilmesi için geliştiricilere bilgi, ürün ve teknoloji desteği sunulacak. Sağlık, eğitim, çevre, enerji gibi alanlarda ve toplumsal konularda hayati iyileştiren mobil yazılımların da destekleneceği bu proje, Türkiye'nin sosyal ve ekonomik dönüşümüne pozitif katkıda bulunacak. ■





Pay2Phone kullanıma açıldı

Bir Türk markası olan **Pay2Phone**, dünyanın alışveriş alışkanlıklarını değiştirecek

Uluslararası mobil cüzdan Pay2Phone, 5 bin bayiiyle hizmete açıldı. Tüketicinin, kredi kartı veya banka hesabı kullanmadan, sadece cep telefonu numarasıyla internet üzerinden yapacağı tüm harcamalarda kullanabileceği Pay2Phone, kullanıcıların hizmetine sunuldu. Dünyada bir ilk olan uluslararası mobil cüzdan sistemi Pay2Phone, tüm para birimlerini kullanarak, para göndermeye ve internet üzerinden alışveriş yapmaya farklı bir boyut getiriyor. Pay2Phone kullanıcıları, yerli ya da yabancı, hangi GSM operatöründen hizmet alırlarsa alsınlar, istedikleri para birimiyle cep telefonlarını kullanarak internet üzerinden alışveriş yapabilecekler. Pay2Phone, ekonominin teknolojiye bağımlı hale geldiği günümüzde, tamamen Türk sermayesiyle, farklı sektörlerden ortak ilgiye sahip genç Türk girişimciler tarafından, tüketicilerin ihtiyaçlarını düşünerek geliştirildi.

Sistem nasıl çalışıyor?

Pay2Phone kullanıcıları, kendilerine en yakın Pay2Phone bakiye yükleme noktasına gidip nakit olarak ya da uluslararası online satıcıların farklı ödeme sistemleriyle Pay2Phone hesaplarına kolay ve hızlıca bakiye yükleyebilir ve Pay2Phone uluslararası mobil cüzdanla anlaşmalı internet sitelerinden, "Pay2Phone ile öde" seçeneğini kullanarak; cep telefonu numaralarını, parolalarını ve SMS ile gelen onay kodlarını yazarak alışverişlerini güvenli bir şekilde gerçekleştiriyorlar.

İnternette alışveriş, hiç bu kadar güvenli olmadı!

Pay2Phone, yapılan tüm işlemleri tek kullanımlık SMS şifreyle güvence altına alıyor. Kolay ve güvenli kullanımı ön planda tutan Pay2Phone, oluşturduğu yaygın bayii ağı ve çeşitli

yükleme seçenekleri sayesinde kısa süre içinde herkesin kolay ulaşabileceği uluslararası bir sistem olmayı hedefliyor.

Pay2Phone hakkında

2013 yılında kurulan Pay2Phone, tüketicilerin internet üzerinden ürün ve hizmet alımını sağlamak ve işletmelerin kullanıcılarına kolay ve güvenli hizmet vermesi amacıyla kurulmuş global mobil cüzdan sistemidir. Alışverişin yanı sıra istenirse cep telefonundan cep telefonuna (kullanıcılar arası) bakiye transferi yapılabilir.

Şimdilik 17 ülke ve dört para biriminde (USD, EUR, TRY, GBP) çalışan Pay2Phone, ulusal ve uluslararası tüm cep telefonu operatörlerinde ve tüm para birimlerinde hizmet verebilme altyapısına sahip. Kendi sistemini ve altyapısını kullandığı için kullanıcılarının cep telefonu faturalarına da hiçbir ücret yansıtıyor.

Pay2Phone; kullanıcılarının, isterlerse kredi

kartı veya banka hesaplarını kullanmadan, offline bakiye yükleme noktalarından nakit ödeme ya da online bakiye yükleme noktalarından farklı ödeme metotları aracılığıyla cep telefonu numaralarına yükledikleri bakiyeyi kullandıkları bir sistem.

'Uluslararası Mobil Cüzdan' sloganıyla hizmet hayatına başlayan Pay2Phone, bununla ilgili çalışmalarına ara vermeden devam etmekte. Sistem, tüketicilerin sadece online harcamalarında değil, gündelik hayatlarında nakit para taşıma ihtiyaçlarını minimize etmek için uzmanları tarafından devamlı geliştirilmekte.

Pay2Phone, kullandığı sektörlerde özel çözümler ürettiği için hem üye iş yerleri, hem de kullanıcılar tarafından tercih sebebi oldu ve bu sayede kısa sürede farklı birçok sektörde hizmet vermeye başladı. Türkiye'de kurulan Pay2Phone'un merkez ofisi İstanbul'da bulunmaktadır. Pay2Phone'un internet sitesini ziyaret etmek için www.pay2phone.com adresine girebilirsiniz. ■





Oyun pazarında yeni bir soluk: Toyo Games

Yulgang 2 ve Legend of Fighters Türkiye'de

Türkiye merkezli oyun firması Toyo Games, farklılıklarıyla ilgi çeken, Kore'nin başarılı MMORPG oyunu Yulgang 2'yi ve açık beta sürecince büyük ses getiren MMORPG oyunu Legend of Fighters'ı Türkiye'de yayınlamaya hazırlıyor. Özellikle farklı savaş modlarıyla kısa sürede Kore'de fenomen haline gelen Yulgang 2 ve açık beta sürecince ilgi çekici oyun tarzıyla dikkatleri üzerine çeken Legend of Fighters, oyunculara farklı bir online oyun deneyimi yaşıyor. Tamamen Türkçe ve ücretsiz olarak Türkiye'de yayınlanacak olan Yulgang 2'nin ve Legend of Fighters'ın yayıncısı Toyo Games'in CEO'su Zeyd Kazancı, konuyla ilgili olarak şunları söylüyor: "Şu anda dünyayı kasıp kavuran ve gerçek PvP deneyimini yaşatacak olan iki yeni oyunu Türkiye'yle buluşturduğumuz için çok mutluyuz. Amacımız,

kullanıcılarımıza en kaliteli oyunları getirmek, Türkiye'de oyun kalitesini yükseltmek ve daha profesyonel bir oyuncu kitlesi yaratmak. Oyunlarımızı Türkiye'ye getirirken tek düşüncemiz ve gayemiz bu. Bu konuda biraz risk alıyoruz ancak Türkiye'nin bu kaliteyi hak ettiğini düşünüyoruz. Oyuncularımızla birlikte kararlar alarak, geri dönüşleri dikkatle takip ederek oyunlarımızı yaygınlaştırmayı hedefliyoruz." ■





Düşene bir tekme de bizden

Karanlık lortlara karşı amansız savaş **Lords of the Fallen**'da...

Öncelikle şunu sormak lazım: Lord mu, Lort mu? Lort çok saçma bir kelime TDK; lütfen... Hayatımız boyunca "lord, lord" diyerek dolaştık, hiç lort diyemeyeceğim. (Word de altını kırmızı kırmızı çizmese iyidir.)

Velhasıl, geçtiğimiz aylarda analizini yaptığımız Lords of the Fallen'ın oynanış detayları gün yüzüne çıktı. Zaten 2011'den beri yapım aşamasında olan bir oyunun oyun içi detaylarının olması kaçınılmazdı ama firma, her şey iyi bir hale gelene kadar bunları açık etmek istememiş.

Bilmeyenler için özet geçelim: Lords of the Fallen veya kısaca LotF, The Witcher projesinde çalışmış bir yapımcının kurduğu yeni firmanın geliştirdiği, iddialı bir aksiyon / RPG. Açık dünya teması söz konusu değil ve bu yüzden de biraz Dark Souls, biraz Darksiders havasında bir yapıya sahip olmuş oyun. Üç farklı karakterden birini seçmemize olanak tanıyan oyun; Warrior, Cleric veya Thief sınıflarını barındırıyor. Warrior yakın dövüşte, farklı kombolarla düşmanlarına karşı koyuyor, Cleric ışık gücüyle savaşıyor, Thief ise hızlı ve enteresan saldırılarla savaşı götürüyor.

Yayımlanan oynanış bilgilerindeyse Warrior hakkında bilgi sahibi olduk. Dünyaya geri dönmeye hazırlanan, eski dönemin güçlü lortlarından (Bak yine...) biriyle karşılaşmamızı gösteren oyun içi görüntülerde, oyunun genel olarak nasıl bir taktiksel havaya sahip olduğu anlaşılıyor. Sahip olduğumuz karakter ilk önce çift bıçakla savaşıyor. Karşısına çıkan bir düşman bile zorlu bir rakip. Rogue sınıfından bir düşmanla karşılaşan kahramanımız, elinde bir kalkan da tutan bu düşmanı yenmek için onun açıklarını kolluyor ve sahip olduğu farklı saldırı hareketleriyle onu -pek de hızlı olmayan bir şekilde- yeniyor. İkinci bir düşman, bir okçu... Onu yenmek daha kolay oluyor ama düşmana yaklaşıncaya kadar da okları yiyoruz. Yapımcı firma düşmanlarla savaşıırken, eğer hasar almadan, iyi dövüşürsek güçlü kombolara imza atabileceğimizi açıklıyor ve bir tanesini gerçekleştirerek, bir düşmanın sağlığını nasıl dibe indirdiğini kanıtıyor. (Düşmanların sağlık çizgileri ve verdiğimiz hasar puanı hep ekranda gösteriliyor.)

Karanlık lortlardan (!) bir tanesine varmadan önce, çok havalı bir şekilde giriş yapan, devasa bir kılıç taşıyan bir düşmanla karşılaşıyoruz. Ne var ki artık bizde de iki tane uyduruk bıçak yok, kocaman bir balyoza sahibiz. Bu balyozla birkaç hamlede o havalı düşmanı yere indirmek, bana oyunun biraz kolay olduğunu gösterdi ki zaten önceki düşmanlar da pek iyi bir mücadele sunmamıştı. Karşılaştığımız ilk karanlık lort (Alışamıyorum!) gerçekten kocaman bir savaşçı. Sağlık çizgisi birkaç parçaya bölünmüş olan bu lordu (Hah, şöyle.) yenmek için açıklarını kollamak çok önemli. Ona vurdukça zirri dağılmaya başlıyor ve en sonunda kalkanı da gidince iyice agresif bir hale geliyor. Kılıcını savura savura gelen lorda karşı ya gard almalı ya da kaçış hareketleriyle önünden çekilip açığını yakalamalısınız. Görsel kalitesi alfa aşamasında olmasına rağmen gayet iyi gözükken oyunu hevesle bekleyebileceğinizi bildirmek isterim. Gördüklerim şu an için bile etkileyiciydi. Sanıyorum ki ilerleyen zamanlarda, daha farklı sınıfların detaylarını da görerek oyuna iyice ısınacağız. ■

Geri Dönüş

Bir açık dünya konseptine sahip olmayacak olan oyun, yine de geçtiğimiz bölümlere geri dönüş yapmamıza izin verecek. Bu bölümlere geri döndüğümüzde daha zorlu düşmanlar da görebilecek, kaçırdığımız eşyaları da toplayabileceğiz. Bu tip geri dönüşlerin hikâyeyle bağlantılı olarak da gerçekleşebileceğini ifade eden firma, oyun süresinin bu şekilde daha uzun olacağını söylüyor ama bu tip geri dönüşlerin bir yan görev gibi gerçekleşmeyeceğini de belirtiyor.



Uzaylı yumurtalarının peşinde...

Büyük uzay savaşlarının yeni adresi, **Etherium**

Diyeceksiniz ki, "Neden savaşıyorlar?" Bir nedenleri var ve o da her 1.000 yılda bir, zengin bir enerji kaynağı olarak kullanılabilen uzaylı yumurtalarının çeşitli gezegenlere bırakılması. Bu yumurtaları kim ele geçirirse enerji sıkıntısından çok uzunca bir süre kurtuluyor. Kim mi? Mesela insanlar. Mesela dini kurallara göre yaşayan zealot'lar ve sonsuz yaşamı hedefleyen uzaylılar. Hangi ırkı seçerseniz seçin, olay aynı; enerji kaynağını kap, ırkın geleceğini garanti altına al.

İlk bakışta bir StarCraft II kopyası gibi duran oyun, aslında daha çok Supreme Commander tarafına kaymış durumda. Gerçek zamanlı bir strateji oyunu Etherium fakat sizi küçük ölçekli idare konularıyla yormuyor. Örneğin, bir tane tank mı yaratacaksınız? Bir tane olmaz, 10 ila 20 arasında üretiyorsunuz tek tuşla ve onlar bir grup oluyor; hatta haritayı iyice tepeden görmeye başladığınızda bu grup tek bir tank sembolüyle gösterilmeye başlanıyor. Tek bir ünite üretmemenin getirdiği bir başka özellik kaybı da bir üniteyle, o üniteye özgü bir hareket yapamamanız. StarCraft II'nin kahramanlarının özel yeteneklerinin savaşın seyrini nasıl değiştirdiğini bilirsiniz; işte bu konu, Etherium'da geçerli değil. Ürettiğiniz ünite grubuna sadece birkaç tane komut verebiliyorsunuz ve bu da bizi tam anlamıyla bir savaş komutanı yapıyor. Etherium'da önemli olan, büyük bir savaşı yönetmek. Üniteleriniz nereden ilerleyecek? Karşı

tarafın askerlerine nasıl bir darbe indirmek lazım? Haritayı lehime nasıl kullanabilirim? Bu soruların yanıtını aramak, sizi aynı zamanda başarıya da götürecektir.

Haritalarda gerçekleşecek olaylar da stratejinizde oynamalar yapmanıza neden olabilecek. Bir yerde volkan patlayacak ve

karşı takımın üssünü askeri gücünüzle yok edecek ya da gezegenin üzerinde dolanan büyük uzay gemilerinin Orbital Strike teknolojisini geliştirmesini sağlayarak rakibin üssünü tek hamlede imha edeceksiniz.

Diğer strateji oyunlarında olduğu gibi burada da ünitelerin sayısı, toplamda var olan nüfus

"Karşı tarafın askerlerine nasıl bir darbe indirmek lazım? Haritayı lehime nasıl kullanabilirim? Bu soruların yanıtını aramak, sizi aynı zamanda başarıya da götürecektir"

yolunuz kapanacak. Bir noktada kum fırtınası başlayacak ve düşmanlarınızı göremez hale geleceksiniz. Yarı yolda bazı NPC ırklarla da karşılaşabileceksiniz ve onlarla anlaşmalar imzalayabileceksiniz. Onların teknolojisini kullanarak rakip takımın robotlarını "hack"lemek veya ordularının gücünü kullanmak, savaşta üstün konuma geçmenizi sağlayacak. (Dilerseniz bu NPC ırkı ortadan da kaldırmayabileceksiniz.)

Savaşı kazanmanın iki yolu bulunacak. Ya

limitiyle sınırlandırılacak. Bu bağlamda da tek seferde çok nüfus kapatan büyük ve güçlü bir ünite mi yaratacağınızı, yoksa pek güçlü olmayan ama sayısı fazla birçok ünite mi üreteceğinize siz karar vereceksiniz.

Ele geçirdiğiniz gezegenlerin bir sonraki savaşta ordunuza ek özellikler sağlayacağı Etherium, sadece PC için geliştiriliyor ve bu yılın ikinci yarısında, ucuz denilebilecek bir fiyattan satışa çıkacak. Strateji oyunlarıyla ilgileniyorsanız bu yapıyı takip edin. ■

Ender's Game

Oyun hakkında anlatılanlar neticesinde, Etherium'un genel anlamda "Ender's Game" adlı romandaki ve filmdeki savaşlara benzer bir halde olacağı anlaşılıyor. Haritayı iyice küçülttüğünüzde, tam olarak savaş alanına bir masanın üstünden bakan komutan gibi hissedeceksiniz. Bu şekilde de ünitelerin yakınına girip küçük hareketlerle uğraşmayacağız ve büyük savaşların nasıl kazanıldığını daha iyi anlayabileceğiz.





Gelecekte haberler

Hearthstone: Heroes of Warcraft'a ek özellikler geliyor

Şu anda açık beta aşamasında, yani herkes için açık olan Hearthstone'u eğer bu haliyle beğendiyseniz, bir de gelecekteki haline bakın. Çinli bir dergiyile yapılan röportajdan edindiğimiz bilgilere göre, Hearthstone'a bomba gibi ek özellikler geliyor. Bunlardan en önemlisi Hearthstone Adventure modu. Tek kişilik bir PvE senaryosu olacak olan bu bölümde yapay zekâya karşı, bir senaryo eşliğinde mücadele edeceğiz ve bunun sonucunda da 10 ila 20 arası yeni kart kazanacağız. Görevler şeklinde ilerleyecek olan Adventure modu, normalde gördüğümüzden farklı oyun alanları da barındıracak.

Şu an için parayla alınan özellikler sadece Arena moduna giriş hakkı ve booster paketleri ile sınırlı. Oyun piyasaya çıktığında parayla

daha fazla özellik alabileceğimiz ama bunların oyunun dengesini değiştirecek eklentiler olmayacağı söyleniyor. Örneğin, Warrior sınıfı olarak Garrosh Hellscream yerine Varian "Lo'Gosh" Wrynn'i satın alarak kahraman koltuğuna onu oturabileceğiz. Daha çok görsel alandaki ek özelliklerin satışa çıkacağını anlıyoruz zira parayla alabileceğimiz diğer özellikler arasında farklı kart arkaları ve oyun alanları bulunuyor.

Doğal olarak achievement'lar da listede yer alıyor. Özellikle sıralama yapılan Ranked oyunlarda daha çok kazanılabilecek achievement'lar arasında komik achievement'lar olacağını da düşünüyoruz. Oyuna ek kartlar geleceğini zaten tahmin ediyorduk ve Blizzard bu konuda çalışmaların da

devam ettiğini belirtiyor. 100 ila 200 yeni kartın genişleme paketi olarak satılması planlanıyor. Hearthstone'a Warcraft temasında olmayan hiçbir eklentinin yapılmayacağını açıklayan Blizzard, Deathknight ve Monk sınıflarının da şu an için çalışmaları dâhilinde bulunmadığını söylüyor. 2v2 maçları düşündüklerini fakat 1v1 maçların tam anlamıyla oturduktan sonra bu konuya eğileceklerini de ekliyor. Maçları takip edebileceğimiz Observer modu da yine üstünde çalışılan konular arasında.

Bu kadar bilgiden sonra Hearthstone'un şu anki hali gerçekten bayağı ilkel kalıyor ki zaten şahsen oyundan sıkılmaya da başlamıştım. Yeni özelliklerle birlikte oyun gerçek anlamda herkesin ilgisini çekecek bir hale gelecek; görünen köy kılavuz istemez. ■

Rock Band'in ardından...

Chroma müzik esanslı yepyeni bir oyun

Guitar Hero veya Rock Band geri dönmeyecek, bunu artık kabullenelim. Activision'dan zaten ses seda yok fakat Harmonix, başka ufuklara çoktan yelken açmış durumda. Dance Central'in devamı da gelir mi bilinmez ama Harmonix, "Chroma" adında, sa-

dece PC'ye özel bir FPS hazırlıyor. Tamamıyla bedava oynanabilecek olan oyunun en büyük özelliği de temelinde müzik ve ritim kavramlarını barındırması.

Oynanışta karşımızdaki düşmanları yenmemizi gerektiren oyun, karakterlerimizin bir ritim eşliğinde ateş edip zıplama noktalarından sekmesini konu ediyor. Silahlar Saints Row IV'teki gibi dubstep eşliğinde ateş ediyor, rakiplerimiz dubstep eşliğinde öbür dünyaya gidiyor.

Chroma'da yer alan arenaların da çalan müziğe göre değişim göstereceği açıklanan bilgiler arasında. Ritme göre siper bölgeleri veya tetikçi kuleleri belirecek ve müzikleri tanıdıkça nelerin ortaya çıktığını anlayıp stratejimizi buna göre kurabileceğiz.

Oyun piyasaya çıktığında, ödeme yaparak da

ek özellikler elde edebileceğiz yalnız bu durum oynanışı değiştirmeyecek. Aynı Hearthstone'a gelecek olan paralı özellikler gibi, Chroma'da da paralı eklentiler genellikle görsel öğelerden oluşacak. Harmonix bu eklentilerin bir hayli fazla olacağını da vurguluyor.

Harmonix bu proje için Valve'a Counter-Strike: Global Offensive'de yardımcı olmuş olan Hidden Path Entertainment'tan yardım alıyor ki bu gerekli bir hareketti; Harmonix şimdiye kadar sadece müzik oyunları yapmış bir firma sonuçta.

Chroma'nın kapalı bir beta süreci de şu sıralar başlıyor. Eğer konu ilginizi çektiyse www.playchroma.com adresinden oyunun sitesine ulaşabilir ve betaya giriş bilgilerini bulabilirsiniz. Oyunun daha sonra, bu yılın ilerleyen zamanlarında Steam Early Access'te yer alacağını da belirtelim. ■



Bir goblin'in hayatı...

Hırsızlık ve RPG **Styx: Master of Shadows**'da buluşuyor

Game of Thrones, Blood Bowl ve Of Orcs and Men gibi oyunlardan tanıdığımız Cyanide Games'in yeni bir projesi var. Başrolde 200 yaşındaki, en yaşlı goblin'lerden bir tanesini oturtan Cyanide, oyuna da "Styx" ismini vermiş ve ekinde de oynanışa gönderme yapan Master of Shadows takısını kullanmış. Goblin'ler güçleriyle ünlü bir ırk olmadığı için sahip olduğumuz karakter de bu oyunda bir hırsız, adi bir katil (Arkadan bıçakladığı için.) olarak yer alıyor. "Tower of Akenash" adındaki kadim kule, dev ağaç insanlar ve Elf'ler tarafından korunuyor zira bu önemli yer, Amber'in da kaynağı. "Styx" adlı goblin'imiz de bu yerin önemini kavıyor ama farklı bir şekilde; onun için Tower of Akenash tam bir hazine avı. Styx bu bölgeye yapacağı ziyarette hem hırsızlık yapacak, hem de kökenlerini keşfedecek. Tower of Akenash upuzun giden bir kule. Styx'in amacı da dipten başlayıp tepeye ulaşmak. Temelinde bir aksiyon oyunu olan yapımda hem gizlilik önemli olacak, hem de karakterimizin gelişimi. Her bölüm birer açık dünya konseptinde tasarlanıyor ve kahrama-

nımız aldığı görevleri istediği şekilde, istediği sırada gerçekleştiriyor. Görevleri yaparken aynı Thief'te olduğu gibi hırsızlık yapmayı da es geçmiyor. Görevleri nasıl tamamlayacağınız da size bırakılıyor. Bir düşmanın arkasından mı dolanacaksınız, onu öldürüp tüm kuleyi ayağa mı kaldıracaksınız, yerin altından değil de tavan arasından mı gideceksiniz, bunların

Oyunun RPG öğeleriyle tam altı farklı yetenek ağacına puan yatırdığımız anlarda kendini belli edecek. Styx, tecrübe puanı kazandıkça yeni yeteneklere, yeni hareketlere ve yepyeni silahlara kavuşacak.

Sırlarla dolu olan geçmişimizin de bizi şaşırtacağı Styx: Master of Shadows'un bu yılın ikinci çeyreğinde piyasada olması bekleniyor. Oyun

"Goblin'ler güçleriyle ünlü bir ırk olmadığı için sahip olduğumuz karakter de bu oyunda bir hırsız, adi bir katil olarak yer alıyor"

kararını siz veriyorsunuz. Fakat bunu yaparken önemli bir konuyu göz ardı etmemek gerekiyor: Biz bir goblin'iz ve karşımızdaki düşmanlar bizden katbekat büyükse onlara gözükmemek veya arkalarından sinsice yaklaşıp onları haklamak çok daha akıllıca. Oynayışınıza göre, kulenin beğçilerinin de tavır değiştireceği açıklanan diğer bilgiler arasında. Mesela bir düşmana gözükürseniz ama saklanırsanız, bu bekçi sizi aramaya koyulacak. Vazgeçtiğindeyse eskisi gibi rahat davranmayacak ve daha dikkatli hareket edecek. Düşmanlarımızdan kurtulmak için çevredeki öğeleri de dikkatlice kullanmamız gerekecek. Gölgeler dostumuz olacak, ışık düşmanımız. Teke tek dövüşte haklamamızın güç olduğu düşmanları karanlık noktalara çekmek ve orada gizlice öldürmek, yapacağımız en akıllıca hareketlerden bir tanesini oluşturacak. Aynı şekilde ona tuzaklar da hazırlayabileceğiz.

sadece PC için geliştiriliyor fakat konsola gelme ihtimali de yok değil. Thief'i beğendiyseniz, bu oyunu da sevmeye ihtimaliniz bulunuyor... ■

Büyülü Amber

Oyun boyunca Amber'dan sağlanan güçler, Styx'e macerasında yardımcı olacak. Styx, Amber'dan gelen güçler sayesinde geçici bir süreliğine görünmez olabilecek, çevrede etkileşime geçilebilecek noktaları görebilecek ve bir kopyasını yaratıp düşmanı şaşırtabilecek. Görünmezlik özelliği kuşkusuz ki çok işe yarayacak fakat Styx'in bir kopyasını yaratabilme özelliği, düşmanları aldatmanın yanında bazı bulmacaların çözümünde de işe yarayacak. Evet, oyunda bolca da aşılması güç engel bulunacak ve Styx'in bu bulmacaları çözmek için kafasını çalıştırması gerekecek.



Nariko geri dönüyor!

Heavenly Sword 2 değil,
Heavenly Sword: The Movie ile...

Oyun içi videoları izlerken hep söyleriz ya, "Bunun filmi olsa ne izleriz..." diye, işte Blockade Entertainment da bu kafayı yaşamış ve işi gerçeğe dökmeyi seçmiş bir firma. 2007'nin PS3'e özel oyunlarından biri olan Heavenly Sword, zamanında büyük bir başarı getirememiş olsa da oynaması keyifli bir oyundu. Bundan daha da önemlisi, başroldeki kahramanın "Nariko" adında, hem seksi, hem de akılda kalıcı bir karakter olmasıydı. Oyuncular Nariko'yu daha fazla oyunda görmek istediler fakat Heavenly Sword 2 hiçbir zaman gerçek olmadı. Blockade Entertainment ise Nariko'ya başka bir iş kapısı buldu ve onu bir filme dönüştürdü. "Heavenly Sword: The Movie" ismiyle bazı ülkelerde sinemalara gelecek, çoğu bölgede dijital olarak dağıtılacak olan film, yayımlanan fragmandan görüldüğü üzere hiç de fena bir görseleliğe sahip değil. Bir Final Fantasy filmi kalitesi beklemek doğru olmaz ama televizyondaki kötü animasyon dizilerinden de çok ileri bir seviyede. Senaryo henüz açıklanmamış olsa da zaten bizim görmek istediğimiz, Nariko'nun şekilli hareketlerle düşmanlarını yerden yere vurması ki fragmanda bunu bolca yaptığını gözlemleyebiliyoruz. Sahip olduğu zincirli kılıçlarla birbirinden güzel saldırılara imza atan Nariko'nun oyundan tanıdığımız yüzlerle karşılaşacağını da anlıyoruz. Nariko'yu "Anna Torv" adındaki sanatçı seslendiriyor ve ona Alfred Molina ile Thomas Jane eşlik ediyor. (Biz tanımayız ama o piyasada bilinen isimler.)

Bu yılın bahar aylarında yayına girecek olan filmi listenize ekleyin ve o aylarda internette aramaya başlayın. İlgiilenenler için Blockade Entertainment aynı zamanda Ratchet & Clank'in de filmi hazırlamakta. ■



Büyük savaş...

Wargame serisinin son ismi, **Red Dragon**

Gerçekçi strateji oyunlarını sevenler Wargame serisini de zaten biliyorlardır. Fransız bir oyun firması olan Eugen Systems tarafından hazırlanan Wargame, fanatikleri tarafından beğenilse de bolca eleştirilen bir seri olmuştur. Eugen bu defa çok sağlam bir strateji oyunu yapmak istiyor ve Red Dragon'a sağlam özellikler ekliyor. Öncelikle oyunda yaklaşık 1.450 tane ünitenin bulunacağını söyleyelim. Bunların hepsi birbirinden farklı özelliklere sahip tanklar, cipler, uçaklar, helikopterler, gemiler ve askerler olacak. Her birinin tüm detaylarını görmek ve incelemek de mümkün ki üniteler hakkında verilen bilgiler gerçekten çok detaylı.

Yedi tane farklı senaryoya sahip "campaign" bölümünden oluşacak olan oyun, tarihteki savaşların ve olayların alternatif versiyonlarına da yer verecek. Ana görevler Asya'da geçecek fakat alternatif tarihe sahip bölümler başka savaşları da konu alacak.

Daha önceki oyunlarda yer almayan deniz üniteleri de oyunda büyük değişikliklere yol açacak. Artık gerçekten tam anlamıyla nasıl bir strateji belirleyeceğinizi siz karar vereceksiniz. Her ünitenin karşısında güçlü olan bir başka ünite olacağı için de hiçbir ünite "en güçlü" konumunda olama-

yacak. Topçu ateşi tanklara zarar verecek, füze rampaları uçakların ölüm fermanı olacak, tekerlekli ve zırhlı araçlara askerler tuzak kurabilecekler... Ünitelerimizi savaş alanında kullanırken de bulunduğumuz alanı kendi lehimize kullanmaya çalışacağız. Siperler oluşturacağız, yamaçlara asker gizleyeceğiz ve düşmanı en zayıf noktasından vurmaya çalışacağız. 20 kişiye kadar destek veren multiplayer

moduyla dikkat çeken oyunun tek kişilik senaryosu da sağlam bir uzunluğa sahip olacak. Oyun piyasaya çıktıktan sonra da geliştirilmeye devam edecek ve eklentilerle büyüyecek. Grafikselle anlamda da çok iyi gözüküyor, oyun strateji severlerin favorisi olmaya şimdiden aday. Sadece PC için geliştirilen Wargame: Red Dragon'ı bu ay içinde satın alabileceğinizin müjdesini de verelim. ■





Kargonuz bizim için önemlidir

Uzayda taşımacılık yapılır mı, bunu **Space Run** ile öğreneceğiz

“Tower defense” oyunlarını sevmiyorsanız direkt olarak bu haberi geçin ama seviyorsanız da ilgiyle takip etmeye devam edin. “PASSTECH-games” adındaki, adını sanını duymadığımız bağımsız bir oyun firması, çok ilginç bir konsept üzerinde çalışıyormuş meğer. Strateji türünü tower defense ile harmanlayan ve bunu enteresan bir konuyla buluşturan PASSTECH, bizi uzayın derinliklerine, uzay taşımacılığı yapmak üzere yönlendiriyor.

Oyuna ufak bir gemiyle başlıyoruz. Bu gemi A noktasından, B noktasına doğru ilerlemeye çalışıyor ama onu durdurmak isteyen uzay korsanları

karşısına çıkıyor. Biz de geminin kaptanı olarak, altıgen parçalardan oluşan gemimizi güçlendirmeye çalışıyoruz. Gemiye takacağımız her bir parça, farklı bir özellik ekliyor gemimize. Üç sınıfa ayrılan eklentiler, gemiye saldırın, defans ve mekanik özellikler ekliyor. Mesela bir hamlede bir plazma taret, bir elektrik kalkanı ve bir de daha hızlı ilerlemek için bir jeneratör ekleyebiliriz. Daha sonraysa beklememiz gerekiyor. Bekleyelim ki birileri saldırınsın ve onları yenip daha çok para kazanalım. Para kazandıkça hem gemimize ek parçalar takabiliyor, hem de daha iyi özelliklere sahip parçaları satın

alıyoruz.

Farklı tipte düşmanlarla, hatta sahip olduğumuz gemiye benzer düşman gemileriyle karşılaşacağımız için farklı tipte silahlar ve savunma donanımıyla geliştirmeye çalıştığımız gemimiz eğer bitiş noktasına paramparça olmadan ulaşırsa başarılı addediliyoruz.

Oyunun sitesi olan

www.passtechgames.com adresinde oyunun neye benzediğini iyi bir şekilde anlatan bir fragman yer alıyor. Eğer anlattığımız hoşunuza gittiyse adrese bir uğrayın ve fragmana bir göz atın... ■

Diablo III ve Path of Exile yetmediyse

Yaz aylarının yeni RPG macerası, **Sacred 3** olacak

izometrik aksiyon / RPG oyunları arasında kendine has bir yere sahip olan Sacred 3'ten bir süredir haber alamıyorduk lakin geçtiğimiz günlerde oyunun yaz aylarında PC, PS3 ve Xbox 360 için piyasada olacağı haberini aldık. Diablo benzeri oynanışıyla dikkat çeken oyunun, bu türdeki oyunlardan bir önemli farkı düşmanlarımızın gerçekçi fizik modellerinin bulunacak olması. Eğer bir yaratık yere düştüyse onun üstüne atlayıp farklı bir saldırı yapabileceksiniz, bir düşmanınız bir çitin yanında duruyorsa ona sağlam bir vuruş yapıp aşağı düşmesini sağlayabileceksiniz.

Seraphim, Ancarian, Khukuhru ve Safiri karakter sınıflarına ek olarak yeni bir sınıf olan Malakhim de Sacred 3'ün karakter seçenekleri arasına eklenmiş durumda. Bu beş karakter sınıfının her

birinin birbirinden farklı güçleri ve farklı oynanış biçimleri bulunuyor; bu yüzden de oyunu bir kez tamamladıktan sonra her şeyi en baştan, bir de başka bir karakterle oynayabileceğiz. Birçok yeteneğe sahip olan karakterlerin her türlü yeteneği aynı anda bize sunulmayacak. Bu yeteneklerin bir kısmını seçerek savaşabileceğiz ki düşmanlarımıza karşı çok güçlü olmayalım. Keen Games'in verdiği güzel de bir karar var ki o da farklı sınıfların, farklı güçlerinin birlikte kullanıldığında daha güçlü sonuçlar verebilmesi. Bu sistemin tam olarak nasıl işleyeceği açıklanmamış olsa da oyuncuların ilginç kombinezlara imza atacağı düşünülüyor.

Toplamda dört kişiye kadar oyun desteği sunacak olan Sacred 3, oyunu online veya aynı ekrandan bir arkadaşınızla oynamanıza da izin verecek. Online olarak dört kişi, aynı ekrandaysa oyunu iki gerçek oyuncuyla tecrübe edebileceksiniz. Şayet ki oyunu tek başınıza oynarsanız, üç tane de yapay zekâ size eşlik edecek. Böylelikle güçlü düşmanlara karşı koyma şansınız olacak. Oyunu tek kişi oynamayı seçerseniz, internete bağlı olmak zorunda da kalmayacaksınız.

Her ne kadar bu tip oyunların da modası geçmiş olsa da Sacred fanatikleri tarafından oyun hevesle beklenmekte. Bakalım belki biz de kendimizi Sacred'in dünyasında kaybederiz... ■





SON DAKİKA!

PS Vita'da ve 3DS'te pek beğenilmeyen **Batman: Arkham Origins Blackgate**, birkaç ek özellik ve HD grafiklerle Nisan ayında PC, PS3, Xbox 360 ve Wii U platformlarına geliyor.

Xbox One'i bir video oynatıcı olarak kullanıyorsanız, Mart ayında çıkacak olan "Xbox One Media Remote" adındaki uzaktan kumandayı almak isteyebilirsiniz. (Bizlik değil bize sorarsanız...)

Microsoft'un sahip olduğu **Black Tusk**, Xbox One için yepyeni bir **Gears of War** üzerinde çalışıyor ama oyunu kısa sürede beklemeyin.

Yayımlanan bir karşılaştırma videosu sayesinde anladık ki **Metal Gear Solid V: Ground Zeroes**'u yeni nesil konsollarda ve hatta PS4'te tercih etmeliyiz.

21 Mart'ta satışa çıkacak olan **inFamous: Second Son**'ın 24 GB'lık bir yükleme alanına ihtiyaç duyduğu açıklandı. Şimdi 500 GB'ın neden gerekli olduğunu daha iyi anlıyoruz...

Yeni çıkacak olan **Wolfenstein**'a ön sipariş verenler, **Doom 4**'ün betasına giriş hakkı kazanıyorlar. Böylece **Doom 4**'ün hala yapım aşamasında olduğunu öğrenmiş bulunuyoruz.

Born Ready Games'in uzay aksiyon oyunu **Strike Suit Zero**, "Director's Cut" ekiyle birlikte PC, PS4 ve Xbox One platformlarına geliyor. Ve hatta siz bu yazıyı okurken gelmiş bile olabilir...

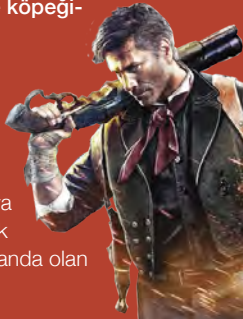
FFXIII serisinin PC'ye uğramamasından yakınanlara Square Enix'ten güzel haber: "Yeni FF oyunlarını kesinlikle PC'ye uyarlayacağız."

Meğer **Sony**'nin **Oculus Rift**'i kale almamasının nedeni, kendi VR Headset'ini geliştirmesinden ötürüymüş. Bu ayki GDC 2014'te tanıtımı yapılacak olan sanal gerçeklik cihazının, **Oculus Rift**'e göre bitmiş ve mükemmelleştirilmiş bir ürün olacağı söyleniyor. Heyecanlıyız!

Activision, yeni bir **Tony Hawk** oyunu hazırlıyor. Kaykay oyunu modası geri döner mi dersiniz?

Geçen ay ilk bakışını yaptığımız **Kingdom Come: Deliverance**, Kickstarter kampanyasından istediği parayı topladı; hatta daha fazlasını da alan oyun, böylelikle yeni nesil konsollara da gelecek ve oyunda bir de köpeğimiz olacak.

BioShock'ın yapımcısı Irrational Games, bildiğiniz anlamda kapandı. Sadece 15 çalışanla yola devam edecek olan ve **Take-Two**'ya bağlanan firma, daha küçük ama senaryosu daha ön planda olan projeler hazırlayacak.



Denizlerin hâkimi

Titan modu, **Battlefield 4: Naval Strike**'ta...

Battlefield 2142'yi oynamış mıydınız? Belki hatırlarsınız, oyunda "Titan Mode" adında bir mod vardı ve burada, her iki taraf da sahip olduğu Titan'ı korumaya çalışıyordu. Bu devasa gemiler birer güç kalkaniyle korunuyordu ve bu kalkanları yıkacak füze rampalarını ele geçirmek de bir çözümdü, Titan'ı içten işgal etmek de... İşte bu ünlü mod, BF4'ün yeni eklenti paketi **Naval Strike**'la birlikte dönüş yapıyor. "Carrier Assault" adındaki modda Titan modunun

yanında, Güney Çin Denizi'nde yer alan dört farklı harita bulunacak. Bunlardan "Nansha Strike" adındaki harita bir BF oyununda görülümüş en büyük deniz alanına sahip olacak. Karada ve denizde ilerleyebilen yeni bir araç, beş yeni silah ve 10 yeni assignment da paketin içeriğindeki diğer özellikleri oluşturuyor. Eğer BF4 Premium sahibiyse, 2014'ün ikinci çeyreğinde piyasada olması beklenen ek pakete herkesten iki hafta önce ulaşabileceğinizi de hatırlatalım. ■

Maket meraklılarına...

Hareketli, sesli, dört silindirli bir motor

Hem maketlere, hem de arabalara meraklılara iyi haber. Marş ve piston hareketlerinin sesini hoparlörle, buji kıvılcıklarını ve patlamayı ışıklandırma efektiyle canlandırılan bu hareketli motor maketi, motor meraklılarına hitap ediyor. Meraklı yetişkinler hobi amaçlı yaparken, aynı zamanda benzinli araba motorunun nasıl çalıştığını merak eden çocuklar için de eğitici bir kit olarak düşünülmüş.

100'ün üzerinde parçayı, talimatları adım adım takip ederek kendi motor modelinizi bir araya getirin. Teknik rehber kitaplarıyla ünlü İngiliz Haynes yayınevi lisansı ile üretilen ürünü 10 yaş ve üzerindeki herkes kolaylıkla monte edebilir. Hem İngilizce, hem de Türkçe yapım talimatlarıyla gelen ürün iki adet AA pille çalışıyor. 129 TL'den satışa

çıkan motor hakkında daha fazla bilgi almak için YouTube'a "Haynes Internal Combustion Engine" yazmanız yeterli. ■



Nihai dövüş, son raunt

Hugo'nun Poison'a attığı tokat, **USFIV**'te ekranlara geliyor

Street Fighter IV dedik, Super Street Fighter IV çıkıyormuş diye sevindik, Super Street Fighter IV: Arcade Edition diye bir yapım ortaya atıldı, onu da pek beğendik ama Capcom durmak bilmedi ve olayı Ultra Street Fighter IV ile sonlandırmaya karar verdi. Oysaki baştan söyleselerdi, direkt Ultra'yı beklerdik... Hınzır Capcom!

Daha önce de dergiye konuk ettiğimiz USFIV, PS3 ve Xbox 360 için Haziran ayında piyasada olacak. PC sahipleriye Ağustos'u beklemek zorundalar. Eğer SSFIV'e veya Arcade Edition'a sahipseniz, oyunu online olarak satın alabileceksiniz (Düşük bir rakama.) lakin bunlara sahip değilseniz, oyunun kutulu versiyonunu tercih etmeniz gerekecek.

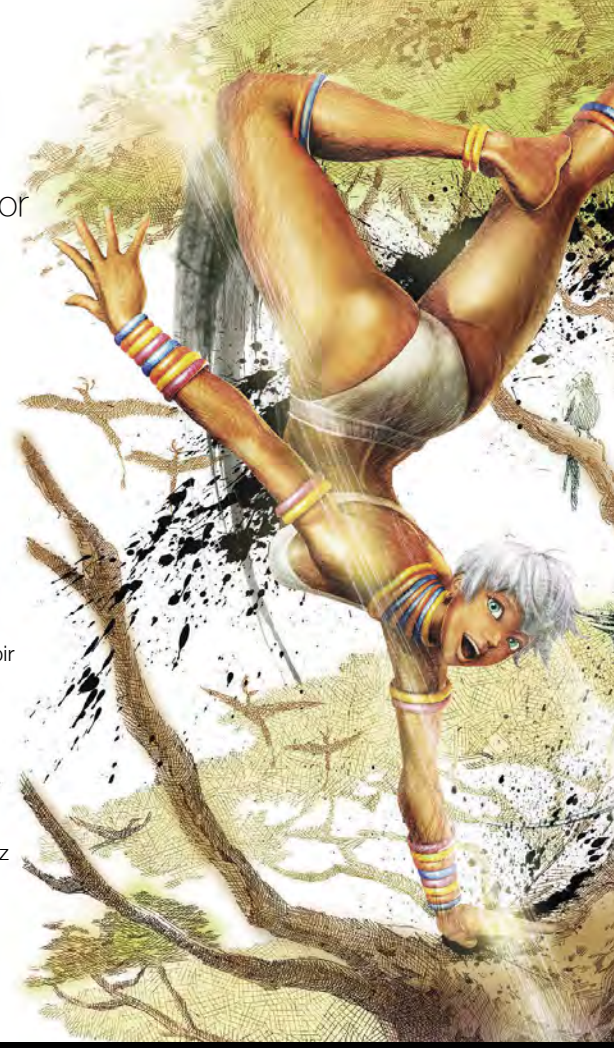
Oyunla ilgili açıklanan son bilgiler arasında Red Focus Attack ve Ultra Combo Double hareketleriyle birlikte iki oyun modu değişikliği dikkat çekiyor. Red Focus Attack tam anlamıyla dövüşün seyrini değiştirebilecek bir savunma hareketi. Focus Attack'ten farklı olarak birkaç tane saldırıyı birden savuşturmanıza olanak tanıyan Red Focus Attack, rakibin kombosundan kurtulmak için çok iyi bir seçim olacak. Ultra Combo Double ise karakterlerin sahip olduğu iki farklı Ultra Combo'yu birden seçmemize ola-

nak tanıyacak. Ne var ki her iki hareket de tekli seçime göre daha az hasar verecek. Training modunda yapay zekâya veya eve davet ettiğimiz arkadaşımıza karşı antrenman yapmak yerine, artık online olarak da gerçek oyunculara karşı antrenman yapabileceğiz.

En önemli eklentiye 3v3 maçlara olanak tanıyan Team Battle modu. Burada her karakteri bir başka oyuncu kontrol ediyor ama tek bir sağlık barı bulunuyor. Diyelim ki Ryu ile Ken dövüşüyor. Ryu, Ken'i yendikten sonra ekrana gelen diğer karakter yepyeni bir enerji çizgisiyle oyuna katılıyor ama Ryu'nun çizgisinin sadece çok ufak bir kısmı yenileniyor. Ryu da yenilirse ekrana gelen yeni oyuncu da yeni bir çizgiyle oyuna başlıyor.

Poison'ı, Hugo'yu, Rolento'yu ve Elena'yı da karakterler arasına ekleyen Capcom, oyundaki toplam karakter sayısını 44'e ulaştırıyor. (Beşinci, gizli bir karakter de söz konusu.)

Street Fighter X Tekken'den gelen altı yeni arenayı da barındıran USFIV, bizi bir kez daha SFIV'ün başına oturtacak gibi gözüküyor... ■



Dark Angels, Deathwing, Space Hulk!

Space Hulk: Deathwing en iyi WH40K oyunu olmaya aday

Öyle kılkuyruk, elinde su tabancasıyla dolaşan kahramanları unutun. Space Hulk: Deathwing bize bir Dark Angel askeri, bir Deathwing Librarian olma fırsatı tanıyor! "Stream On Studio" adındaki bağımsız oyun yapımcısının tek bir amacı var: WH40K evreninde geçen en iyi FPS oyununu yapmak ve bu bağlamda da bayağı detaylı bir çalışma içinde.

WH40K evrenine hâkim olanları bayağı mutlu etmeyi hedefleyen oyun, "Space Hulk" adındaki devasa uzay gemilerinden bir tanesinde geçiyor. Bu uzay gemileri aslında ufak ölçekli birer gezegenden farksız; içinde binalar, parklar, ağaçlar ve doğal yaşamı da barındıran gemiler, oyunda bizim savaş alanımızı oluşturacak.

Deathwing Librarian, kocaman bir zirha sahip ve aklınıza gelebilecek her türlü silahı kullanabilen bir askeri sınıf ve biz de bu karakterin kontrolündeyiz. Oyuna "Storm Bolter" adındaki ateşli silah ve yakın dövüşte kullanmak için tasarlanan Power Sword ile başlıyoruz ve bir Librarian olduğumuz için tele kinetik yeteneklerimizi de kullanabiliyoruz. İlerleyen kısımlarda silahlarımıza

Assault Cannon, Force Axe, Plasma Gun, Lascannon ve ünlü Chainsword gibi silahlar da ekleniyor.

Tek kişilik senaryoyu olabildiğince iyi yapmak için WH'in yaratıcısı Games Workshop'tan da yardım alan Stream On Studio, oyunun görsel kısmını da en iyi şekilde kotarmak için Unreal Engine 4 oyun motorunu kullanıyor. Oyunda yer alacak olan düşman ırklarından bir tanesi, Tyranid'lerin modellemesi şu anda bile göz kamaştırıcı.

Dört kişi aynı ağ üzerinden oynayabileceğiniz oyunu dilerse online olarak da yine dört kişi tecrübe edebileceksiniz. Karşılıklı oyun modlarının yanında senaryoyu anlaşmalı (coop) olarak oynamamıza da olanak tanınacak. Online oyunlarda karakterlerimizi modifiye etmemize de izin verilecek ve buradaki modifikasyon seçenekleri bir hayli detaylı olacak.

Sadece PC için hazırlanan oyunun bu yıl içerisinde piyasada olması gerekiyor ama 2015'e sarkarsa da şaşırmanın... ■



THE WITCHER® WILD HUNT

Cehennemden ölmek için geldiler

Geralt bir gün demiş ki, "Benim saçım neden beyaz?" Cevap veren olmamış. Bir daha sormuş, "Neden benim gözlerim kedi gözü gibi?" Yine cevap veren olmamış. Geralt sinirlenmiş, Geralt hiddetlenmiş. "Hem saçım beyaz, hem gözüm yamuk; ben neden yaşıyorum tanrım, neden?!" diye haykırarak. Ormanın derinlerinden bir ses gelmiş, "Hocam..." Geralt şaşırmış, Geralt kulak kabartmış. "Sessiz ol, uyuyoruz..." diye devam etmiş ormanın içinden gelen ses. Geralt duraksamadan, "Ey bilge orman, bana cevaplarını sun!" demiş. Şiddetli bir rüzgâr esmiş Geralt'ın bu sözlerinin ardından; ormanda oynamayan tek bir yaprak bile kalmamış. Geralt ürpermiş, Geralt korkusuz olduğunu kendine bir kez daha hatırlatmış. "Aslanım üçtür ikili ikili durumlara giriyorsun, sakil sakil hareketler yapma, sana dut atarız." Geralt bu sözler karşısında duraksamış ama başka bir hareket yapmaya da cesaret edememiş. "Benim suçum ne; neden ben farklıyım?" diye bir kez daha sormuş. Ormanda derin bir sessizlik olmuş. Öylesine büyük bir sessizlikmiş ki Geralt düşünmüş,

Geralt kendi içine dönmüş. Bir anda 3.289 tane dut yemiş kafasına. Tam bitti derken, suratında bir tane de karpuz patlamış. "Karpuz ne alaka ya?" diye serzenişte bulunmuş Geralt, gözleri yaşlı. Sesinde adeta şımarık, çocuksu bir ton varmış. Orman sessizliğini bir kez daha sağlamış. Geralt mutsuzluğunu gizlemekte zorlanarak arkasını dönüp uzaklaşıyor ki bir tehdit savurmuş, "Ben de burayı piknik alanına döndürmez miyim?" Bunu işiten ormandan kulakları sağır edecek bir gürleme gelmiş. Yer yerinden oynamaya başlamış, büyük bir sarsıntıyla yer kabuğu resmen yırtılmak üzereymiş. Geralt tedirgin, Geralt gergin, Geralt panik, Geralt her duyuyuyu aynı anda hissederken birbirinden acayip görünümü birçok yaratık, ormandan fırlayıp tüm dünyaya yayılmak için dört bir nala koşmaya başlamış. Geralt kaçarken ormanın son sözleri kulağında yankılanmış. "Wild Hunt size armağanım olsun..."

Kral öldü...

Para ve hırs peşinde koşan krallarla Geralt'ın işi bitti. Onlar dünyayı kaosa sürükledi ama

Geralt'ın onların politik oyunları ile daha fazla uğraşacak zamanı yok. Hepsi yıkılan imparatorluklarıyla birlikte ortadan kayboldu, devir Geralt'ın kendi hikâyesini yaşama devri. The Witcher 2'de ne gördüyseniz, neyle karşılaştıysanız, onun hem bir benzeri, hem de bambaşka bir hali var karşımızda. Yeni nesil konsolların ilk açıklanan oyunlarından bir tanesi olan The Witcher 3: Wild Hunt, politik oyunlardan ve dönemin stratejik üslubundan uzaklaşıyor, sizi daha Skyrim-vari, daha Gothic görünümlü bir maceraya davet ediyor. Başrolde yine Geralt of Rivia var ama aynı Russell Crowe gibi, o da geçen zamana ayak uydurmuş ve yaşlılığıyla olgunluğu suratında harmanlamış. Efsanevi bir Witcher olan Geralt, bu yeni macerada da ellerimizin ucundaki en iyi dövüşçü ve en başarılı kahraman olacak. Krallar yok, politika yok... Peki, ne var? Wild Hunt var arkadaşlar. Oyunun ismini yıllardır görüyorum ama Wild Hunt'ı bir çeşit, "Vahşi bir ava çıkıyoruz!" durumu olarak algılamışım. Meğer Wild Hunt, garip yaratıkları bünyesinde barındıran karanlık bir güçmüş. Bol dikenli, bol siyah renkli, bol kurukafalı hava gemile ->



> rinde seyahat eden, Yüyüklerin Efendisi'ndeki Ringwraith'leri (Türkçesi neydi bunların?) ("Yüyük Tayfları" Tunal Bana soraydın ya, 56 defa izlemiş birisi olarak. Bu da ilk parantezle araya girişim, hadi bakalım. - Emre) andıran bu karanlık yaratıklar dünyanın yeni belası. Onlara karşı koymak birincil hedefi olmasa da kahramanımız Geralt, eninde sonunda bu yaratıkların kökünü kurutmaya çalışacaktır diye düşünmekteyim.

Daha büyük, daha canlı

Skyrim'den hala kopamayanlar var, biliyorum ve onların büyük bir kısmı The Elder Scrolls Online'da dört gözle bekliyor. Size şunu söyleyeyim, The Witcher 3'ün Skyrim'den eksiği neredeyse yok. Skyrim'in o devasa, açık dünyası burada da aynen karşımıza çıkıyor ve toplam oyun alanına bakıldığında, The Witcher 2'nin 30 katından daha büyük bir bölgeden bahsederken buluyoruz kendimizi. Tabii ki büyük oyun alanı her zaman anlamlı bir sonuç vermiyor. Oyunun yapımcılarına The Witcher 3'teki oyun alanı için The Witcher 2'de çalışan ekibin çok daha büyüğünü oluşturduklarını ve bu sayede bölgede karşımıza çıkacak yan görevler ve olayların da detaylıca



hazırlanabildiğini söylüyorlar. Oyun o kadar büyük ki ana senaryoyu tamamlamak yaklaşık 50 - 60 saati alacak, tüm yan görevleri yaparak oyunu bitirmekse 100 - 120 saati bulacak. Ve emin olun yan görevleri yapmak isteyeceksiniz...

Senaryo zaten CD Projekt RED'in profesyonel olduğu bir alan fakat yan görevler de bundan farklı olmayacak gibi duruyor. Yapımcılardan gelen açıklamaya göre, yan görevler kargo taşıma görevlerinden farklı olarak kendi içlerinde ufak hikâyelere sahip olacak. "Şunu şuraya götür" veya "şuradaki yaratığı kes" görevleri yine bulunacak ama bunların işlenişi dümdüz olmayacağı için yaptığınız için "görev" görüntüsü de daha arka plana atılacak. Yan görevlerle oyunun her yerinde karşılaşacağımız söyleniyor ve CD Projekt RED oyunun doğallığının bozulmaması adına NPC'lerin kafasına bir ünlem koymayacaklarını da belirtiyor. Bu da bizi yeni bir bölgede, kimi görürsek onunla konuşmaya ve oyun dünyasıyla daha çok etkileşime geçmeye itiyor. Örneğin, bir yan görevde bir kasabaya uğruyoruz. Bu kasabanın büyük bir derdi var ve o da kasabadan birilerinin ormanda ölmesi. Bölgede yaşayan yaşlılar bu işi orman ruhlarının yaptığını düşünüyorlar ama gençler ve Geralt, olayların arkasında bir yaratığın olduğundan

emin. Geralt bu durumu araştırmayı kabul ediyor ve ormana dalıyor. "Tanrım neden saçlarım beyaz?" diye soruyor, dut atlıyor falan... Bu girişteki hikâyeydi. Öyle olmuyor, Geralt ormana giriyor ve çeşitli izleri takip ederek (Öldürülmüş hayvanlar, kan izleri ve benzeri.) yaratığa ulaşıyor. "Leshen" adındaki yaratıkla sağlam bir savaşa girdikten sonra Geralt yaratığı öldürüyor. Kasabaya haberi vermek için döndüğündeyse bölgedeki gençlerin, yaşlı bilgeleri ruhlarla işbirliği yapmaktan ötürü öldürdüğünü görüyoruz. Mekânı terk edip gidiyoruz fakat oyunda bir süre ilerleyip saatler sonra aynı yere döndüğümüzde çok farklı bir manzarayla karşılaşıyoruz: Gençlerin kontrolüne kalan kasaba, anarşinin ve kaosun hükmünde, yıkılmakta olan bir uygarlığa dönüşmüş. Belki buradan yeni bir görev çıkıyor ya da çıkmıyor ama yan görevler The Witcher 3'ün dünyasına bir hayli etkili bir şekilde tesir ediyor.

Oyun alanı devasa ve farklı bölgeler, farklı mimari yapıları, farklı görüntüleri ile de birbirinden ayrışıyor. Dağlık bir adanın yüksek noktaları karla kaplı bir manzara çizerken, bir başka adada yeşillikler içinde yer alan kır köyleri görebiliyoruz. Üstelik bu bölgelerde halk gerçekten "yaşıyor". İnsanlar günlük işlerini yapıyor, at arabaları yanınızdan geçip yüklerini bir

Cyberpunk 2077

Bir masaüstü oyunundan uyarılma olan Cyberpunk 2077, 2012 yılında açıklandıktan sonra hakkında pek az bilgi alabildik. Büyük ihtimalle CD Projekt RED'in tamamı The Witcher 3 projesine gömüldüğü için Cyberpunk 2077 biraz daha yavaş ilerliyor ama bir gün mükemmel bir RPG'ye kavuşacağımız düşüncesiyle sakinliğimizi koruyabiliyoruz. The Witcher serisinin aksine gelecekte geçen oyun, insanlığın iyiden iyiye garip bir hale geldiği, distopik bir geleceği konu ediyor. Ciddi konuları ele alacak ve erişkin oyunculara hitap edecek olan yapımda farklı

karakterler ve karakter sınıfları olacak. Karakterlerimizin gelişimi senaryoya paralel ilerleyecek, oyunu da hem birinci, hem de üçüncü şahıs kamera açısından oynayabileceğiz. Oyundaki ilginç bir nokta da İngilizce konuşmayan NPC karakterleri anlamak için o dili konuşmayan karakterlerin elektronik bir tercümana sahip olmasının gerekliliği. Bu durum bizi bu cihazı kullanmaya zorlayacak ve o cihaz elimizde yoksa hikâyenin bazı kısımlarını anlamakta, görevleri çözmekte güçlük çekeceğiz. The Witcher 3 gibi yeni nesil konsollar için hazırlanmakta olan Cyberpunk 2077, yine The

Witcher 3 gibi sağlam bir senaryoya sahip olacak. Oyunun multiplayer kısmının olup olmayacağı belirsiz ama olmasa da olur diye düşünüyoruz.



Bu tip büyük düşmanların zayıflıklarını bulmadan onlara saldırmak hiç de akıllıca değil.



yere bırakıyor, bir balıktı fırtınaya yakalandığı için kıyıya yanaşırken güçlük çekiyor ve hava durumu değiştiğinde, yağmur başladığında insanlar hızla evlerine dönüp yağmurdan etkilenmemeye bakıyorlar. Bu tip detayları belki başka oyunlarda da gördük fakat CD Projekt RED, The Witcher 3'ün gerçekten yaşayan bir dünya olması için büyük bir emek sarf ediyor, detayları es geçmiyor.

Skyrim'in aksine, The Witcher 3'te onca görev ve ne var, ne yoksa her şeyler gördüğünüz noktada etkileşime geçiyorsunuz. Skyrim'de birçok zindan bulunurken The Witcher 3, Gothic'i örnek almış ve bir mağaraya girecekseniz, o mağara hiçbir yüklem olmadan, bulunduğunuz bölgenin bir parçası gibi sunuluyor. (Oyun çok fena Gothic'i andırıyor, o yüzden ayrı bir heyecan içerisindeyim!)

Yaratık peşinde...

Geralt nedir? Bir Witcher. Peki, Witcher'lar nasıl birer insanlardır? Normal insanlardan daha güçlü, daha dayanıklı ve büyü gücünü kullanabilen Witcher'lar, birer "yaratık avcısı" olarak görevlendirilmişlerdir. Her ne kadar yaratık avcısı unvanını taşısa da Geralt ikinci Witcher oyununda resmen politikaya atılmış bir adam rolü çiziyordu. Onu bu imajından kurtarıp tekrar bir yaratık avcısı olarak kullanacağımız oyun da The Witcher 3'ten başkası değil.

The Witcher 3'te bol bol yaratık bulunacak sevgili okurlar. Ormanlarda da olacaklar,

kasabalara yakın yerlerde de, dağın tepesinde de, suyun kenarında da. Bunların birçoğu etrafta bolca bulunabileceksen, birçok yaratık da daha bir "boss" kıvamında, daha özel bir ırkın üyesi olarak karşımıza çıkacak. Yapımcıların söylediğine göre de bu şekilde, yaratık avlama durumu oyunda çok önemli bir yer tutacak. Bu yaratıkları avlamak bir yan görev olarak da karşımıza çıkabilecek, bir noktadan diğerine gitmeye çalışırken karşımıza çıkan yaratığa karşı vereceğimiz savaş olarak da... Örneğin, bu yukarıda bahsettiğim "Leshen" adındaki yaratık, bu yaratık grubunun bir üyesi ama bir yan görev olarak oyunda yer alıyor. Leshen'i öldürmek için de Geralt büyük bir

savaş veriyor zira bu tipteki yaratıkları öldürmek pek de kolay olmayacak. Şöyle ki Geralt bu yaratıkları öldürebilmek için onların zayıf noktalarını öğrenmek zorunda. Bunu yaratığın bulunduğu bölgenin yakınlarında yaşayan insanlara sorarak da öğrenebiliyor, çevredeki ipuçlarından da. Örneğin, bir yaratığın bir boğa gibi hız alıp koşma saldırısı var. Bunu durdurmak için Geralt'ın yaratığın ayaklarına doğru bir hamle yapması gerekiyor. Yine aynı yaratık, sahip olduğu ekstra gözüyle bir büyü saldırısı yapıyor. Bunu durdurmak için ne yapmalıyız sizce? Evet, büyü yapacağını anladığımız anda gözüne saldırırsak yaratık sendeliyor ve saldırıya açık hale geliyor. Her >



Bu yaratığın üçüncü gözüne hasar vermezseniz, sizi hareketsiz bırakacak bir saldırı yapıyor.



Oyun Yetmez, Çizgi Roman Lazım!

Bandette'i duydunuz mu? Ben duymadım, siz duymadıysanız da üzülmeyin. Bu yapımın yazarı Paul Tobin ve BPRD'nin (Bureau for Paranormal Research and Defense) çizeri Joe Querio CD Projekt RED ve Dark Horse ile anlaşarak The Witcher üzerine bir çizgi roman çalışmasına başlamaya hazırlanıyor. Her ne kadar bahsi geçen iki çizgi romanı ve yazarçizerlerini tanımıyor olsam da bu heyecan verici bir haber ve umuyorum ki birkaç ay sonra ortaya çıkacak olan çizgi romanlar Türkçeye de çevrilir.

Çizgi romanın konusu da şu şekilde açıklanıyor: Yaratık avcısı Geralt of Rivia, Angren'de yer alan "Black Forest" adındaki ormanın hemen yanında seyahat ederken bir adamla karşılaşır. Bu adamın karısı hem katilmiş, hem de ölmüş. Öldüğü evde de bir ruh olarak yaşamakta olan kadın, "House of Glass" adındaki bu eve karanlığı da beraberinde getirmiş. Sonsuz sayıda odaya sahip ve tehlikelerle dolu olan bu evdeki gizemi çözmek için Geralt harekete geçiyor ve hem korku dolu, hem de heyecan verici bir maceranın temelleri atılıyor. Geralt, olayın ardındaki sır perdesini kaldırmaya uğraşırken bir yandan da hayatta kalma mücadelesi verecek ve biz de okurlar olarak sayfaları hızla çevireceğiz.

Oyunla birlikte tüketildiğinde çok daha fazla zevk vereceğini düşündüğüm bu çizgi roman serisi umarım ülkemize de uğrar...

> yaratığın zayıf noktalarının bu kadar bariz ortada olmayacağını da açıklıyor yapımcılar ve bazılarının zayıflıklarını bulmak için gerçekten iyi bir araştırma yapmak gerektiğini vurguluyor.

Bir kılıç ona, bir kılıç buna

Öncelikle güzel haberi vereyim: The Witcher 3'ü oynamak, anlamak ve alışmak için önceki The Witcher oyunlarını oynamanıza gerek yok. Tabii ki daha önceki oyunları oynamış olanlar Geralt'ı daha iyi tanıyor olacak, bazı karakterlere, imparatorluklara, bölgelere daha fazla aşına olacaktı ama önceki oyunları oynamadıysanız da dertlenmenize gerek yok. (Yine de en azından The Witcher 2'yi oynamanızı tavsiye ederim.)

Önceki oyunları oynayanlarıysa burada büyük bir sürpriz bekliyor: Savaş sistemi tamamıyla yenilenmiş durumda. Önceki The Witcher oyunlarında daha tutuk olan dövüş sistemi, yapımcıların Batman oyunlarını gözüne kestirmeleriyle çok daha akıcı bir hale gelmiş. Örneğin, artık savaşın tam ortasında büyü kullanacağınız zaman oyun durmuyor, normal saldırılar ile büyüler iç içe akıcı bir biçimde kullanılabilir. Batman'le birlikte Assassin's Creed'in akıcı dövüş sahneleri de sanki baz

alınmışa benziyor. Geralt artık birkaç düşmana karşı daha iyi bir savunma yapabiliyor, vuruşlar arasındaki geçişleri birden fazla düşmana kolaylıkla ulaştırabiliyor. Önceki oyunlarda olduğu gibi Geralt'ın yine iki tane kılıcı bulunuyor. İnsanlara karşı demirden yapılmış bir kılıç ve yaratıklara karşı da gümüşten. Geralt bu iki kılıcıyla yapabildiği hareketleri, tüm saldırı şekillerini oyun boyunca geliştirebilecek fakat bu olay tam olarak nasıl işleyecek, henüz bilmiyoruz. Daha önceden bildiğimiz bu iki silahla birlikte eşya oluşturma ve bitkileri birbirine katıp ortaya çıkardığımız maddeleri kullanma gibi özellikler (Crafting & Alchemy) de geri dönüyor. Bu iki özellik, daha da büyümüş olan The Witcher dünyasında bize bir amaç peşinde daha koşma dürtüsü sağlayacak. Ne var ki yapımcı firma ilginç bir açıklama yaptı ve yeni silahlar, eşyalar ve iksirler üretmeden de oyunu sonuna kadar götürebileceğimizi söyledi. Yani isterseniz oyuna başladığınız silahınızla son boss'u bile kesebileceksiniz ama CD Projekt RED bunun kolay olmayacağını, oyun boyunca zorluklarla karşılaşacağımızı belirtiyor. Zaten neden yeni silahlara, iksirlere ulaşmak varken bunları yapmayalım, değil mi? Bu kadar bilgi ve atmosfere dair izlenimler ile





de oyunun Skyrim, Gothic, Dragon's Dogma ve Dark Souls birleşimi olduğunu söyleyebiliriz sanırım ve böylesine bir birleşimden doğacak olan ürün de -şimdiden rahatlıkla söyleyebilirim ki- çok sağlam bir yapım olacak, altına imzamı şimdiden atıyorum...

36

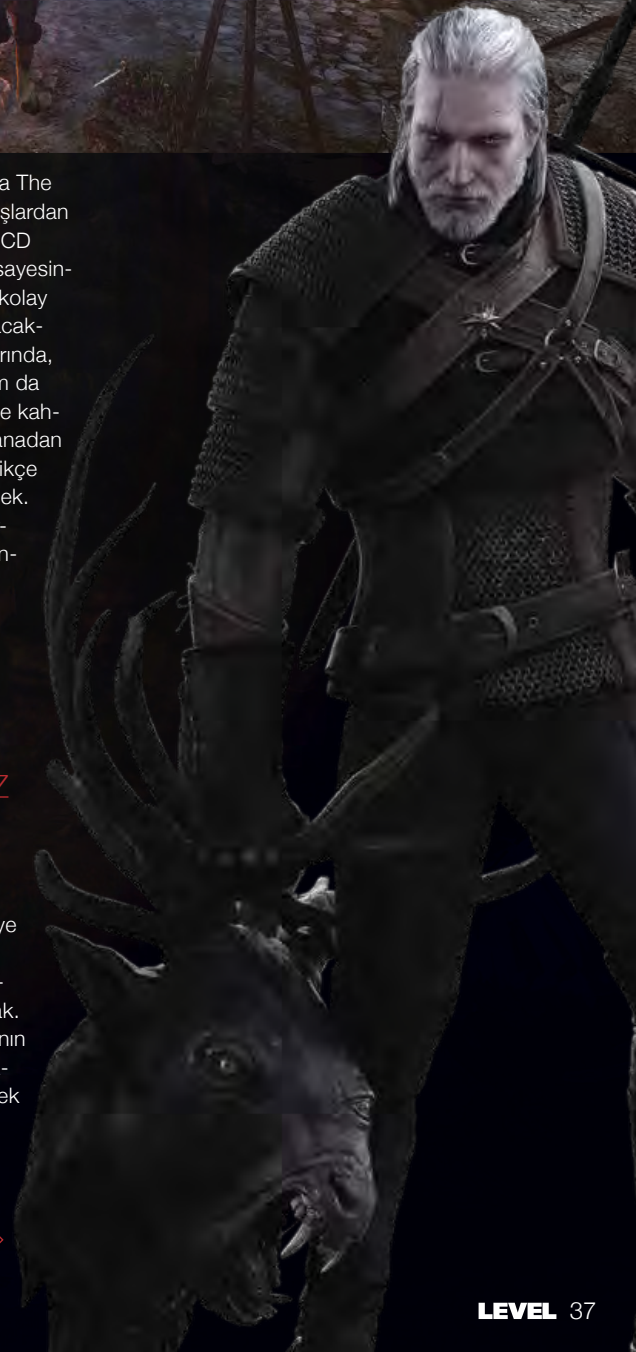
Gelelim elimizdeki uzunlu kısıtlı diğer bilgilere. Öncelikle olayın grafiksel boyutuna bir göz atalım. Yeni nesil konsollar ve PC için üretilen bir oyun olmasına rağmen, oyun içi videolar beni pek de etkilemedi. Örneğin, The Order: 1886'nın oyun içi videosuna rastladım geçenlerde ve orada olup bitenler çok daha etkileyiciydi. Yine de CD Projekt RED'in devasa bir

oyunları genellikle zor oyunlardı ve hatta The Witcher 2'nin hemen başlarındaki savaşlardan bile sağ çıkmak insanı çok zorluyordu. CD Projekt RED, geliştirilen savaş sistemi sayesinde oyuncuların artık savaşlardan daha kolay sıyrılabileceklerini ve daha çok zevk alacaklarını söylüyor. Oyunun ilerleyen kısımlarında, Geralt'ın aşırı güçlenmesi gibi bir durum da olmayacağını vurguluyor. (Çoğu RPG'de kahramanımız oyunun sonlarına doğru zıvanadan çıkar.) Siz seviye atladıkça, siz güçlendikçe karşınıza çıkan düşmanlar da güçlenecek. (Umarım oyunun hemen başlarında karşılaştığımız uyduruk yaratıklar da güçlenmez; o konu tatsız olur.) Özgürlük mevzusu oyunda resmen

Dilersek kasabanın tamamını katledip oradan ayrılabiliriz ama güzel ödülleri olan, olası bir yan görev şansını da ortadan kaldırmış olacağız

dünya yarattığını göz önünde bulundurarak bazı detayları es geçmesine göz yumabiliriz. Fakat dediğim gibi oyunu yeni nesle odaklı ve yeni nesli teslim edecek olan bir görsel şölen olarak düşlememek gerekiyor. (Killzone: Shadow Fall tam bir şovdu örneğin.) CD Projekt RED oyunun yeni nesil konsolların gücünü sonuna kadar kullanmadığını ama büyük bir ölçüde bu konsolların gücünden faydalandıklarını söylüyor ve ekliyor: "Eğer oyunu PS3 ve Xbox 360 için tasarlasaydık, aklımızdakilerin ancak %50'sini oyuna entegre edebilirdik." İleri görüşlülük işe yarıyor mu meğer... Oyunun zorluk seviyesi hakkında da firmanın birtakım açıklamaları bulunuyor. The Witcher

abartılmış durumda. İstedığımız yere ya koşarak, ya ata binerek ya da bir gemiyle, deniz yoluyla varabileceğiz. Eğer koşarak bir yerden bir yere gitmeye çalışırsak, yaklaşık bir saat boyunca koşmamız gerekebilecek eğer en uzaktaki noktalardan birine varmak istiyorsak. Özgürlüğümüz oyun alanında dolanmanın ötesinde, yapabildiklerimize de yansıyacak. Mesela bir kasabaya girdik. Dilersek kasabanın tamamını katledip oradan ayrılabiliriz ama güzel ödülleri olan, olası bir yan görev şansını da ortadan kaldırmış olacağız. Oyun bize bu tip konularda, "Eğer burayı yok edersen, >





Game of Thrones'dan, The Witcher 3'e...

Bungie'nin yeni oyunu Destiny'de, Game of Thrones'un en sempatik karakteri Tyron'u seslendiren Peter Dinklage'in sesiyle bulunacağını öğrenmiştik geçtiğimiz aylarda. Sırf bu yüzden bile Destiny'e karşı olan sempatiğimiz artarken, CD Projekt RED'in de boş durmadığını ve yine Game of Thrones'un önemli karakterlerinden bir tanesini seslendiren Charles Dance ile anlaşacağını öğrendik. Game of Thrones'da Tywin Lannister'ı canlandıran Charles Dance, The Witcher 3'te Nilfgaard İmparatoru'nu seslendirmeye hazırlanıyor. (Ya da çoktan seslendirdi bile...) Oyunun başarılarından Marcin Blacha'ya göre, Charles Dance'in bu rolü kabul etmesi firma için tek kelimeyle bir hayalin gerçek olması. The Witcher 2'nin en heyecan verici kısımlarından birisi olan Nilfgaard'ın Kuzey İmparatorlukları'nı işgali, The Witcher 3'te bu imparatorluğun tüm bölgeyi savaşa, yakıp yıkarak ele geçirmesini konu alıyor ve Nilfgaard İmparatoru da bu nedenle önemli bir yere oturuyor.

> şunlar olur." diye bir uyarı da yapmayacak. Yaptığımız hareketlerin sonuçlarını ancak bir süre sonra, kendi gözlerimizle görebileceğiz. Tüm bu özgürlük mevzusunun bize en önemli yansıdığı nokta da farklı oyun sonları. Evet, The Witcher 3'ün farklı sonları olacak ve bu farklı sonların sayısı tam 36 tane! Şimdi siz düşünün o yok ettiğiniz kasabanın oyunun sonuna etkisini... Yapımcı firma bu sonlara nasıl ulaşacağımızı ve sonların birbirinden farklılık derecelerini belirtmiyor ama oyunu farklı bir sona ulaşmak için bir kez daha oynamak isteyeceğimizi söylüyor. 36 çok büyük bir sayı olduğu için bazı sonların birbirlerinden pek az farka sahip olacağını düşünüyorum lakin yine de heyecan verici bir durum söz konusu. Multiplayer konusunda söylenebilecek tek şey, öyle bir konunun var olmadığı. The Witcher 3 her zaman tek kişilik bir oyun olarak piyasada yer alacak. CD Projekt RED'inse farklı düşünceleri var. Örneğin, "REDKit" adındaki yapımcı kitini oyunculara sunmak... Bu sayede oyun yapımında biraz deneyimli olan oyuncular, kendi senaryolarını oluşturup diğer oyuncularla paylaşabilecekler. CD Projekt RED, oyunda kullanılan motoru REDengine'ı da dağıtımına sunmayı düşünüyor. Yeni çıkacak olan RPG'lerin bu motorla yapılmasına sıcak baktıklarını belirtiyor.

Kutulu olarak satışa çıkacak olan oyunu başka hangi kaynaklardan edinebileceğimizin cevabı da tam kesinlik kazanmış değil. CD Projekt RED, Steam ve GOG (Good Old Games) üzerinden dijital dağıtımın sağlanacağını söylüyor. Origen veya Uplay gibi diğer servislere de sıcak baktıklarını gizlemiyor. Bir ihtimal oyunu bu dağıtıcılarda da görebiliriz. Gelelim en önemli soruya: Oyun ne zaman

piyasada olacak? Bin tane açıklama yapan CD Projekt RED maalesef bu soruyu halen yanıtlamış değil. Oyunun 2014 yılı içerisinde çıkacağını söylüyor ama senenin hangi çeyreği, o bile henüz belli değil. (Umalım da sene sonu olmasın.)

Pek fazla oyuna ev sahipliği yapmayacak olan 2014 yılı, bizi The Witcher 3'le buluşturacak neyse ki. Uzun oyun süresi ve sağlam senaryosu, atmosferi ile tüm RPG'cilerin listesinde olan oyunu sabırsızlıkla beklemeye devam ediyoruz. Bir aksilik olacağını düşünmesem de yine de nazar değmesin ve The Witcher 3 kazasız belasız oyun sistemlerimizdeki yerini alsın. Hürmetler... ■ **Tuna Şentuna**



LEVEL ÖZEL RÖPORTAJ



Röportaj

Beş soruda merakımızı giderdik

Tuna Şentuna: Sıkı RPG oyuncuları The Witcher 3: Wild Hunt'ta aradıklarını bulabilecekler mi, yoksa bu defa olayın aksiyon tarafı mı daha ön planda olacak?

Marcin Momot: The Witcher 3: Wild Hunt gerçek bir RPG olacak, bundan şüpheleniz olmasın. CD Projekt RED'de hepimiz RPG türünün hayranlarıyız ve sürükleyici hikâyeler yazmayı, yaratmayı çok seviyoruz. Hepimiz Baldur's Gate, Gothic, Ishar ve Fallout gibi klasik RPG'leri oynayarak büyüdük ve hepimiz hala oyunlara büyük ilgi duyuyoruz. İşte tüm bu sevgi ve birikim ile The Witcher 3: Wild Hunt'ı devrim yaratacak bir RPG olarak tasarlamaktayız. Oyunda yer alacak bazı önemli özellikler sadece The Witcher 3: Wild Hunt için değil, RPG türü için de devrim niteliğinde olacak.

TŞ: Hikâye hakkında bize daha fazla ne anlatabilirsiniz? "Wild Hunt" adındaki karanlık gücün insanlığı tehdit ettiğini biliyoruz ama bundan fazlası var mı?

MM: Kesinlikle! Bu defa olay bir Witcher olmakla alakalı. The Witcher 3: Wild Hunt'ın asıl hikâyesi, Geralt'ın kararları ve yaşamı üzerine kurulu. The Witcher 3: Wild Hunt elbette ki hikâyede önemli bir yer tutuyor ama bundan çok daha fazlasını hazırlıyoruz. Daha fazlasını açıklamak istemiyoruz çünkü olacakları kendiniz görmelisiniz, yaşamalısınız diye düşünüyoruz. Resmi açıklamalardan gözünüzü ayırmayın!

TŞ: Bir dolu yan görev olacağını duyduk oyunda. Bu görevleri oyunu bitirdikten sonra tamamlamak da mümkün olacak mı?

MM: Daha önce de açıkladığımız gibi, The Witcher 3: Wild Hunt, Geralt'ın maceralarının son basamağı olacak. Amacımız hikâyeyi büyük bir olayla bitirmek. Yani oyun bittiğinde hikâye de tamamlanmış olacak. Şu anda oyunu bitirdikten sonra yan görevlere tekrar dönüp dönülmemesini düşünüyoruz ama bunun gerçekleşme ihtimali biraz zayıf. Ancak ve ancak oyunu bitirdikten sonra oyuna devam edebilmenin hikâyeye bir katkısı olacağını anlarsak bunu gerçekleştirebiliriz.

TŞ: Oyunu yüksek grafik ayarlarında oynayabilmek için yeni bir PC almamız gerekecek mi? Lütfen hayır deyin...

MM: The Witcher 3: Wild Hunt biraz nazlı bir oyun olacak, orası kesin. Oyunu tasarlarken birçok yeniliği ve özelliği oyuna eklemeye çalışıyoruz ve bu da amaçlarımızdan biri za-

ten. Tabii ki bu sırada oyunu eski bilgisayarlarda çalışmak üzere optimize etmeye uğraştığımız da bir gerçek. Şanıyorum ki hâlihazırda yeni oyunları oynayabilenlerin bir sıkıntıları olmayacaktır. Oyunun çıkış tarihi yaklaşıncaya PC gereksinimlerini de yayımlayacağız zaten.

TŞ: İndirilebilir içerik paketleri (DLC) hakkında bilgi verebilir misiniz? Oyunu tamamladıktan sonra macera sürecektir mi?

MM: Yeni kahraman modelleri, giysileri, zırhları ve silahları gibi önemsiz eklentilere para verilmesini doğru bulmuyoruz. Zaten DLC'ler konusundaki tutumumuzu biliyorsunuz. Önceki oyunlarımızda oyuncudan hiçbir ekstra ücret almadan oyunları desteklemeye devam ettik. Bizim için hayran kitlesi her zaman ön plandadır ama daha oyun bile çıkmadı ve biz oyunun cilasını yapmak için uğraşyoruz şu sıralar. Gelecek için sonra endişelenebiliriz...



YENİ EĞİTİM SERİSİ BAŞLIYOR: DAHA KOLAY KAYIT VE KURULUM, DAHA KOLAY KULLANIM!

TABLET VE AKILLI TELEFON KULLANIM KILAVUZU

Sadece video izleyerek öğrenin: Yardım isteyen büyüklerinize mobil cihazları kullanmayı öğretmek için en kapsamlı eğitim.



VIDEO EĞİTİM



CHIP Mart sayısındaki hediyeleri KAÇIRMAYIN!

Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com



İLK BAKIŞ



The Elder Scrolls Online

Etraf Skyrim'den çikamayanlarla doluyken bir bu eksikti!

Sayfa 50



Evolve

Left 4 Dead'in yaratıcılarından, bu kez "dörde bir" yapıda bir ölüm kalım mücadelesi.

Sayfa 44



Rust

DayZ'nin fiyatı yüksek mi geldi? Bir de Rust'ı deneyin! Biz denedik ve işte test sonuçları...

Sayfa 46



Sniper Elite 3

İkinci Dünya Savaşı'nın Afrika cephesinde, elimizde dürbünlü tüfek ile neler yapacağız ki?

Sayfa 55

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

Yapım **MercurySteam Entertainment** Dağıtım **Konami**
Tür **Aksiyon** Platform **PC, PS3, Xbox 360**
Çıkış Tarihi **28 Şubat 2014** Web **www.konami-castlevania.com**

Bound by Flame

İçimdeki şeytan

The Witcher 3: Wild Hunt'ı beklerken, The Elder Scrolls Online'a adım atmak için sabırsızlanırken, "Dragon Age: Inquisition'a ne oldu?" diye sorarken, Bound by Flame yavaş ama emin adımlarla RPG piyasasında yerini almak için geliştirmeye devam etti. "Spiders" adında, ismi sanı duyulmamış bir firmadan çıkan oyun, bir The Witcher'la veya bir Skyrim'le boy ölçüşemez ve bunu da hedeflemiyor zaten ama alternatif bir RPG arayışında olanlar için iyi bir tecrübe sunacağına benziyor. Detayları merak edenleri görsellerimize alalım...

■ **Tuna Şentuna**



Arkasındaki devasa yaratığın korkunçluğuna bakmadan, bir büst kadar ifadesiz gözükken bu kadın kim, bilmiyoruz ama biz oyunda bu kadını veya bir başka karakteri değil, Vulcan'ı kontrol edeceğiz. Karakter seçmek, sınıfa karar vermek yok, Vulcan var.



Bir çeşit bilimkurgu filminden fırlamış gibi gözükken bu yaratıklar ve dahası, oyundaki en büyük düşmanlarımız olacak. Yedi tane Buz Lordu tarafından istila edilen dünyada birbirinden farklı ve elem yaratıklar karşılaşacak, onları üstün özelliklerimizle alt etmeye uğraşacağız.



Karakterimiz Vulcan, bir ateş zebanisi çağırırken yanlışlıkla kendini lanetliyor ve bu zebaninin güçleri ona geçiyor. Yan zebani, yan insan olan Vulcan artık hem daha güçlü, hem de halk tarafından pek de hoş karşılanmayan bir karakter oluyor.



Vulcan, bu tip devasa düşmanlarını yenmek için yakın dövüş silahlarını da kullanabiliyor, yayını da, büyülerini de. Zebaninin sağladığı alev gücüyle birçok büyü yapabilen Vulcan, üç farklı yetenek ağacından aldığı özelliklerle en zorlu düşmanlara bile karşı koyabiliyor.



Üç yetenek ağacından bir tanesi karakterimizin yakın dövüşte gelişmesini, bir diğeri bıçaklar ve yayla menzilli atışlar yaparak daha hızlı hareket edebilmesini ve üçüncü yetenek ağacı da büyü konusunda güçlenmesini sağlıyor.



Oyunda vereceğimiz kararlar bizi farklı sonlara götüreceği gibi, karakterimizin de değişik yönlerde gelişim göstermesini sağlayacak. Karanlık işlere girerek görüntümüz yavaştan bir zebaniyi andırmaya başlayacak ama büyü konusunda da bir hayli güçleneceğiz. Benim seçeceğim yol budur!



Devasa bir dünya yerine bölümlere ayrılmış bir yapıya sahip olacak oyun. Bir bölümde, yan görevlerle birlikte ana görevleri de tamamlayarak bir sonraki bölüme geçeceğiz ve oyun bu şekilde devam edecek. Her bölümde nasıl davranacağımızsa bize kalmış.



Buz Lortlarına karşı vereceğimiz savaşta yalnız kalmayacağımız oyun, bilinen bir yapımcıdan ve pek de ünlü olmayan bir dağıtıcıdan çıkıyor ve bunlar da oyunu daha da sempatik hale getiriyor. Umuyorum ki Bound by Flame başarılı olur!

Ekran
Görüntüleri İçin
**LEVEL
ONLINE**

www.level.com.tr

Yapım **Turtle Rock Studios** Dağıtım **2K Games** Tür **Aksiyon**

Platform **PC, PS4, Xbox One** Çıkış Tarihi **Belli Değil** Web **www.turtlerockstudios.com**

Dışarıdaki Hayat

Avcılar yaratığın peşinde koşarken, gezegende bulunan diğer canlıları da öldürebilecek ve bunların bazıları işe yarayan nesnelere, sağlık ekipmanları bırakacak geride. Ayrıca Turtle Rock avcılarını çeşitli perk'lerle şekillendirebileceğimizi de söylüyor.

Evolve

David, Goliath'a karşı

Bir gün bir uzaylı demiş ki, "Ne kadar gezegen varsa hepsindeki canlıları yok edeceğim!" Sonra bu uzaylı ırkı atmış kendini uzaya, gezegenlere bir bir konmaya ve ortalığı yağmalamaya başlamış. Bu uzaylı ırkı kocaman, dev gibi yaratıkların üstelik. Dünya'ya da inmişler hatta... Godzilla olmuşlar, Pacific Rim'deki yaratıklar olmuşlar, J.J. Abrams'ın filmindeki gibi bir şey olmuşlar falan.

Tabii ki hiçbir canlı, gezegeninde böylesine yaratıkları istemez, basmış savaş çılgınlıklarını insanlar. Kocaman yaratıklara karşı dört kişilik ekipler oluşturmuşlar ki

mücadele verdiği bu oyun, bir multiplayer macerası. (Oyunun tek kişilik modu olacağı da söyleniyor ama bunun detayları belli değil.) Dört kişilik, insanlardan oluşan ekibin her bir üyesini bir oyuncu kontrol ediyor, karşı taraftaki yaratığı da bir başka oyuncu. İnsanların amacı çok net; yaratığı bulmak ve ortadan kaldırmak. Yaratığı kontrol eden kişinin işi başta biraz daha zor zira pek de güçlü bir yaratık olarak başlamıyor oyuna ve bir süre avcılarının gözünden uzak olmak zorunda. Fakat aynı L4D'deki gibi, sürüden ayrılanı kurt kapar mantığıyla, bu yaratık en

"Kocaman yaratıklara karşı dört kişilik ekipler oluşturmuşlar ki zorluk olsun, silahları kuşanıp inmişler meydana"

zorluk olsun, silahları kuşanıp inmişler meydana. Biri oradan ateş ediyor, öbürü diğer yerden roketi fırlatıyor, yaratık daha bir aslandan büyük değil, kaçmış da kaçmış. Uzun süre gizli kalamayacağını bilse de gelişebileceğini biliyormuş. Gezegendeki diğer yaratıkları yiyerek gelişmiş, gelişmiş ve sonunda metrelerce büyüklükte bir deve dönüştüğünde ona ateş eden insanlara dönmüş ve söylemiş... "Şimdi sizi kim koruyacak?"

Left 4 Dead'in izinden...

Turtle Rock Studios'u tanıyorsunuz. Left 4 Dead'in yapımcısı olan firma, L4D ve L4D2 ile gayet iyi bir işe imza attı. Olayın suyunu da fazla çıkartmadan L4D lisansını olduğu yerde bıraktılar ve yepyeni bir yapımın üzerinde çalışmaya başladılar: Evolve. Dört kişilik bir ekibin, tek başına bir uzaylıya karşı

ufak halindeyken bile yalnız başına dolaşan avcılarını temizleyecek kadar güçlü. Bu yüzden de dört kişilik ekibin birbirinden pek uzaklaşmaması gerekiyor.

Tanışma vakti

İnsanlardan önce, ilk açıklanan yaratıkla başlayalım. Şöyle ki oyunda tek bir yaratık tipi olmayacak, farklı özelliklere sahip, farklı yaratıklar seçebileceğiz. Turtle Rock'ın ilk olarak tasarımına başladığı yaratık da Goliath olmuş ve bu güçlü canlı, herkesin oyunda bir kez mutlaka deneyeceği bir varlık olacağı benziyor. Goliath özet olarak "tank" görevi gören bir yaratık. Görüntüsü bayağı bir korkunç, kafasından diken kıvamında birçok kemik fırlıyor ama zaten güzel gözükmesini de isteyen yok. Yaratığı kontrol eden oyuncu, bu yaratığın dört farklı özelliğinden iki tanesini seçiyor ve yaratık oyun içerisinde evrimleştiğe



diğer iki yeteneği de yavaşla kontrolüne veriliyor. Her yaratık üç farklı evrim sürecinden geçiyor; ne yöne sapacağını da oyuncu belirliyor.

Goliath örneğinde evrim süreci nasıl ilerliyor, bilmiyoruz ama yaratığın dört farklı özelliğini şunlar oluşturuyor: Alev püskürtme, taş atma, gaz çıkarma... Recep İvedik gibi bir şey. Yok, durun; gaz dışındaki iki seçenek doğru ve diğer seçenekler arasında yükselere zıplama ve hız alıp önüne gelene toslama bulunuyor. Alev püskürtme saldırısı, Goliath'ın yakınına girenlerin kızartmaya dönmesine yol açacak, ondan uzak duranlarsa Goliath'ın fırlattığı kaya parçalarıyla tanışacak. Goliath kaçmak veya bir düşmanına yaklaşmak için zıplama yeteneğini kullanacak, dört avcı ip gibi dizildiğinde de ayaklarını yere sağlam basıp bir boğa gibi onların kafasıyla dağıtmaya çalışacak.

Yaratıklar evrimlerinin en son basamağına geldiğinde, insanlarla uğraşmanın yanında farklı görevleri de yerine getirmeye çalışacak. Örneğin, gezegende bulunan kalkan jeneratörlerini yok ederek insanların gezegene kurdukları savunmayı ortadan kaldırıp gezegeni istilaya hazır hale getirmeye çalışabilecek.

Avcılar

Yaratığımızı tanıdık; geriye kalan yaratıkları da ilerleyen günlerde, haftalarda öğreniriz nasıl olsa. Gelelim insanlara, yani avcılara. Dört farklı sınıfa ayrılıyor avcılar: Assault, Trapper, Support ve Medic. Assault, tahmin edeceğimiz üzere ateş gücü yüksek bir asker. Trapper, Rogue benzeri bir oynanışa sahip olacağına benziyor; rakip yaratığı çeşitli tuzaklarla, sinsi yöntemlerle yakalamaya, yavaşlatmaya çalışacak. Support'un bir nevi Engineer görevi göreceğini düşünüyorum; çeşitli eşyalarla, cihazlarla gruptaki diğer oyuncuların işini kolaylaştıracak. Medic de adından da anlayacağı gibi, sıhhiye görevi görecek.

Bu dört farklı sınıftan birini seçmek bir opsiyon olacak ama Turtle Rock enteresan bir dokunuş daha ekliyor oyuna ve bu sınıflara özel karakterler sunuyor. Örneğin, Markov. Siz derseniz X bir Assault sınıfının üyesi karakter de seçebileceksiniz, Markov'u da. İki tane silah taşıyan Markov, yakındaki düşmanları temizlemek için yıldırım saçan Lightning Gun'ı kullanıyor, menzilli atışlar için de assault rifle'ını. Düşmanın yerini ortaya çıkarmak ve ona hasar vermek için kullanabileceği Arc mayınlarını sadece yaratık tetikleyebilecek, takımınızdaki oyuncular yanından geçtiğinde tepki vermeyecekler. Tüm Assault sınıfının sahip olduğu Personal Shield'a Markov da sahip olacak. Personal Shield, bir süreliğinde oyuncuyu saldırılardan koruyan bir kalkan ve bir hayli kullanışlı olacağına benziyor.

Trapper sınıfının özel ismi Griffin, aynı L4D'deki zombi sınıfının bir üyesini andırıyor. Sahip olduğu Harpo-



on Gun sayesinde yaratığı uzaktan yakalayabiliyor ve uzaklaşmasını engelliyor. Yaratığın bundan tek kurtulma yoluysa Griffin'e saldırmak. Griffin'in sahip olduğu makineli tüfek onun yaratığa karşı tamamıyla savunmasız olmasını engelliyor ve buna ek olarak, "Sound Spikes" adındaki çubukları sağa sola dikerek yaratığın geçtiği yerleri tüm avcı ekibine gösterebiliyor. Tüm Trapper sınıfının üyelerinin sahip olduğu Mobile Arena ise bir hayli ilginç bir cihaz. Kimsenin girip çıkmasına izin verilmeyen bir kabuk yaratan bu cihaz, kaçan yaratığı yakalamak veya avcılar kaçarken yaratığı bir süreliğine hapsedmek için kullanılabilir.

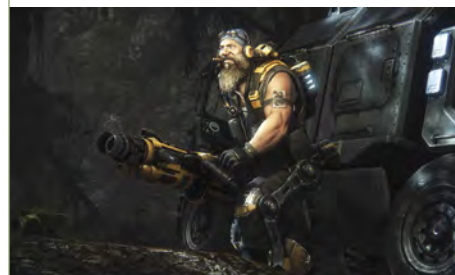
Hank, Support sınıfının isimlerinden biri ve onun olayı da tam olarak takımındakilere farklı şekillerde yardımcı olmak. Shield Gun, avcılar birkaç saniyelikliğine düşman saldırısına karşı tamamıyla koruyor ama bunu yaptıktan sonra şarj edilmesi gerekiyor. Orbital Barrage ile bir bölgeyi gökyüzünden inen saldırılara maruz bırakıyor, sahip olduğu Laser Cutter ile de yakın mesafeden düşman yaratığı kesip biçebiliyor. Support sınıfının özelliği olan Cloaking Device çok kullanışlı gözüküyor zira sizi ve yakınınızdakileri bir süreliğine tamamıyla görünmez kılıyor.

Son olarak Medic sınıfının önemli ismine, Val'e geliyoruz. Medgun, aynı Team Fortress 2'deki gibi dostlarınızı yavaşça iyileştirmenize yarayan bir cihaz. Medic sınıfındakilerin tümünün sahibi olduğu Healing Burst ise tek seferde, yakında bulunan herkesin sağlığını bir anda toparlıyor. Fakat Val sadece iyileştirmiyor, Anti Material Gun ile yaratığın işaretli bölgelerinin daha fazla hasar almasını sağlıyor. Örneğin, kafasını hedeflediniz ve avcılar bu noktaya ateşi yoğunlaştırdı; yaratığın ölmesi saniyeler bile almayabilir. Sakinleştirici etkiye sahip Tranquillizer Gun da yaratığı yavaşlatıp kolay bir hedef haline getiriyor. (Griffin de bir yandan Harpoon Gun ile yakaladı mı, hiç şansı yok...)

Avcıların tümü sadece üç kez ölüp dirilme hakkına sahip ve takımdaki herkes, aynı anda yere inerse bu üç hak da ortadan kalkıyor ve oyun bir anda sonlanıyor.

Eğlenceli bir multplayer deneyimi sunacağı kaçınılmaz olan oyunu şu anda Turtle Rock'ta deli gibi oynadıklarına göre, oyunun bu yıl içerisinde çıkabileceğini umut edebiliriz. Heyecanla bekliyoruz!

■ Tuna Şentuna



TEST
ETTİK!

Arkadaş, insan eline silahı aldığı
zaman da sika sika gidiyor be.

ice_bull: КТО РУСКИЕГО ТИМ
George W Bush: Jabbathestui is a hacker

Yapım Facepunch Studios Dağıtım Facepunch Studios Tür Aksiyon, RPG
Platform PC, Mac Çıkış Tarihi Belli Değil Web www.playrust.com

Silahlar

Kayayla baş-
ladığımız Rust
maratonuna,
envaiçeşit silahla
devam ediyoruz;
hatta her ne kadar
inandırıcı gelmese
de başlardaki ilkel
silahların yerini,
zaman içerisinde
M4 gibi otomatik
silahlar alabiliyor.
Yine de mevzu
silah değil, mermi
azim mermi!

Rust

Hayatta kalmak için öldürmen gerek...

Her tür oyun, bir noktaya geldiği anda zirvesini yaşar. Bazı türler devam yapımları gelmediği için zaman içerisinde geri planda kalır, bazı türler içinse sürekli revaçta olmayı sağlayan envaiçeşit yapım üretilir. Yine de oyun sektöründe hangi türde oyun geliştireceği, yapımcı firma için büyük önem arz etmektedir. Son zamanlardaysa “survival” temalı oyunlarda büyük bir çıkış yaşandığını görüyoruz. (Hava durumu sunuyor gibi hissettim ha.) Malumunuz, DayZ ile birlikte resmen zıplama yaşadı bu tür ve bugünlerde binlerce insan -henüz alfa aşamasında olmasına rağmen- DayZ'nin başından kalkmayı reddediyorlar. Benzer bir durum Rust için de geçerli ve şimdi izinizle...

Yeni dönem

Artık üretileceği kesinleşmiş olan yapımları direkt satın alfa aşamasından oyunun içerisine dalmak mümkün. Kimileri tarafından çok eleştirilen bu yapı, öyle görünüyör ki oyun dünyasının büyük bir kısmı tarafından kabul gördü. Rust da bu şekilde karşımıza çıkan yapımlardan ve an itibarıyla alfa aşamasında olan yapım, düzenli olarak güncelleniyor ve tıpkı DayZ gibi şimdiden hatırı sayılır miktarda oyuncuya sahip. Official, Community ve Modded olmak üzere üç farklı sunucu tipyle kendisini gösteren Rust, sunucularında en fazla 200 oyuncunun aynı haritada nefes almasına imkân tanıyor. Açıkçası 200 kişilik sunucular, oyunun

haritalarına göre çok yüksek bir miktar anlamına geliyor. Daha doğrusu, illa bazı oyuncular benzer noktalarda doğuyorlar ve kimileri için oyun başlamadan bitiyor; hatta şimdiden belli bölgelerde gezinen, kendisini geliştirmiş “noob” avcılar buluyor. Neyse, çok dağılmadan biraz daha detaylara geçeyim. Dediğim gibi, tema hayatta kalmak ve bunu yapmak için birçok farklı dış etkene karşı koymamız gerekiyor. Doğduğumuz anda elimizde bir adet kaya, iki adet sağlık çantası ve 250 saniye kullanım süresi olan bir adet meşale ile dünyanın kalanına dâhil oluyoruz. Şimdi yapmamız gereken, kendimizi korumak için silah ve kıyafet bulmak. Ha, bir de aklıktan ölmek için yemek yememiz gerekiyor. Benzer oyunların aksine Rust'ta açlık ve sağlık barımız iki farklı şekilde oyunda kendisine yer bulmuş. Acıkma süreci, gözlerimizi açtığımız anda başlıyor. Oyunda bulunan gece / gündüz temasının, kurtlar ve ayılar tarafından yenmek haricinde en çok oyuncuyu zorladığı nokta, “Cold” ibaresini yediğimiz anda geliyor zira bu esnada karakterimiz normalden katbekat daha hızlı acıkıyor. Bu duruma bir dur demek için etraftan kıyafet bulmamız ya da kamp ateşi yakmamız gerekmekte. Ateş yaktığımız anda karakterimiz ısınıyor ve her şey normale dönüyor. Tabii ki ateş yakmak pek kolay değil. Önce etraftan kömür ve odun toplamamız gerekiyor.



Oyun boyunca düşmanlardan sakınmaktan daha çok, etraftaki kaynakları görmeye çalışmakla uğraştığımızı da belirtmek istiyorum. Misal, normalden daha büyük, altınmsı renkteki taş birikintilerine elimizdeki kayayla vura vura birçok farklı materyale sahip olabiliyoruz. Benzer bir durum avladığımız hayvanlar için de geçerli. Öldürülmüş olan bir hayvana vura vura üzerindeki materyalleri cebimize indirebiliyoruz. (Bence rahatsız edici bir görüntü, umarım değiştirilir.) Avlarımızdan çıkan etlerin önemini sanıyorum ki söylememe gerek yok ama bu etleri çiğ olarak yemenin bir anlamı bulunmuyor ve hatta tam tersine, karakterimizi kısa yoldan öldürmenin farklı bir yolu. Bu yüzden önce kamp ateşine bir uğramamız gerekiyor.

Farklı yollar

Hayatta kalmanın en iyi yolu, tipik bir DayZ örneği olan "birlikte oynama" kuralından ileri gitmiyor. Çoğu oyuncu çoktan kendi ekibini kurmuş durumda. Zaten "Bandit" olarak isimlendirilen, keyif ve başka oyuncuların eşyaları için etrafı talan eden ekiplerden kurtulmanın başka yolu yok. Rust ile birlikte gelen üretim sistemi sayesinde yaptığımız binalar da hayatta kalmanın bir diğer yolu. Topladığımız kaynaklar doğrudan doğruya daha büyük ya da daha geniş yaratabileceğimiz binalar, karakterimizi başta vahşi hayvanlar olmak üzere, tüm Bandit'lere karşı korumakta birebir. Yine de diğer noktalara göre daha fazla toplanacak kaynak bölgesi yakınlarına bina bile inşa etsek, saldırıya maruz kalması işten bile değil. Zaten oyunun şu anki aşamada en büyük sorunlarından biri de bu. Belirli noktalar sürekli talan ediliyor ve kaynakların geç "respawn" süreleri yüzünden diğer oyuncular hep aç, açta kalıyor. Biraz günümüz dünya düzeni gibi aslında; oyuna erkenden başlayıp yol kat eden zenginler zengin olmaya devam ediyorlarken, yeni başlayan



fakir tabaka tek kurşunla ortadan kaldırılıp yeni bir fakir hayata başlıyor. Her ne kadar sinir bozucu olsa da ziyadesiyle gerçekçi bir tema ve eğer bu bir survival oyunsa bence çok da yakışmış. Bu arada etrafta kaynak ararken bulduğum kutulardan da bir hayli fazla malzeme çıktığını belirtmek istiyorum. Zaten Rust'ın esas aldığı mantık şu: Kaynak bul, yapım şeması (blueprint) bul ve üret. Oyunda bulunan tüm silah ve zırhlar oyuncular tarafından üretiliyor. Bu yüzden genel amaç, etrafı olabildiğince araştırmak ve bunu yaparken başkalarına yem olmayacak kadar dikkatli olmak. Oyunu deneyim ettiğim süre boyunca en büyük sıkıntı, sunucudan düşüşler ve aniden yaşanan lag'ler oldu. Kimin dost, kimin düşman olduğunu bilememekse gerçekten oyuna alışmayı zorlaştırıyor ama dediğim gibi, şimdiden açılmış olan birçok farklı su-

Rust'ın en zorlayıcı kısmı şüphesiz ki devasa haritası içinde kaybolmak. Herhangi bir arkadaşınız olsa bile, belirli bir noktada buluşmak imkânsız gibi bir şey

nucu modeli var. Rust'ın en zorlayıcı kısmı şüphesiz ki devasa haritası içinde kaybolmak. Herhangi bir arkadaşınız olsa bile, belirli bir noktada buluşmak imkânsız gibi bir şey. Fakat durun, www.rustmap.net ve www.rustnuts.com gibi siteler aracılığıyla nerede olduğunuzu bulmak çok kolay! Bu iki siteyle nerede, ne var, anında bulabiliyoruz. Ayrıca gece / gündüz temasının aktif şekilde çalışmasının en önemli faktörü de yine harita mantığı üzerinde devreye giriyor çünkü bu sayede Doğu ve Batı yönlerini kolayca algılayabiliyoruz. Açıkçası ben bir şekilde, kısa sürede bayağı ilerlemeyi başardım ama eninde sonunda beni de hakladılar. Dedim ya, tek başına Rust oynamak boşa kürek çekmek gibi bir şey. Bu yüzden oyun çıktığı zaman siz siz olun, bir arkadaşınızla birlikte oynayın. Ancak o zaman oyunun tadını gerçekten çıkarabileceğinize inanıyorum. Aksi halde Rust sizin için boşa harcanmış 19.99 dolardan ileriye gidemeyecek, fason oyunlardan biri olarak tarihin tozlu dijital raflarına kaldırılacaktır. ■ Ertuğrul Süngü



Yapım Chucklefish Dağıtım Chucklefish Tür Aksiyon, Macera, RPG Platform PC, Mac Çıkış Tarihi 2014 Web www.playstarbound.com

Grafikler

"İki boyutlu bir oyun." deyip geçme sevgili okur. Adamlar resmen oyuna aktif fizik motoru koymuşlar. Etrafta bulunan su birikintilerini kazdığımız yol boyunca akıtabiliyor, kazının bittiği yer yüksekteyse tüm suyun aşağıya ya da ne tarafa doğru kazdıysak o tarafa doğru dökülmesine önyak olabiliyoruz; hatta yüzeyde yataylık varsa tüm su o tarafa doğru akmaya devam ediyor. Bu ne biçim iki boyutlu oyun demezler mi adama?

Starbound

Orası neresi? Siz kimi aradınız?

Uzay geminize atlamışsınız, gidiyorsunuz düt düt diye. Sonra bir anda yakınında bulunduğunuz gezegeniniz saldırıya uğruyor. O da ne? Ne var, ne yoksa gezegeninize boşaltıyorlar. Ve bir anda, kocaman bir telaşla kaçmaya başlıyorsunuz. Geldiğimiz yer hakkındaysa hiçbir bilginiz yok. Savaştan kaçmamıza yardımcı olan gemimizin de benzini tükenmiş durumda. Bu yüzden hiçbir yere kımıldayamıyoruz. Çalışan tek cihaz, sizi yörüngesine girdiğiniz ilginç gezegene gönderebilecek ışınlama makinesi. Yapacak pek bir şey yok, o halde bu durumdan kurtulmak için şu gezene gelin birlikte bir inelim...

Sonsuzluk denizinde, fantastik bir haldeyim
"Şimdi nedir bu oyun?" diyeceksiniz, ben biliyorum ama demeyin; siz sadece sıkı tutunun, yeter. Grafiklerine baktığı zaman çoğu oyuncu, son yıllarda sükse yapan, eskinin "arcade" oyun modelini benimsemiş bağımsız yapımlardan birisi zannediyor Starbound'u ama aradaki

farklı gezegenler bulunuyor. Gerekli materyalleri topladıktan sonra gezdiğimiz, sayısını bilmediğim miktardaki gezegenden birisinde, farklı bir oyuncuyla karşılaşmamız işten bile değil. Fakat önce kendi kıçımızı kurtarmamız gerekiyor. Oyunda zibilyon tane farklı eşya, kaynak ve buraya yazarak yabancı kelime kalabalığı yapmayacağım miktarda cisim var; hatta bu cisimler o kadar fazla ki oyunu deneyim ettiğim ilk iki saatte resmen başım döndü. Durumdan sizin de etkilenmemeniz için tane tane anlatma moduma geçiyorum. İzninizle...

Sıfırdan Starbound

Oyuna altı farklı ırktan birini seçerek başlıyoruz. Grafikler çok detaylı olmasa bile, karakterimiz üzerinde az da olsa oynama yaparak, benzeri bir modelle karşılaşma riskini azaltıyoruz. Akabinde Normal, Hardcore ve Permadeath olarak sıralanmış üç zorluk seviyesinden birisini seçiyoruz. Bu arada yanlış anlaşılmasın, "Normal"

"En temelde sadece bir kamp ateşiyle başlıyor maceramız. Neden mi? Çünkü hem ışık saçıyor, hem de etraftaki yaratıklardan düşen etleri pişirip yememiz için gerekiyor"

benzerlik sadece grafiklerde ki zaten insanlar uğraşmış, bu kalitedeki grafiklere bile optimizasyon yapmışlar. Şimdi Grand Theft Auto serisiyle hayatlarımıza yerleşmiş olan "sandbox", yani uçsuz bucaksız dünya kavramı diye bir şey var. Hah, unuttun onu çünkü bizi hep kandırmışlar. Meğerse sonu gelmeyen dünya Starbound ile üretilmiş de haberimiz yokmuş. "Nasıl?!" gibi garip hallere girmeyin, siz beni dinleyin. Oyun içerisinde her oyuncunun düştüğü

seçeneğinde bile öldüğümüz takdirde oyundaki para birimi olan pixel'lerimizin hepsini kaybediyoruz. Demem o ki diğer seçeneklerin varlığını bile unutmak lazım. Artık karakterimizle, benzini bitmiş gemimizin içindeyiz. Burada birazdan toplayacağımız eşyaların fazlasını koymamız için duran harici bir banka kutumuz bulunuyor. Gezegene indiğimiz zamansa kendimizi iki boyutlu bir dünya içerisine buluyoruz. Oyun zaten hemen karşımıza

bir görevle çıkıyor. Nitekim "tutorial" bölümü olmadığı için Starbound Codex aracılığıyla konuya biraz daha hâkim oluyoruz. Yapmamız gereken, esasen bulunduğumuz yere ufak çapta bir yerleşim inşa etmek. En temelde sadece bir kamp ateşiyle başlıyor maceramız. Neden mi? Çünkü hem ışık saçıyor, hem de etraftaki yaratıklardan düşen etleri pişirip yememiz için gerekiyor. Ürettiğimiz okla öldürdüğümüz her yaratık bir birim et bırakıyor. Karakterimiz düzenli olarak acıkıyor ve oyun bunu bize belirtiyor. Eğer açlık barı dibi bulursa ölüm kaçınılmaz oluyor. Starbound, gece ve gündüz olmak üzere iki farklı dünyaya bölünüyor. Hava karardığı zaman normalde görmediğimiz birçok canavar kendini gösteriyor. Bu yüzden sığınacak bir yere ihtiyacımız var. İlk yapmamız gereken, etrafı kazmak. Malum, yerin altı her zaman daha güvenli bir ortam sunmuştur. En azından Starbound dünyası için böyle bir gerçek söz konusu. Başlangıçtaki kazı çalışmalarını için en temel cihazımız olan Matter Manipulator'ı kullanıyoruz. Bu cihaz aynı zamanda etrafa yerleştirdiğimiz eşyaları, cebimize geri almamıza da olanak sunuyor. Kendisi kesme ve kazma işlemleri için biçilmiş kaftan ama biraz yavaş. İlk başta karşımıza çıkan görevlerle gerekli malzemeleri topluyor ve gerekli ürünleri üretiyoruz. Başardığımız görevler aynı zamanda pixel anlamına geliyor. Toplanacak ürünlerin başındaysa odun, taş ve kömür bulunuyor. Oyunda bulunan ürünlerin yapımı ve kalitesi, kullanılan hammaddeyle doğru orantılı; ilk seviye olan tüm ürünler odundan yapılıyor. Akabinde bakır, demir diye uzayan bir yol var. Odunun bir diğer önemi, meşale yapmamızı sağlaması ve özellikle yeraltına doğru yaptığımız kazılarda düzenli olarak meşale kullanmamız gerekiyor. İşin iyi yanı, biz yanlışlıkla zarar vermediğimiz sürece meşalelerin evladiyelik olması. Zaten öldüğümüz takdirde oyun bıraktığımız gibi devam ediyor; bu yüzden ziyadesiyle önemli bir nokta bu. İlk eşyalarımızı ürettikten sonra kendimizi hammadde arayışı içerisinde buluyoruz. Starbound kocaman ama kocaman bir dünyaya sahip ve aradığımız hammaddelere ulaşmak için bolca kazı yapmamız gerekiyor. Yeraltında bulunan devası karanlık noktalarda ne gibi madenler olduğunu görmenin imkânsız olması, durmadan kazı yapmamızla sonuçla-



yor. Biliyorum, sanki çok sıkıcıymış gibi duruyor ama inanın değil çünkü oyunun yapısı, bizlere sürekli farklı bir meşgale sunuyor. Biz tüm bu maden yolculuğunda kafayı yerken, etraftan topladığımız "değersiz" toprak, taş ve hatta kar bile sonradan kullanmamız için me-nümüzde kendine yer ediniyor. Her seferinde düzenli olarak ışınlandığımız noktaya etraftan topladığımız toprak, taş ve hatta demir maddelerinden bir yerleşke yaratabiliyoruz.

Detaylarda kayboldum

İçinde bulunduğumuz gezegende temel olarak hayatta kalmamız ve sürekli Age of Empires oynuyormuş gibi kendimize çağ atlatmamız gerekiyor ama etrafta bizden ileriye gitmiş yerleşimler de bulabiliyoruz. Oyunu oynadığım süre boyunca gördüğüm kadarıyla benim karşılaştığım yabancı yapı, tamamen yapımcı ekip tarafından hazırlanmıştı ama içeriği ganimetle doluydu. Ayrıca etrafta kamp kurmuş farklı NPC'ler de bulunuyor ki bizden çok daha ileri seviye silahları bulunuyor. Yahu anlat anlat bitmez bu oyun. O kadar detaylı, o kadar sürükleyici ve daha da fenası, o kadar kilitleyici ki işim bitti! Yani düşünün, bu oyun daha beta aşamasında. Oyun çıkınca kim bilir neler olacak. Korkuyorum! ■ Ertuğrul Süngü



TEST
ETTİK!Tip Tip
Adamlar

TESO'ya başladığım anda karşıma çıkan karakter yaratma menüsünü Aion'dan beri görmemiştim. Bir MMO'nun bu kadar detaylı ve farklı karakter yaratabilme imkânı sunması büyük bir olay bence ve inanın ki oyunu oynadığım süre boyunca etrafımda sürekli farklı olarak tiplerde karakterler gördüm. Nasıl güzel bir duygu bu arkadaşı!

Yapım **ZeniMax Online Studios** Dağıtım **Bethesda Softworks** Tür **MMORPG**
Platform **PC, PS4, Xbox One, Mac** Çıkış Tarihi **4 Nisan 2014** Web **www.elderscrollsonline.com**

The Elder Scrolls Online

Yeni dünyaya merhaba!

A rtık sağır sultan bile duydu; ben ve bir grup şanslı insan Şubat ayının ortasında, dört günlük bir The Elder Scrolls Online macerası yaşadık. Tüm dünyanın farklı noktalarından binlerce insana kapılarını açan TESO ekibi, hem oyunu dünyaya tanıtmak, hem de oyunun ne durumda olduğunu görmek için böyle büyük bir adım attı. Ben de dört günlük maratonun içerisinde kendi maceramı yaşadım ve birazdan sizlere deneyimlerimi aktaracağım. Fakat yazıyı okurken siz de unutmayın ki bu sadece kısa bir test süreciydi. O yüzden esas yorumlarım, TESO piyasaya çıktıktan sonraki uzun yazımda olacak!

Yeni başlangıç

Neresinden başlanır ki böyle bir oyunun? Her yeri bir farklı, her yeri bir ilginç... Misal, alıştığımız iki farklı taraf yerine TESO'da Aldmeri Dominion, Daggerfall Covenant ve Ebonheart Pact olmak üzere üç taraf bulunuyor. Her taraf kendi arasında üç adet farklı ırkı barındırıyor. Bir de malumunuz Imperial var ki o tek başına şampiyon. Oyun piyasaya çıktığı zaman da sadece Imperial Edition alanlar bu ırkla oynayabilecekler. Bilmeyenlere hemen belirtelim. Toplamda 10 adet, birbirinden tamamen farklı görünüşü ve farklı konularda becerileri olan ırklardan bahsettiğimi unutmayın. Yani bazı oyunlarda olduğu gibi, laf olsun diye ortaya koyulmuş seçenekler değil bunlar. Duru-

mu daha iyi anlamak için oyunda bulunan dört farklı sınıfı, farklı ırklarla oynamak gerekiyor. Dragonknight, Sorcerer, Nightblade ve Templar şeklinde sıralanan sınıflar, ırklarla o kadar iyi kombine olabiliyor ki siz de şaşırabilirsiniz. Haricinde her ne kadar dört adet sınıf seçeneği azmış gibi gözükse de yetenek sistemini kavradığımız anda aslında ne kadar değişik karakterler yaratabildiğimizi anlıyoruz. Neden mi? Şöyle söyleyeyim: Ortalama bir oyunda göreceğinizden çok ama çok daha fazla yetenek bulunuyor TESO'da. Bir kere yeteneklerin kendi seviyeleri bulunuyor. Misal, ben bir adet Nord / Dragonknight karakterle oyunu deneyim ettim, daha doğrusu bu karakter üzerine yoğunlaştım. Bu durumda hem ırkımdan, hem de sınıfımdan dolayı gelen birçok farklı yetenek sekmesi önümden sıralandı. Tabii ki yeteneklerin sıralanması bir şey ifade etmiyor zira onları açmak için önce ilgili yeteneğe seviye atlatmamız şart. Yani Two-Handed kısmında bulunan ilk yetenek konumundaki Cleave'den sonra gelen Critical Charge için bolca iki elli kılıç kullanmam gerekti. Fakat durun, daha bitmedi! Olayı daha da muhteşem hale getiren şey, yeteneklerin de kullandıkça seviye atlaması. Dur, dur, yine bitmedi! Her yeteneğin de -deneyim ettiğim kadarıyla- dört adet seviyesi var ve dördüncü seviyeye gelen yetenek, bir sonraki mutasyonuna uğruyor; hem de bizim isteğimize



göre. Cleave örneğini temel alırsak, yeni aşamasında Brawler'l'e dönüştü ki bu sayede etrafındaki düşmanlara vurduğum darbeler ufak "dot"lar vurmaya başladığı gibi, kalkanlara karşı da benzeri bir özellik kazandım. Anlayacağınız, seçtiğimiz yetenekler doğrultusunda bambaşka bir karaktere kavuşabiliyoruz. Tamam tamam, susuyorum. Çok takıldım yetenek konusuna ama çok güzel değil mi en sevdiğim okur?

Meslek ve dünya

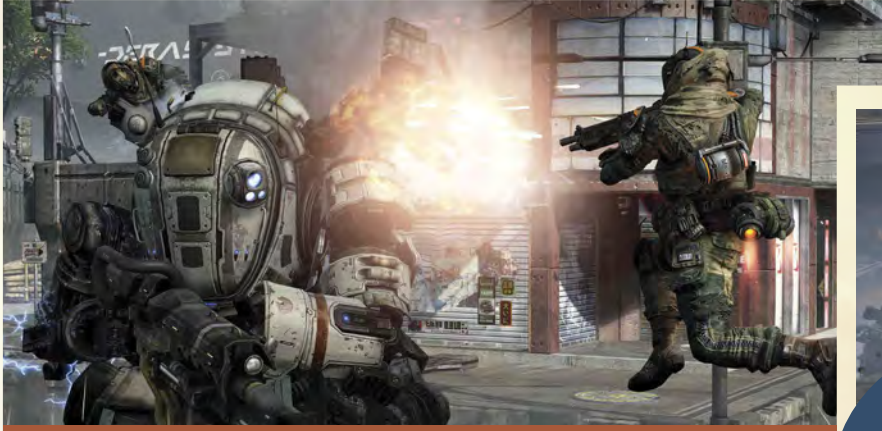
TESO'da temel olarak beş farklı meslek bulunuyor ve öyle görünüyor ki oyun çıktığında da buna sadık kalınacak. Provisioning, Enchanting, Blacksmithing, Woodworking ve Alchemy gibi MMO denildiği zaman akla gelen, genel geçer meslekler söz konusu. Nitekim oyunun her noktasında olduğu gibi, burada da büyük farklılıklar var. Bu oyunda mesleklerin özel yetenek puanları bulunmuyor. Onun yerine craft yaptıkça ilgili konu hakkında seviye atlıyor ve bu atlanan seviye sayesinde, karakterimizin yetenek menüsünde ilgili yetenek başlığı altında daha fazla sayıda yeteneğin kullanılabilir hale geldiğini görüyoruz. Yani sözün özü, karakterimize seviye atladıkça kazanılan yetenek puanlarını vererek mesleki gelişimimizi gerçekleştiriyoruz. Haricinde etraftan topladığımız materyallerle üretim yapıyoruz. Yetenek puanı harcadığımız mesleklerin oyuna katkıları azımsanmayacak boyutta, merak etmeyin; hatta anladığım kadarıyla bir meslekte uzman olmadan ileri seviyelerde zorluk çekeceğiz.

Dünyanın geneline baktığımız zamansa The Elder Scrolls severler başta olmak üzere, Viking ve orta çağ temasını beğenen herkesin ağzının suyunun akacağı, dağ boyu akarsular görüyoruz. Yahu gerçekten kaplama bile olsa bir MMO için harika seviyede tasarlanmış şehirler bulunuyor TESO'da. Tüm bu ortam içerisinde ilerleyen senaryo da cabası! Yani bir kaptırdım, kaç saat bilgisayar başında

kaldım, ben de bilmiyorum. Tek bildiğim, ilk World of Warcraft döneminden beri lavaboya bile gitmeyi ertelediğim olmamıştı, buna eminim. Savaş kısmındaysa bugüne kadar çıkan birçok oyunun denediği "tab-targeting", yani sabit bir düşmana kilitli vaziyette saldırı yapma mekaniği haricinde olan, özgürce savaşma modunu sanıyorum TESO hayata geçirmeyi başarmış. O alışılmış, tekdüze savaşlar yerine sürekli hareket isteyen, karakteri her yönüyle kontrol etmemizi şart koşan, sağa sola takla atmamız gereken ve doğru zamanda, doğru şekilde saldırı yapmamızı bekleyen bir sistem yerleştirilmiş. Güçlü vuruşlar ile ufak vuruşlar arasındaki fark, oyunda resmen anlam bulduğu gibi, mouse'un iki tuşuna basarak yapılan büyüleri yakın mesafede engelleyebiliyor olmak bir hayli ilgi çekici ve yenilikçi olmuş. Şimdi böyle bir anda hücum ettim üzerinize, biliyorum ve her şeyden biraz biraz bahsedebildim ama durun, oyun piyasaya çıktığı gibi ensenizdeyim! Ayça'ya ve Cem'e söylediğimi size de söylüyorum: Bu oyun geleneksel World of Warcraft oyuncularına hitap etmeyecek bence zira hem oynaması çok daha zor, hem de tıpkı Final Fantasy XI'de olduğu gibi daha çok senaryo odaklı. TESO'ya sadece "yeni MMO" olarak bakmayın derim; önce dinamiklerini iyice inceleyin, sonra karar verin.

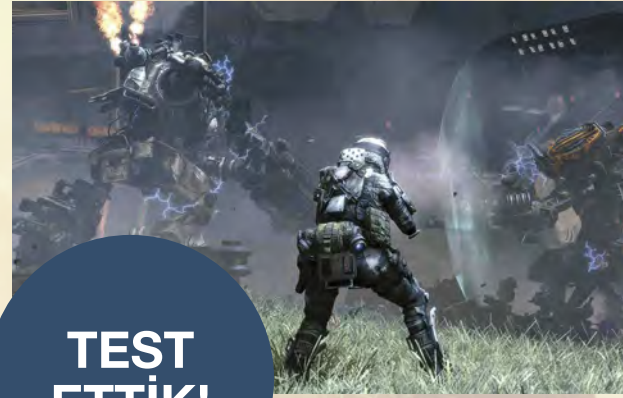
■ Ertuğrul Süngü





Yapım Respawn Entertainment Dağıtım Electronic Arts Tür FPS
Platform PC, Xbox 360, Xbox One Çıkış Tarihi 13 Mart 2014 Web www.titanfall.com

◀ Titan'ların tepesine atlayıp onları etkisiz hale getirmek mümkün ama fark edilince hemen kaçmak gerekiyor.



**TEST
ETTİK!**

Titanfall

Heyecan, aksiyon, adrenalin

Call of Duty'yi ve Call of Duty 2'yi keyifle oynamıştım, hele ki Call of Duty 2'nin multiplayer modunda geçirdiğim günler, geceler dün gibi aklımdadır ve benim için bir dönüm noktasındır aslında. Seriyi ilk oyundan itibaren sıkı bir şekilde takip ederken, tam olarak emin olmadığım bir oyunda, sanırım Modern Warfare 2'de ya da Black Ops'ta vazgeçtim bu sevdadan. Multiplayer'ına en son adam gibi baktığım Call of Duty bunlardan biri oldu sanırım. Artık her şey çok hızlanıyor, bazı şeyler benim reflekslerimi aşıyordu. Battlefield serisinin yükselişe geçmesi de bu süreci hızlandırdı ve bir anda kendimi, geniş ve durağan savaş alanlarında buluverdim. İstedğim an daha sakin hareket edebileceğim, istediğim an aksiyona girebileceğim bir yapı vardı Battlefield'da. Hal böyleyken Titanfall'un bana hitap etmediğini düşünüyordum ki yanlışmışım. Oyunun kapalı betasına girer girmez öylesine büyüdüm ki beta hiç bitmesin, sabahlara kadar Titan'ımdan çıkmayayım istedim ama... Bitti.

İN ÜSTÜMDEN ALÇAK!

Bildiğiniz ya da bilmediğiniz üzere, Titanfall'u Call of Duty'nin gerçek yaratıcıları hazırlıyor ve bu başlı başına değer katıyor oyuna. Haliyle Titanfall'da Call of Duty'nin izlerini görmek şaşırtıcı olmadı betayı oynarken. Özellikle aksiyon hiç hız kesmiyor, her an koşturup zıplıyor, duvarlarda yürüyor ve binaların tepesine tırmanıyoruz. Evet, karakterimiz çift zıplama sayesinde ikinci kata kadar ulaşabiliyor, bir de üstüne duvarda yürüyüp tekrar zıplayarak iyice havalanıyor. Üstelik sınırsız koşma yeteneğiyle hızımız hiç kesilmiyor, kısa sürede düşmanla burun buruna geliyoruz. İşte o an ne yapıyoruz? Ateş! Kontrol ettiğimiz ve "pilot" denilen karakterler bir ana, bir de yan silah taşımaktalar. Bunları diğer pilotları ve yapay zekâ kontrolündeki birimleri (Grunt & Spectre) yok etmek için kullanıyoruz. Betada açık olan sınıflar ve silahlar kapsamında en ilgi çekici olan şey, Assassin'in kullandığı Smart Pistol idi. Her ne kadar çok başarılı bir şekilde kullanasam da ana silah olarak geçen Smart Pistol, hedefe kilitlendikten sonra tam olarak nişan almasanız bile düşmanı bulan atışlar yapabiliyor. Ana ve yan silah dışında bir de Anti-Titan silahımız var ki bunu da -adından anlayacağınız üzere- Titan'lara karşı kullanıyoruz. Pilotların silah kullanmak dışında özellikleri de var tabii ki.

"Loadout" oluştururken bir Tactical Ability, bir Ordinance, bir Kit 1 ve bir Kit 2 seçimi yapabiliyoruz. Tactical Ability'deki favorim Cloak, yani görünmezlik oldu. Her ne kadar dikkatli gözlerden kaçmak mümkün olmasa da özellikle bir Titan ile burun burunayken gizlenmenin en kolay yolu. Ordinance başlığı altında el bombası ve türevi şeyler taşıyor, Kit 1 ve Kit 2 içinse ekstra özellik açabiliyoruz. Mesela Minion Detector, yapak zekâ kontrolündeki birimleri her an mini haritada görünür kılyor ki bu da ekstra skor yapmak için işimi bir hayli kolaylaştırdı. Bir de Burn Card olayı var ki oyunu oynadıkça kazandığımız bu kartları öldüğümüz anlarda kullanıp farklı avantajlar sağlayabiliyoruz. Gelelim asıl konuya, yani Titan'lara. Pilotlarda olduğu gibi, Titan'larda da loadout hazırlamak mümkün. Titan'lar ana silahla beraber Tactical Ability, Ordinance, Kit 1 ve Kit 2 seçimi yapabiliyor. Örneğin, oyunun "tutorial" bölümünde gösterilen Vortex Shield ile bize yönelen roketleri ve kurşunları durdurup geri püskürtebiliyoruz. Rocket Salvo ile düşmana ağır saldırı yapabilmek de mümkün. Nuclear Ejection ise efsanevi işler yapmamızı sağlıyor. Bu özellik sayesinde Titan'ı terk ederek onun nükleer bir patlama yaratmasını sağlıyoruz ve etraftaki hemen hemen her şey yok oluyor.

Tek bir sayfada betadaki tüm loadout seçeneklerini saymak yerine favorilerimden bahsetmeyi yeğledim. Zaten oyunun çıkmasına siz bu satırları okurken maksimum 13 gün var ve az daha sabredip anlattıklarımın fazlasına bizzat şahit olabilirsiniz. Diyeyeceğim asıl şey şu ki benim gibi ağır oynanışa yönelmiş bir Battlefield oyuncusunu bile kendine hayran bıraktı, ya Titanfall çok büyük iş yapacaktır. ■ Şefik Akkoç



Gamepad

Geçen ay gözden kaçırmış olanlar için hatırlatayım. Sadece Microsoft'un oyun platformları için geliştirilen Titanfall'un bir de Xbox One'a özel gamepad'i bulunuyor. Aslında her şey aynı, sadece kaplama farklı ama eminim ki bunu da alanlar olacaktır.

"Tactical Ability'deki favorim Cloak, yani görünmezlik oldu. Her ne kadar dikkatli gözlerden kaçmak mümkün olmasa da özellikle bir Titan ile burun burunayken gizlenmenin en kolay yolu"

Dünyalar

Viking Mitolojisi'ne birazcık vakıfsanız, farklı dünyalar olduğunu biliyorsunuz demektir. Kendilerini olabildiğince bu dünyaya veren yapımcı kadro; Midgard, Jotunheim, Svartalfheim, Muspelheim, Alfheim ve Helheim olmak üzere altı ve birbirinden tamamen farklı dünyayı oyunun merkezine yerleştirmiş durumda.

✓ Dünyalar arasındaki geçişlerimizi portallarla yapacağız.

Yapım Paradox Development Studio Dağıtım Paradox Interactive Tür Strateji Platform PC Çıkış Tarihi Belli Değil Web www.runemastergame.com

Runemaster

Ragnarök'ten önce!

Başlığa aldanmayın sakın! Ragnarök 22 Şubat Cumartesi günü gerçekleşti arkadaşlar. Geçmiş olsun. Eğer siz bu satırları okuduğunuz sırada bu önemli günde, dünyada büyük bir değişiklik olmadıysa da dert etmeyin. Vikingler, bizim göremediğimiz birçok farklı aksiyonu çoktan yaşamışlardır. Yine de böyle yıldırımlı, şimşekli bir hava hatırlıyorsanız, o 22 Şubat'tan kalmadır.

Oyunumuzun adı, ne kadar da Viking Mitolojisi ile iç içe olduğunu ele veriyor zaten ama Runemaster, isminden daha da fazla, bayağı ciddi bir şekilde Viking Mitolojisi ile bezenmiş bir yapımla olma yolunda ilerliyor. ("Norse" demiyorum, daha bir Türkçe olsun istedim, "Viking" diyorum o yüzden.)

Seçim

Yapım hakkında bu zamana kadar çok az şey biliyoruz ama sağ olsun, yapımcı koltuğunda oturan Linda Kiby oyun hakkında bazı detayları gün yüzüne çıkardı. Yapım, benim gibi strateji hastalarının en çok sevdiği firma olan Paradox Interactive tarafından üretiliyor. Böyle denildiği zaman akla hep harita üzerinde, grafik yoksunu ama strateji dinamiği en üst seviyede yapımlar geliyor ama durun, gitmeyin, bu seferki farklı! Gerçekten de Runemaster, firmanın klasik strateji oyunları olan Crusader Kings ve Europa Universalis gibi yapımlardan büyük oranda farklılık gösteriyor. Farklılıkların başında, gerçek dünya tarihi yerine daha fantastik bir dünya yapısı kullanılması geliyor. (Buradaki gerçekliği çok tartışırım.) İkinci olarak Runemaster'ın üç boyutlu bir oyun olması ve bir karakteri kontrol etmemiz devreye giriyor. Yapımcıların açıklamalarına bakacak olursak oyunda altı adet, birbirinden farklı ırk ve üç farklı sınıf bulunacak. Oyuna başladığımız anda, dünya üzerindeki herhangi bir karakteri canlandırıyor olacağız ama olaylar içerisindeki yerimiz büyük olacak.

Runemaster, yaklaşmakta olan Ragnarök dönemin-

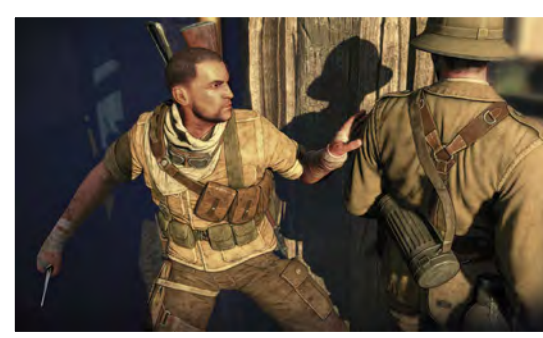
de geçiyor. Bilmeyenler için yardımcı olayım; Ragnarök, Viking Mitolojisi açısından dünyanın sonu olarak biliniyor. Oyunu deneyim ederken biz de konuya vakıf olacağız ve genel hatlarıyla iki farklı seçeneğimiz bulunacak. Ya Thor'a katılıp yaklaşmakta olan sonu durdurmaya çalışacak ya da Loki ile birlikte bu sona yelken açacağız. Tabii ki bizim karakterimizin olaylar esnasındaki tam rolü henüz açıklanmadı. Bilinenler arasında, Loki yanlısı Troll'lerin ya da Thor yanlısı ırkların desteklerini alabilecek olmamız var. Nitekim bu iş nereye varacak, işte orası tam bir muamma. İşin özünde kendi tarafına adam çekmeye çalışan bir karakteriz ve yaptığımız seçimler oyunun genel gidişatını belirleyecek. Dilersek kendi ırkımızı katlederek Troll'lerin desteğini kazanabileceğiz. Umarım bu esnada çift taraflı da davranabiliyor olabiliriz; herkesi birbirine düşürmek mükemmel olacaktır.

Yapımcı ekibin en büyük iddiasıysa oyunun yeniden oynanabilirliği üzerinde yoğunlaşıyor. Runemaster'a her yeniden başlayışın farklı bir oyun olacağını üzerine basa basa dile getiren ekip, aynı zamanda 100 saatlik oyun süresini şimdiden garanti etmiş durumda. Şimdilik elimizde savaş sistemiyle ilgili bir bilgiye bulunmuyor ama sırf teması yüzünden bile milyonlara ulaşacak bir yapımla olduğunu düşünüyorum. ■ Ertuğrul Süngü





Yapım Rebellion Dağıtım 505 Games Tür Aksiyon
Platform PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One Çıkış Tarihi 2014 Web www.sniperelite3.com



Sniper Elite 3

İşini sessiz halletmek isteyenlere

Aksiyon oyunu sevenler için bundan yıllar önce kendini bir hissimla gösteren ama ne yazık ki aradığını bulamayan oyunlardan biriydi Sniper Elite; hatta tek bir oyunla da kalmayan yapımcı ekip, şansını bir defa da Sniper Elite V2 ile denediyseniz de aradığını bulamamıştı. Sizler de arkadaşlarınızla oyun hakkında konuşmuşsunuzdur mutlaka ve emimin ki seveni olduğu kadar nefret eden de vardır. İşte biz bu duruma ne yazık ki "başarılı oyun" diyemiyoruz. Nitekim aradan geçen zamanın ardından, sonunda Sniper Elite 3 hakkında gerekli bilgilere ulaştık ve bakın Rebellion bizler için neler hazırlamış.

Nesil farkı

Sniper Elite 3 hem eski, hem de yeni nesil konsollar için üretiliyor ve verilen bilgilere göre, iki nesil arasında büyük ölçüde grafik farkı olacak. Aydınlatmadan, gölge efektlerine kadar birçok farklı konuda daha ileri detay seviyesi sunacak olan yeni nesil konsol modeli, aynı zamanda 1080p görüntü kalitesini de garanti ediyorken, eski nesil en fazla 720p destekleyecek ki baktığımız zaman bu da yeterli bir çözünürlük. Oyun bu sefer bizleri, İkinci Dünya Savaşı'nın belki de zahmet edilip de hiç dokunulmamış bölgelerinden biri olan Kuzeybatı Afrika'ya yolluyor. Tarihi içerikli oyunlara baktığımız zaman hep arka planda kalmış ama gerçekte Normandiya Çıkarması gerçekleşinceye kadar geçen süre içinde savaşın kaderinin çizildiği asıl bölgeden bahsettiğimizi de unutmamakta fayda var. Konum Afrika olduğu zaman, sarı rengin ne kadar yoğun bir şekilde gözümüze sokulacağını söylememe gerek yok sanıyorum. Özellikle keskin nişancı rolünde oynadığımız bir oyunda, düşman kamuflajının tek bir

tonla bezeli topoğrafyada bizleri ne kadar zorlayacağını hayal bile edemiyorum.

Yeniliklerle dolu

Oyun, mermi sıklıktan sonra düşmanın hayati organlarına ne şekilde zarar verildiğini gösteren ağır çekim görüntüleri yeniden sahneye getirecek. Özellikle kas ve kemik dokusunun mermiyle ne şekilde zedelendiğini gösteren bu özellik, savaşın vahşetini daha iyi anlamamızı sağlıyordu. Bu durumun aynısını artık araçlar için de göreceğiz. Özellikle motor kısmına sıktığımız mermilerin nasıl patlamalara sebebiyet verdiğini anbean deneyim etmemiz mümkün olacak. Öte yandan zamanla dolan sağlık barı sistemi, yeni oyunla ortadan kalkacak. Artık eski usul, vuruldukça tükenen ve bandaj ya da benzeri cisimlerle iyileştirilebilen sağlık barı sistemine geri dönüyoruz. Düşman birliklerini önceden dürbünle görüp onlara işaret koyabilecek ve bu işaret sayesinde işlerini yakın mesafeden sessizce bitirebileceğiz. Anlayacağınız biraz Tom Clancy'2s Splinter Cell'cilik de olacak bu oyunda. Sessizlik en büyük dostumuz ama bir defa ateş ettiğimiz zaman yerimiz bir hologramla düşmana bildirilecek. O yüzden hem hızlı hareket etmemiz, hem de haritayı çok iyi okumamız gerekir. Kendimizi kurtarmanın bir diğer yoluysa dikkat dağıtmak; etrafa atacağımız taşlarla düşmanlarımızı tuzağa düşürebilecek olmamız, tam da Afrika çöllerinde hayatta kalmaya çalışan bir adamın yapması gereken hareketlerden. Serinin önceki üyelerine göre kesinlikle çok daha dinamik ve oyuncuyu kendine çekecek Sniper Elite 3, buna adım gibi eminim. Bakalım konsollarda keskin nişançılık oyunu kaç kişiye kafayı yedirtecek... ■ Ertuğrul Süngü

Menü ve Yetenek

Eski oyunlara kıyasla çok daha geniş bir menüyle karşılaşacağız. Düşmanları öldürerek ve görevleri yaparak kazanacağımız yetenek puanlarını da eşyalarımızı geliştirmek için kullanılabileceğimizi belirtildi ama henüz elle tutulur bir görüntü yok. Bu arada "ne kadar çok görev, o kadar çok yetenek puanı" olacaktı.



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

Karanlık Ev

- "Adam yavaş adımlarla köhne evin içerisinde ilerlerken, hemen yan odadan gelen bir ses duydu..."
- Patron...
- "İçgüdüleri oradan uzaklaşmasını söylüyor ama merakı bu güdülerini bastırıyordu. Adam yavaşça elini kapının koluna götürdü..."
- Patron iş yapıyorum.
- "...ve ne görsün!"
- Siz orada sere serpe yatıyorsunuz!
- Oğlum lan! Bir hikâye anlattırmadın şurada!
- Neden hikâye anlatıyorsunuz peki?
- Hoşuma gidiyor sana hikâye okumak; oğlum gibi görüyorum seni...
- Gerçekten mi?! Baba...
- Hayda. Adamın tüm içsel özlemi ve yorgunluğu ortaya çıktı.
- Duygularıyla oynamanın bir bedeli olacaktır.
- Şu oyunu yaparsak prim vereceğim sana, ödeşiriz öyle; ok?
- Ok mu?
- Okey atalım mı diyorum iki el.
- Valla mı patron?!
- Bak yine... Otur şuraya, korku oyunu yapıyoruz derhal.
- Tamam, ben perdeleri kapatayım, atmosfer olur.
- Ben de kapıları kapatayım. Işığı da söndürdük mü...
- Amacınız başka bir şey gibi geldi bana?
- Terbiyesizsin, sefilsin ve dahasisin.

- "Dahasisin" diye bir kelime olmadığını bildirmek isterim.
- Sözlük istesem 10 lira verir, sana ödediğim binlerce lirayı-
- Binlerce mi? Japon yeni olarak ödüyorsunuz herhalde maaşımı.
- Oğlum konuya gelemiyorum çocuğum lan!
- Hah yandı devre.
- Devre... Evet! Oyunun bir kısmını bildin bile! Şimdi oyunun bir bölümünde-
- Baştan başlamayıp ortasından mı giriyoruz?
- Baştan başlayamıyoruz farkındaysan aylardır. Ortadan giriyoruz. Bu bölümde kahramanımız, köhne evde-
- Köhne demekte ısrarcısınız yani?
- -eski yıkık dökük evde, garip olayların sırrını araştırmak için elindeki fenerle, evde ağır adımlarla-
- Oynanış bullet time mi?
- Gerilim yaratıyorum; beni engellersen gerilip gerilip sana uçan tekmeyle basarım.
- Sustum. For now...
- Ağır adımlarla ilerlerken, koridorun ucunda bir karaltı görüyor. Karaltı gören adam koy oyuna şimdi.
- Patron odanın ortasında mumları yakmış oturuyoruz, bilgisayar açık bile değil.
- O zaman not al. Adam karaltıyı görüyor ve irkiliyor. O karaltının ne olduğunu anlamak için koridorun sonuna ilerlerken-
- Neden bu kadar geri zekâlıca bir hareket yaptığını mı soruyor kendine?



“Bodrum’a gidelim direkt patron;
ne işimiz var kapkaranlık bodrumda?”

- Mumları üstüne atıp, “Bu Tibetli rahipti; protesto için kendini yaktı.” diye beyanat veririm polise.

- Sustum. For this time...

- Adam yavaş yavaş karaltıyı gördüğü yere ilerlerken, tam arkasından bir ses geliyor. Yavaşça geriye dönüyor ve...

- Sıkıntıdan yere düşmüş bir oyuncuyla mı karşılaşıyor?

- Hayır! Dönüyor ve hiçbir şey göremiyor çünkü ev çok karanlık. Buraya bir görev güncellemesi gireceksin ve adam, evdeki gidik elektriği-

- Gidik elektrik yöresel bir kullanım sanırım.

- -kesilmiş olan elektriği tamir etmek için bodruma inecek. Burada bodruma inen adam olmalı. Not al.

- Aynı adam zaten patron; bir kez modelledikten sonra hep aynı adam...

- Güzel. Bak ne kadar kolaymış işin!

- ...

- Neyse. Sesi de karaltıyı da unuttuk, bodruma iniyoruz.

- Bodrum’a gidelim direkt patron; ne işimiz var kapkaranlık bodrumda?

- Çünkü yanmış olan devreyi tamir edeceğiz! Tam inerken el fenerimizin pili bitmesin mi?

- Bitmesin lütfen.

- Bitti oğlum. Kaldık karanlıkta...

- Bence geri dönelim, yepyeni bir hayata başlayalım. Allah bu evin de belasını versin.

- Bela özelliğini DLC olarak sunarız. Biz karanlıktayız ama yılmıyor ve iniyoruz bodruma.

- Bildiğimiz duaları okuma özelliği de ekleyelim mi oyuna? Lazım olacak.

- Onu da Xbox One’a özel yaparız.

Şimdi indik bodruma. El yordamıyla elektrik panelini arıyoruz.

- Bozuk bir elektrik panelini elle aramak gerçekten çok akıllıca bir seçim...

- Neyle arayacağız oğlum? Koklayarak mı?!

- Onu da DLC yapalım mı?

- Aaa, o oluyor mu lan?

- He patron, he... Bulduk mu paneli?

- Arıyoruz işte oğlum. Duvarları tutarak ilerlerken, ilerlerken yine bir ses duyuyoruz...

- Ses getiren bir ev miymiş bu?

- Gülenler el kaldırsın lütfen.

- Benim dediğimden beter oldu bu. Ses diyorduk...

- Tek çalışan duyu organımız kulaklarımız olduğu için sese doğru gidiyor-

- Görmüyoruz, karanlıktayız, ev lanetli midir belli değil, filmlerde her türlü kötülüğün yer ettiği bodrum katındayız ve kör topal sese doğru mu gidiyoruz ciddi?

- Evet? Yavaşça ilerliyoruz, ilerliyoruz ve bir anda ışıklar yanıyor!!!

- Anam!!! Korktum patron!

- Meğer bize sürpriz bir doğum günü partisi yapmamışlar mı?!

- Ayyy, gerçekten mi?

- Aaa inceldi adam. Yok lan yok; şaka yapıyorum. Işık sandığımız şey kafamıza yediğimiz darbeymiş; şimşekler çakmış gözümüzde.

- E öldük o zaman?

- Hayır evladım. Birisi bizi kaçırıyor.

- Bizi kim ne yapsın patron ya...

- O da doğru. E öldürsün, bitsin o zaman oyun orada?

- He valla, değil mi?

- He-Man!

- Patron...



3 DİZİ YILDIZI POSTERİ

20 POSTER



blue Jean

MADONNA
İkon
Müzesi'nde

Hande DOĞANDEMİR
Demeçleriyle
Pop Up'ta

Pharrell WILLIAMS

Dokunduğunu
altına çeviren büyücü

Kerem BÜRSİN

Ekranın yeni
fenomeni

Bruno MARS

Yükselişi hızla
sürüyor

LORDE

Gözler yeni
ödülcüsünün
üzerinde

FERMAN AKGÜL

Akortsuz hikayeleri
ile B'J'de

Blue Jean
YENİLENDİ!

DO RIORIO

JARED LETO

Zaman
Tüneli'nde

DUMAN

CD Ödüllü Test

PARAMORE

Turuncu saçlı kız
ve maceraları



*Yeni boyut
Yeni tasarım
Yeni köşeler*



f /bluejeanmagazine

t /bluejeandergi

DB

Dijital Dergi Aboneliği için:
www.eMecmua.com



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

Castlevania

Dracula'nın şeytanın zebanilerine karşı savaşı...

Sayfa 66



Thief

Alo! Polis! Sokakları, çatılarda, hatta evimin içinde gezen bir hırsız var. İmdat!

Sayfa 60



The Last of Us

Left Behind ile oyunun başrolüne bu kez Ellie geçiyor ve bizi geçmişe götürüyor.

Sayfa 68



Banished

SimCity'nin ek paketiyle geleceği gitmiştik, Banished ise bize resmen yokluğu tattırdı.

Sayfa 76

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



Yapım **Eidos Montreal**
Dağıtım **Square Enix**
Tür **Aksiyon**
Platform **PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One**
Web www.thiefgame.com
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**



Thief

Gölgelerin gerçek efendisi

Yıllar yıllar önce, kalbur saman içinde, develer tellal, pireler berber iken; ben ninemin beşiğini tıngır mıngır salları iken, ninem düştü beşikten. Dedem de düştü eşikten. Biri kapı maşayı, biri de kapı şişeyi, gösterdiler köşeyi.

Al işte...

Soyulduk arkadaşlar. Neden? Çünkü nineme bebek muamelesi yapıp beşikte sallıyordum, dedem desen aklı gitmiş, eşiklerden düşüyor, hırsızlar da dediler bu aile belli zirdeli, bizi fark etmezler... Maşa, şişe hep gitti. Sonradan anladık tabii ki hırsızların da zekâ düşük; maşa falan çalıyorlar, rahat ettik ama soyulduk mu, soyulduk.

Bana köşeyi göstermişlerdi

ama ben kaçtım, onlar kovaladı; onlar kovaladı, ben kaçtım. Az gittik, uz gittik, dere tepe düz gittik, altı ay bir güz gittik derken bir sene geçmiş oldu. Bu bir seneyi ne hırsızlar hatırladı, ne de ben. Dönüp bir de arkamıza baktık ki ne görelim, bir arpa boyu yol gitmişiz! Velhasıl-ı kelam, bir varmış, bir yokmuş, ülkenin birinde, bir acayip hırsız yaşamış. Simsiyah giyinip gecelerde korku salarmış. Mücevherler en sevdiği, değerli eşyalar en

nadide çiçeğiymiş. Hiç kimse ona seslenemezmiş çünkü o hiçbir zaman orada olmazmış.

Ona ne diye mi hitap ederlermiş?

Hırsız. Ama gerçek adı Garrett'tan başkası değilmiş...

Bir düşmüşüm ki...

Siz deyin 1800'ler, ben diyeyim alternatif bir zaman dilimi... Karındaşen Jack'in İngiltere'nin arka sokaklarını inlediği, Sherlock

"Siz deyin 1800'ler, ben diyeyim alternatif bir zaman dilimi... Karındaşen Jack'in İngiltere'nin arka sokaklarını inlediği, Sherlock Holmes'ün taban teptiği bir garip ortam..."

Holmes'ün taban teptiği bir garip ortam...

Her yer, her zaman karanlık, her zaman kasvetli. Her şey ahşaptan yapılmış; tuğla, taş, bunlar azınlıkta. Bir yeri ateşe verseniz, tüm şehir iki dakikada kül olur, o derece. (İngiltere'nin yansı yanmıştı böyle zaten.) (İngiltere değil, Londra o. - Tuna) Garrett bizim adımız. Usta bir hırsız. Öyle ki resmen şehirde isim yapmışız. Bir de yarıdıcımız var. Daha doğrusu bizim izimizden

ilerleyen bir kızcağız. O daha heyecanlı, daha farklı. Bazı aletler icat ederek işini kolaylaştırdığını düşünüyor ama olayın özünü kavrayabilmiş değil.

Bir hırsız, hızlı olmanın, görünmez olmanın yanında doğru kararları da verebilme yetisine sahip olmalıdır. Henüz çömez olduğu için bu kız fantastik bir olayın tam göbeğine düşüyor ve olayların üzerinden tam bir sene geçiyor... Garrett bir yıl boyunca ne yaptığını hatırlamıyor. "Queen of Beggars" adındaki yaşlı

kadın bizi himayesine almış ve yaralarımızı iyileştirmiş. Kendimize geldiğimizde olan olaylar, şahit olduklarımız (Siz yaşayın diye anlatmıyorum özellikle.) sanki dünmüş gibi geliyor ve cevaplar aramak üzere evimizin yolunu tutuyoruz.

Yokluğumuzda şehrin bir hayli değiştiğini fark ediyoruz bu sırada. Ölümler artmış, şehrin kontrolündeki baron diktatörlüğünü güçlendirmiş ve "gloom" adındaki salgın, tüm şehri >

Analiz

Garrett'in fantastik rüyalarda kaybolmasına neden olan yardımcımız. Onunla pek uzun süre birlikte olmuyoruz maalesef.

Devriyeler eğer yolunuzu engellemiyorsa onlara bulaşmanız için de bir neden yok. Üstlerindeki çatıdan geçin gidin...

Duvarların hemen yanından bakma hareketini bolca kullanacaksınız. Böylelikle düşmanınız sizi fark etmeden, köşelerden bakabiliyorsunuz.

> etkisi altına almış. Herkes bir bir ölürken sokağa çıkma yasakları ve devriyelere karşı gelenlerin ölümle cezalandırılmaları sıradan birer olay haline gelmiş. Yaşadığımız şehre yabancılaşmanın eşliğinde yaşadıklarımızın pişmanlığıyla, yanıt aramak üzere arkadaşlarımızı birer birer ziyarete başlıyor ve büyük maceraya adım atıyoruz...

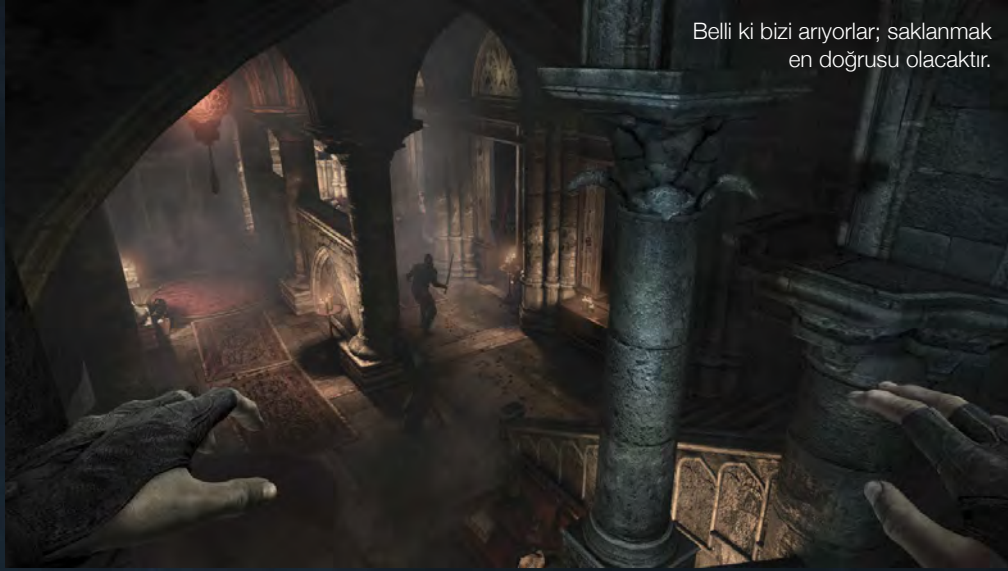
Mücevherat tutkunu

Biz böyle ilk bakışlar, haberler yazıyoruz ama sonradan yazdıklarımızı unutabiliyoruz. Misal ben, Thief'in açık dünya temalı bir oyun olduğunu unutmuşum. Sanıyorum ki bölümler ardına bölümlerde gezeceğim ama bir baktım ki istediğim yere gidiyor, istediğim görevi yapıyor, istediğim evin içine dalıp dolapları rahatça karıştırabiliyorum. Aynı bir RPG'de olduğu gibi ben de işi gücü bırakıp önüme gelen evi soymaya başladım ve daha ikinci bölüme geçtiğimde küçük bir servetim oluşmuştu bile... Birinci şahıs kamera açısından oynanan Thief'in temelinde hırsızlık ve gizlilik var; sanırım bu konuda mutabıkız. Durumumuz da DayZ'de kendisini sadece su şişesiyle savunmaya çalışan bir oyuncudan pek farklı değil; hatta güçlü gibi gözükken bir karaktere sahip olduğumuz herhangi bir oyundakinden çok daha güçsüz durumdayız. (Ne demek istedim acaba...) Olay şu ki karşımıza sadece tek bir düşman çıksa bile ölüp kalmamız olası. Hele ki oyunu sadece bir tık yukarıdaki zorluk seviyesinde oynarsanız, teke tek dövüşmenin direkt ölüm getirebilmesi sıkça karşılaşılan bir durum oluyor. Usta bir hırsız olarak temel ilkemiz düşmanlardan ve ışıktan uzak durmak; zaten bundan sonrası otomatik

olarak halloluyor.

Garrett'in sahip olduğu sağlam bir envanter bulunuyor neyse ki. Daha ilk bölümden bir mekanik cihaza sahip oluyor ve bununla duvarlardaki menfezlere tutunarak kendimizi daha yüksek noktalara çekebiliyoruz. Daha önceden birçok yazıda belirttiğimiz yay ve çeşit çeşit oklarımız da en büyük yardımcılarımızdan ama bunlardan daha çok kullanacağımız bir silah var ki o da Blackjack'ten başkası değil. Bir çeşit kısa ama ağır sopa olan Blackjack, düşmanlarımızın arkasından yaklaştığımızda, onları tek hamlede alaşağı etmek için kullanılıyor. Bu silahı aynı zamanda teke tek dövüşlerde de kullanabiliyoruz fakat karşımızdaki adamın upuzun kılıcı varken bu silahla savaşmaya çalışmak pek uygun düşmüyor. Size az önce söylemek istediğim konu da buydu işte: Garrett kesici bir alet taşımadığı için savaşmayı da beceremiyor. Baktığınızda siyahlar içinde, ninja kılıklı, güçlü bir karakter var ve buna güvenerek bir düşmanla karşılaştığınızda savaşabileceğinizi düşünüyorsunuz ama olmuyor, bir anda boşluğa düşüyorsunuz. (Bu afallamayı oyuna başlayınca yaşayacaksınız, emin olun.)

Teke tek dövüşte iyi olmadığı için Garrett ya gizlilikle öldürmeye başvuruyor ya da oklarını kullanıyor. Farklı ok tiplerine sahip karakterimiz. Güzel hasar vermek için ya Broadhead okları kullanıyorsunuz, ya uçları alev alev yananları veyahut da zehirli gaz yayanları. Broadhead oklar düşmanınızı tek vuruşta öldürmüyor ama birkaç tanesiyle işi başarıyorsunuz. Alevli oklar daha fazla hasar veriyor ve düşmanınız yanmaya da devam ediyor. Gaz yayanlar da rakiplerinizi sersemleterek saldırıya açık konumda



Belli ki bizi arıyorlar; saklanmak en doğrusu olacaktır.

birakıyor. Bu üç ok tipinin yanında "Blunt" ve "Water" adında iki ok tipi daha bulunuyor. Blunt çok ucuz ve çok az hasar veriyor fakat zaten bu oku savaşmak için kullanmıyoruz. Çok da az ses çıkardığı için uzaktaki düşmelere basmak istediğimizde bu oktan bir tane yolluyoruz ve işimiz halloluyor. Islak okların da amacı zaten belli; düşmanlara sulu şakalar yapmak... Yok, onu ben size yapıyorum; Garrett ıslak oklarla mumları, meşaleleri söndürüyor. Bu iki ok tipinin amacı belli ama örneğin Choke (Gaz yayan.) oklarını da alev söndürmek için kullanabiliyorsunuz. Aynı şekilde alevli okları da düşman yakmak yerine başka şeyleri yakmak için kullanmak mümkün. Yay kullanırken dikkat edilmesi gereken bir başka nokta da hedef aldıktan sonra yayı uzunca süre geril tutmamak. Bunu yaptığımızda kolumuz yoruluyor ve atıştaki hassasiyet kayboluyor. Şöyle de ilginç bir durum söz konusu ki birçok farklı kullanımı olmasına rağmen yayı çok az kullanarak da oyunu götürebiliyorsunuz. Hele oyunun başlarındaki dört - beş bölüm boyunca yayınızı yerinden çıkarmasanız bile olabiliyor, tecrübeyle sabit bir durum. (Bazı gerekli anlar dışında...) Oyunun bu şekilde bir özgürlük sunması da gayet hoşuma gitti açıkçası. İsterseniz birlelerini etkisiz hale getirin, isterseniz arkalarından dolanın, isterseniz tek bir silahı kullanın, isterseniz de elinizde ne var, ne yok harcayın... Envanter konusunu bitirmedim. Garrett

zaman içerisinde birkaç önemli eşya daha ekliyor ceplerine. Örneğin, tornavida benzeri bir aletle rögar kapaklarını açıyor, duvarlardan tabelaları söküyor. Küçük bir bıçakla tabloları çerçevelerinden ayırıyor, bir yerlere fırlatıp ilgi dağıtmak için şişeleri yanında taşıyor, çeşitli yiyecekler sayesinde de sağlığını toparlıyor.

İçeride ne var?

Her daim bir görevimiz var oyunda. Bu ana görev de olabilir, bir yan görev de. Hikâyenin başlarında birkaç tane karakterle karşılaşılır ve onları daha sonra çeşitli işlere özel olarak ziyaret edebiliriz. Misal, Basso. Daha önceki oyunlarda da yer alan Basso, The City'deki en iyi arkadaşımız. Yan görevlerimizi Basso'dan temin ediyoruz ve görevin sonunda, görev içerisinde kazandıklarımız yanı sıra kar kalıyor. Queen of Beggars, yeteneklerimizi geliştirmemize yardımcı olan, The City'nin en yaşlı ve havalı kadınlarından. Çeşitli eşyalar ve sağlık paketleri almak için de şehrin farklı noktalarında bizi bekleyen satıcılara ulaşıyoruz.

Ve oyuna başladık, bir güneve sahip olduk. Şimdi oyun nasıl ilerliyor, bir bakalım... Genellikle görevlerde şehrin bir yerinden, bir başka bölgesine gidip oradaki bir olayı çözüyoruz. Bu bir hırsızlık olayı da olabilir, görünmeden bilgi toplamak da olabilir, biriyle görüşmek de. Hırsızlık tabii ki daha ön planda ve genellikle de çalacağımız şey, zor ulaşılan bir noktada.

Zor ulaşım nedir? Misal, çalacağımız şey bir yüzük olsun ve bu yüzük de çok katlı bir evde olsun. Bu eve kapıdan girmek mümkün olmuyor zaten ve pencereye levveyi takıyoruz. Pencerelerin içeriği veya dışarıyı göstermemesi, alüminyum kaplama olması hiç anlam veremedim ve rahatsız oldum. Ayrıca her girdiğimiz ev için sıkıcı bir pencere açma operasyonuna giriyor olmamız da bir süre sonra sinir bozmaya başlıyor. Her neyse, eve girdik. Eğer yaldır yaldır koşarsak herkes ayaklanır. O yüzden ya >



Focus Güçleri

Garrett'ı toplamda sekiz alanda geliştirebiliyoruz ama bunu yapmak için Focus puanlarına ihtiyacımız var. Bu puanları da para karşılığında Queen of Beggars'dan alıyoruz. Şehirdeki tüm evlere girip tüm değerli eşyaları çalmak için bundan daha iyi bir neden olamazdı!

Intuition

İlk seviyede Focus moduna geçtiğimizde tüm kullanılabilir eşyalar mavi renkte gözüküyor. Böylece tırmanılacak yerleri, basılacak düğmeleri ve çalınacak eşyaları cascavlak görebiliyoruz. Aynı şekilde tehlikeli insanlar ve nesnelere kırmızı renge boyanıyor. İkinci seviyede ise özel değerli eşyalar ve koleksiyonlar da maviye boyanmaya başlıyor. Buna ek olarak el izleriyle gizli noktaların nerelerde olduğunu da seçebilmeye başlıyoruz.

Dexterity

İnsanların arkalarından sinsice yaklaşır yankecilik yaptığımızda daha fazla eşya çalmamızı sağlar bir puanlık Dexterity güçlendirme. Bir puan daha verirse maymuncukla kilit açarken kilit mekanizmasını da görmeye başlıyor ve kilidi daha hızlı açabiliyoruz.

Sense

Nereden ses geliyor, kim yürüyor, bunları Sense başlığına puan yatırarak duymaya başlıyoruz. İkinci aşamada da çok uzaktaki sesleri bile duyar hale geliyoruz.

Combat

Tek vuruşta bir düşmanı olduğu yerde sersemletmek için Combat'a bir puan veriyoruz. Düşmanın göğsünü hedefleyip R1 tuşuna bastığımızda Garrett özel bir hareket yapıyor ve düşman olduğu yerde kalıyor. Bir puan daha verdiğimizde rakibimizin kafasını işaretleyip R1 tuşuna basıyor ve tek vuruşta onu yere indirebiliyoruz.

Speed

Nişan alma, yakın dövüş saldırıları ve kilit açma hareketlerini daha hızlı yapmak için bir puan, tüm işleri daha da hızlı yapabilmek için bir puan daha yatırıyoruz.

Efficiency

Eğer oyunu Focus özelliğini çok fazla kullanarak oynayacaksanız, puanları buraya yatırın zira her verdiğiniz puan, Focus kullanımınızı azaltıyor.

Marksman

Silahınızla hedef alıp yakınlaştığımızda, hedefi daha da yakından görebiliyorsunuz bir puana. Üstelik bunu Focus moduna geçmeden yapıyorsunuz. Bir puan daha verdiğinizde yay ile daha keskin atışlar yapabiliyorsunuz.

Stealth

İlk seviyede Focus kullanırken çok daha az ses yapmanızı sağlıyor bu özellik. İkinci seviyede Focus kullanırken, kısa bir süre ışıkta bile gözüküyorsunuz.



> yavaşça hareket ediyor ya da çömelerek yürüyoruz. Halı varsa halıda yürümek daha akıllıca çünkü sesi tutuyor. Katları bir bir çıkmadan önce evi iyice araştırmalıyız. Dolaplar, çekmeceler hep değerli eşyalarla dolu oluyor. Tabii ki ortalıkta da birçok eşya bulabiliyoruz ama bunlar genellikle biraz daha az değerli. (Araştırma yapmak ödül getiriyor.) Odaları bir bir araştırırken kapıları pat diye açmamamız gerektiğini, bir kapıyı açıp karşımızda birkaç koruma görünce anlıyoruz. O yüzden bir odaya girmeden önce kapı deliğinden bakmalıyız ve içeride ne var, ne yok görmeliyiz. Eğer içerisi sakince rahatça odanın altını üstüne getirebiliyoruz. Bazen devriye gezen birileri de olabiliyor; onlara görünmemek için de tehdit altında olduğunuzu düşünürseniz, odaya girdikten sonra kapıyı arkamızdan kapatın. (Bazen Garrett kapıyı arkasından kapatıp dışarı da çıkıyor

✓ İki kişinin arkasından yaklaşık bir tanesini tek hamlede, diğerini de dövüşerek etkisiz hale getirebilirsiniz.



enayi gibi.)

Devriyeler dışında bir başka engel de evcil hayvanlar oluyor. Örneğin, kuşların yanından hızla geçerseniz ötmeye başlayıp etrafı ayaklandırıyorlar. Köpekler de aynı şekilde havlayarak olay çıkarıyorlar. Onlara ya hiç yaklaşmamalı ya da görüşlerinden uzak durmalısınız. İlgilerini başka bir yöne çekmek de iş görmüyor değil. Bir şeyi alakasız bir noktaya atmak, evcil hayvanlarla birlikte askerleri de o noktaya yönlendiriyor.

Çalmanız gereken şeyin olduğu yere kazasız belasız geldiğinizde bazen o eşyayı pat diye buluyorsunuz, bazen de etrafı iyice kolaçan etmeniz gerekiyor. Bu eşya zaman zaman kilitli bir kutuda oluyor, zaman zaman bir tablonun arkasında, bazen de gizli bir bölmede.

Kilit açma olayı oyun boyunca en çok karşılaşacağınız durumlardan bir tanesi lakin burada da oyun çok cömert davranıyor. Başka oyunlarda yanlış hareketiniz maymuncuklarınızın eksilmesine neden olurken burada bir yaptırım yok; kilidi açana kadar deneyebiliyorsunuz. Olay, gamepad titreşip ek-

Gizlilik, Esastır

Zamanında belki de gizliliğin kitabını yazmış olan Thief, üçüncü oyundan sonra ortalarda gözükmeyince meydan da başkalarına kaldı. Eğer gizliliğin önemli olduğu en sağlam üç oyunun bizce ne olduğunu merak ediyorsanız, aşağıdaki oyunlara bir göz atın.



Stealth Inc.: A Clone in the Dark

PS4 versiyonu hazırlık aşamasında ve şu an için PS3 ve PS Vita için satışta. PC'deyse "Stealth Bastard" adında, oyunun ilk versiyonu bulunuyor. İki boyutlu bir macera oyunu olan ve gizlilikten çok kafa çalıştırmayı, bulmaca çözmeyi ön plana çıkartan Stealth Inc., her bölümde birçok engeli aşip çıkışa ulaşmamızı gerektiriyor. Bu sırada da gölgelerde kalmak esas oluyor zira kameralara yakalanmak, ölmekle eş değer. Bağımlılık yapan ve kolay anlaşılabilir oynanışıyla Stealth Inc., mutlaka denenmesi gereken oyunlar arasında yer alıyor.



Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist

Şefik'in 100 tane video çekerek bir türlü bitiremediği ajan aksiyonu Blacklist, Tom Clancy's Splinter Cell'in düşüşünü durdurdu ve onu tekrar başarılı bir oyun haline getiren, eğlenceli bir aksiyon oyunu. Önceki Tom Clancy's Splinter Cell oyunlarına göre gizlenmezseniz direkt olarak öbür tarafı boylamıyorsunuz bu oyunda fakat işleri gizlilikle halletmek yine de başınızın belaya girmesini engelliyor. Eğer Blacklist'i oynamadıysanız ve aksiyon oyunlarını da seviyorsanız, oyunu listeye ekleyin gitsin.



Dishonored

Atmosfer ve dönem itibarıyla Thief'e en yakın tecrübeyi Dishonored sunabilir. Elbette ki Dishonored'da Garrett'tan katbekat daha güçlü bir karakteri kontrol ediyoruz fakat oyun, sizi gizliliğe itiyor ve birçok özel gücünüz de bu yönde hareket etmeniz için tasarlanmış. Yine bu tip oyunlarda olduğu gibi, Dishonored'da da bir bölümü tamamiyle gizlenerek tamamlamak işleri kolaylaştırıyor ve hatta oyun, verdiği ödüllerle sizi bunu yapmaya yönlendiriyor. Dishonored şahsi favorilerim arasında olduğundan, gizlenmeyi sevin sevmeyin, mutlaka deneyin!



randaki dairenin içi dolduğunda ilgili tuşa basmak. Eğer kilitli bir kutuda değilse eşya, demek ki tabloların arkasındaki gizli düğmeleri bulmamız gerek. Garrett, tablonun etrafında elini gezdirirken düğmeye bulduğunda yine titreşimle ve ekrandaki ibareyle belli ediliyor ve tuşa basıp gizli geçidi açıyoruz. Zaman zaman da gizli düğme duvarda veya başka bir yerde gizli oluyor. Burada da Focus özelliğimiz devreye giriyor...

Her şey daha net

Garrett'in birkaç tane özel yeteneği var. Bunlardan bir tanesi, bir ninja gibi hareket ederek gölgeden gölgeye geçebilmesi. Düşünün ki kısa bir sokağı geçmeniz lazım ama bir gölgeyle diğer gölge arasında koskoca sokak lambası yanıyor. Garrett bu açıklığı çok hızlı bir hareketle aşabiliyor ve tam o sokağa bakan bir devriye varsa bile sizi fark etmiyor. Focus özelliğiyle birçok durumda kullanabileceğiniz, işleri kolaylaştıran özel gücünüz. Focus barınızdan yiyen bu özellik sayesinde çevredeki kullanılabilir nesnelere daha rahat görüyor, kilitleri daha hızlı açıyor, düşmanlarınızla savaşırken daha hızlı hareket edebiliyorsunuz. Focus güçlendirmeleriyle bu gücünüzü daha da geliştirirken mümkün olabiliyor. Focus gücünüzü kullanın ya da kullanmayın, görevleri bir şekilde geçiyor ve başka görevlere doğru gidiyorsunuz oyun boyunca. Her şey iyi ve güzel gibi gözüküyor ama ortada çok büyük bir problem var: Kurgu. Thief yeni döneme ayak uydurmaya çalışırken oyun dünyasındaki bazı önemli gelişmeleri göz ardı etmiş. Biliyorsunuz, artık sinematik, ara geçişleri oynanışla daha bağlı, kurgusu çok sağlam oyunlar piyasada yer alıyor. Buradaysa sanki eski bir oyun oynuyormuşuz gibi bir hava var. Bir karakterle konuşuyoruz, konuşma bitince oyun tökezleyerek bizi haritaya bırakıyor, yeni bir ara sahne giriyor ki bu da tökezliyor... Şehirde dolaşırken, normalde zar zor duymanız gereken, duvarlar arkasında olması gereken bir konuşma tam yanı başınızdaymış gibi geliyor, devriyeler duvarlara takılıp duvara doğru koşmaya devam ediyor, Garrett bir yere tırmanayım derken orada asılı kalıyor ve oyunu yeniden yüklemesenzere yer inmiyor. Bir BioShock Infinite'de, bir Gears of War'da, bir Call of Duty'de, bir Battlefield'da yer alan o kaymak gibi geçişler kesinlikle Thief'e uğramamış. Kesik, kopuk sahnelerle

ilerliyor oyun resmen ve bu çok can sıkıyor. Şöyle kâbus bir durum daha var ki çoğunlukla şehirde görev noktanıza gitmeye çalışırken bir anda başka işler yaparken buluyorsunuz kendinizi. Şehirde çeşitli parçalara bölündüğü ve bu bölümler arasında yükleme süreleri olduğu için "Şurada ne varmış?" diye baktığınız bir sokak, uzun sayılabilecek bir yüklemeyle baş başa bırakabiliyor sizi; hatta bir yerde bir evi soyacağım diye pencereyi açtım ve bir baktım yükleme ekranı... Meğer o pencere şehrin öbür tarafına açılıyormuş. Oyunu 15 saatin üzerinde bir sürede tamamlayana achievement verilen bir oyundan da bu beklenirdi zaten ama bıraksalardı da bu yavaşlığa biz karar verseydik. Genel olarak atmosferde de sıkıntılar mevcut. Eyvallah, kasvetli bir ortamdayız ama hem kasvet, hem klostrafobi, hem kullanışsız alanlar bir araya gelince The City, biraz çekilmez bir yer olmuşa benziyor. Üstelik farklı işlere yarayan oklarımızı kullanabileceğimiz yerler, düşmanlarımızdan kolayca kurtulmamızı sağlayacak tuzak imkânları da bulunmuyor. Ancak damdan dama koşup duruyoruz. Thief'in kesinlikle bir yeni nesil oyunu olduğunu da söyleyemem. Oyunu PS4'te test ettim ve grafikler PS3 kalitesinden daha da değil. PS4'te 1080p çözünürlükte çalışan oyun, Xbox One'da 900p'de çalışıyor üstelik. (Gerçi gözümüz bu farkı algılayamıyor.) Oyunu en yüksek çözünürlüklü haliyle, 60fps hızında oynamak isterseniz de PC versiyonunu tercih etmelisiniz. (Bilgisayarınız da iyi olmalı elbette ki.)

Bence kötü bir oyun olmamış Thief, kendini oynatıyor ama bu kadar süre beklediğimize de değdiğini söyleyemeyeceğim. Hırsızlık, karanlık bir şehir ilginizi çekiyorsa ve bolca zamanınız varsa oyunu deneyin, yoksa başka yapımlara zaman ayırmak daha mantıklı olacaktır. ■ **Tuna Şentuna**

Thief

- ⊕ Hırsızlık nedir, anlıyorsunuz
- ⊕ Atmosfer gayet iyi
- ⊕ Yapacak bir ton iş var
- ⊖ Kurgudaki problemler
- ⊖ Bazı bug'lar
- ⊖ Bazı dengesizlikler

7,3

|| Alternatif **Dishonored**



Yapım **MercurySteam**
Dağıtım **Konami**
Tür **Aksiyon**
Platform **PC, PS3, Xbox 360**
Web **konami-castlevania.com**
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**

Castlevania: Lords of Shadow 2

Karanlığın lordu, eski gücüne kavuşuyor

Dracula bir vampirdir. Vampir değil, vampirlerin şahı, kralı, en iyisi! "Karanlıkların prensi" der bazıları, bazılarıysa ona hitap etme cüreti bile gösteremez. Her yapımda, her filmde farklı bir formatta karşımıza çıkan Dracula, Japon halkının eline düşünce de o tarafa doğru bir kayma göstermiş. Elimizdeki örnekte Dracula'nın kökeni Belmont ailesine dayanıyor ki bu senaryo bir başka Dracula yapımında karşımıza çıkmaz, çıkamaz.

Bir zamanlar senin, benim gibi sıradan bir insan olan ama savaşçı ruhu yüzünden adrenalinden kopuk da yaşayamayan Gabriel, bir noktada vampir oluyor. Hem de ne vampir... Eğer Lords of Shadow'u ve DLC paketlerini oynadıysanız, zaten Gabriel'in bu noktaya nasıl saptığını da bilirsiniz.

Gabriel'in bir oğlu oluyor ama babasının kim olduğunu bilmeden, Dracula'ya saldırıyor, anında ölüyor. Öldüğü anda da Gabriel ölen kişinin oğlu olduğunu anlıyor ve kaniyle onu hayata döndürmeye çalışıyor, başarısız oluyor. Seneler sonraysa oğlu tekrar dünyaya dönüyor; "Alucard" ismini alarak...

Alucard hiddetle Dracula'yı ortadan kaldırmak için tekrar harekete geçiyor ve ona bir başka savaşçı daha katılıyor: Kendi oğlu. Tabii ki oğlu olduğunu bilmiyor Alucard ve ikili Dracula'yı dünyadan siliyor, her şey normale dönmüş gibi gözüküyor. Alucard ise bir şeylerin doğru

olmadığını düşünüyor. İçi rahat etmiyor ve Dracula'nın bir gün tekrar dünyaya döneceği gerçeğiyle yaşamaya devam ediyor...

Yeni yaşam

Alucard haklı çıkıyor, Dracula tekrar canlanıyor. "Zobek" adındaki gizemli adam buluyor onu ve diyor ki "Şeytan dünyaya dönmek üzere ve ilk yapacağı şey de seni kuklası yapmak." Bu bilinçle Gabriel ya da Dracula, şeytanın zebanilerine savaş açıyor, olaylar gelişiyor...

Hikâye fena değil ama bir "I, Frankenstein"dan veya zebanilere karşı verilen bir başka savaştan çok da farklı değil. Olayın en güzel tarafıysa kötü taraftan birini kontrol ediyor olmamız. Bir şövalye olsak, karanlık taraftaki her türlü yaratık rakibimiz olurdu ama karanlıklar prensi olarak, bize bağlılığını bozmayan birçok garip yaratıktan yardım alıyoruz oyunda ve bir şekilde karanlık, karanlığa karşı savaş veriyor.

Lords of Shadow bir nevi God of War, Devil May Cry denemesiydi ve Lords of Shadow 2 tam anlamıyla bu kıvamı yakalamış gibi duruyor. Oyunun hemen başında hem dövüş yeteneklerimizi test ediyor, hem de Ezio ve Kratos gibi yüksek yerlere tırmanıp açıklıklar arasında nasıl atlayabildiğimizi görüyoruz. Dracula'nın dövüş tarzı, bahsettiğim oyun-

lardakiyle aynı. "Blood Whip", "Void Sword" ve "Chaos Claws" adında üç tane silahla savaşıyor ve yeni "serbest kamera" sayesinde dövüşürken de çevrenizi çok daha iyi görebiliyorsunuz. Bu üç silahtan kılıcı ve eldivenleri God of War'da ve Devil May Cry'da daha önce görmüştük ve Blood Whip de iki boyutlu Castlevania oyunlarından alıştığımız kırbacın bir benzeri. Güç sıralaması yapmak gerekirse en güçlü Chaos Claws, bir sonraki Blood Whip ve Void Sword da en az hasar veren silah olarak sıralamadaki yerini alıyor. Chaos Claws'un menzili yumruk mesafesinde fakat kalkan taşıyan ve zirha sahip düşmanlarınıza karşı tek çözümünüz. Eğer yakın dövüşte iyi olduğunuzu düşünüyorsanız da bu silahla en fazla hasarı verebiliyorsunuz. Blood Whip, sahip olduğunuz en uzun menzilli silah ve ha-





Dracula'nın ne vakit tıraş olup da böyle bir sakal bıraktığını bilemiyoruz.

sarı da hiç fena değil. Void Sword'un az hasar vermesinin bir önemi yok zira onun başka bir görevi var: Sağlığını yenilemek. Void Sword'u daha çok, sağlığınız azaldığında kullanacağınızdan emin olabilirsiniz.

Bu üç silahla iki çeşit saldırı yapabiliyorsunuz: Tek düşmana karşı etkili saldırılar ve silahı daha geniş savurarak gerçekleştirdiğiniz alan etkili vuruşlar. Tabii ki bu silahları kısa sürede de geliştirmeye başlıyorsunuz. Her silahla farklı hareketler yapmanız için güçlendirmeler bulunuyor ve tecrübe puanınız arttıkça bu ek özellikleri satın alabiliyorsunuz. Size tavsiyem öncelikli olarak Blood Whip'i güçlendirmeniz zira oyunda en çok bu silahı kullanıyorsunuz. Kaçış hareketlerinde ustalaşmanız da önemli zira Blood Whip'in gard aldıktan, kaçış yaptıktan sonra kontratak yapmanıza olanak sağlayan güzel özellikleri bulunuyor. Bu silaha yatırım yaptıktan sonra Void Sword ve Chaos Claws arasında nasıl bir seçim yapacağınız tamamıyla size kalmış. Refleksleriniz kuvvetliyse ve oyunu zor bir zorluk seviyesinde oynamıyorsanız, Void Sword'a yatırım yapmanıza gerek yok örneğin. Yakın dövüşü seviyorsanız da Chaos Claws'a yüklenmek iyi bir seçim olabilir.

Özgür dünya

Oyunun bir önceki oyundan en büyük farklarından bir tanesi de artık özgür bir dünyaya sahip olması. Buradaki durumu Skyrim veya Far Cry 3 ile karıştırmamak gerekiyor fakat önceki oyunun aksine, oyun sizi bölümlerden bölümlere itmiyor. Bir bölgeye girip senaryonun gerektirdiği işleri yaptıktan sonra şehre dönüyor, ardından da ya senaryoya devam ediyor ya da ziyaret ettiğiniz

bir bölüme dönüş yapabiliyorsunuz. Daha fazla tecrübe puanı, kaçırdığınız Pain Box'lar için yapabileceğiniz bu işi, Dracula'nın daha önce gücü yetmediği için ulaşamadığı bölgeleri ziyaret etmek için de gerçekleştirebiliyorsunuz. Pain Box mevzu da şu şekilde; aynı God of War'da Kratos'un sağlık ve büyü çizgisini uzatmak için bulunduğu parçalar gibi, Gabriel da burada beş tane kırmızı veya mavi renkli mücevher bulunduğu ilgili özellikleri artıyor. Dracula olarak yıllar sonra hayata döndüğün-

çeşit bulmacayı çözmüş oluyorsunuz zira bir yerden bir yere atlarken gözetmeniz gereken zamanlama, atlayacağınız bölgenin neresi olduğu gibi konular düşünmenizi gerektiriyor. Her bölümde mutlaka çevrenize bolca bakın ki alternatif yolları bulun. Oyunun ilerleyen kısımlarında hem büyü gücüne, hem de sağlık puanınıza ihtiyaç oluyor. Bölüm sonlarında yer alan boss'lar da daha önce gördüğümüz aksiyon oyunlarındakilerden pek farklı değil. Hepsinin bir saldırı düzeni

“Bir bölgeye girip senaryonun gerektirdiği işleri yaptıktan sonra şehre dönüyor, ardından da ya senaryoya devam ediyor ya da ziyaret ettiğiniz bir bölüme dönüş yapabiliyorsunuz”

müz için gücümüz yarı seviyede olduğundan, her sağlık ve büyü gücü artışı da ekstra güç sağlıyor; var olan bar yarısına kadar dolu olduğu için ona ek yapıyor. (Anlatamadığımdan eminim!)

Oyun boyunca karşılaştığımız düşmanlara getirelim konuyu. Hepsi birbirinden çirkin yaratıklarla karşılaşıyoruz oyunda zira şeytanın köleleri hepsi. Bazıları kalkan taşıyor, bazıları menzilli silah, bazıları hızlı, bazıları yavaş ama güçlü... Anlayacağınız diğer aksiyon oyunlarında gördüklerinizden pek de farklı bir durum yok. Bazı bölümlerdeyse öldürmenin mümkün olmadığı, çok zorlu düşmanlara denk geliyoruz. Bu kısımlarda da oyun bir anda Tom Clancy's Splinter Cell'e dönüyor ve gizliliğimizi koruyarak o düşmanları geçmeye çalışıyoruz. Kâh bir farenin, kâh bir düşmanın bedenine girip onu bir zombi gibi kontrol ediyoruz.

Aksiyonun yanında bulmacalar da oyunda yine yer alıyor ama Lords of Shadow'la karşılaştırıldığında bunların daha kolay olduğunu düşünmekteyim. Bulmaca dediklerim de aslında bazı engelleri aşmak için gereken aktiviteler; öyle kafa yoran karmaşık şeyler beklemeğin. Buna benzer bir şekilde, her bölümde çıkışa giden yolun dışında, sonunda bir Pain Box barındıran alternatif yollar oluyor. Bu kısımlarda da bir

var ve bunu anladıktan sonra onları yenmek pek de zor olmuyor. Boss savaşlarının zorlu geçmemesinin, daha doğrusu oyunun genel olarak affedici bir yapısının olmasının en büyük nedeni de Void Sword aslına bakarsanız. Ölmek üzereyken bu silahla yapacağınız birkaç saldırı sağlık puanınızı hemen toparlıyor. Senaryosu olsun, görselliği olsun, atmosferi olsun, hiç de fena bir oyun değil Lords of Shadow 2 fakat sanıyorum ki bu oyun türünün devri geçti. Eskiden aç gibi saldırdığımız God of War ve Devil May Cry türü oynanış artık amcaoğlumuz tanıdıklığında ve pek heyecan vermiyor. (Amcaoğlunun heyecan vermemesi... ekşi sözlük başlığı olabilir.) Yine de alınıp oynanabilecek bir oyun; aksiyon oyununa açsanız denemekten kaçınmayın.

■ Tuna Şentuna

Castlevania: Lords of Shadow 2

- + Dracula'yı kontrol etmek
- + Farklı silahlar
- + Güzel atmosfer
- + Oynanış demode
- Açık dünya konsepti pek de anlamlı olmamış

7,4

Alternatif DmC (Devil May Cry)





Yapım **Naughty Dog**
Dağıtım **Sony**
Tür **Aksiyon, Macera**
Platform **PS3**
Web thelastofus.playstation.com
Türkiye Dağıtıcısı **Sony Türkiye**

Let's Play!

Diyelim ki The Last of Us'unuz yok, hatta PlayStation 3'ünüz de yok ama oyundaki gidişatı merak ediyorsunuz. O halde benim oynayıp bitirdiğim ve iki saat süren video serisini www.tinyurl.com/RockoLeftBehind adresinden izleyebilirsiniz.

The Last of Us: Left Behind ★

Çocukluğunu yaşa

Son yıllarda duygusal olarak beni en çok etkileyen oyunların başında geldi The Last of Us. Beni bilen bilir, PlayStation 3 ile arası olmayan biriyimdir ama böyle bir şaheseri oynamamak olmazdı ve oyun çıkar çıkmaz konsolun başına kurulmuştum. Oyuna başladığım ilk andan itibaren hissettiklerimse tarif edilmez, yaşanır. Oyunda ilerledikçe karakterleri daha iyi tanıyor, onlarla daha yakın bir iletişim kuruyordum. En nihayetinde hem Joel, hem de Ellie birer yakınım gibi olmuştu, onları her türlü tehlikeden korumak için elimden geleni yapıyordum. En nihayetinde birtakım kötü şeyler oldu, Joel'i az kalsın kaybetme noktasına geldik ve o an gözlerimden yaşlar süzüldü. Sonra ne olduysa oldu, Ellie bir şekilde Joel'i iyileştirdi ama o kısmı biz göremedik. Göremediğimiz, daha doğrusu görme şansımızın olmadığı bir konu da Ellie'nin Joel'e bahsettiği, geçmişte iyi vakit geçirdiğini anlattığı arkadaşıydı. İşte Left Behind da bu iki konuyu işliyor ve oyunculara The Last of Us'ın ne kadar muhteşem bir oyun olduğunu bir kez daha gösteriyor.

Canım arkadaşım!

Left Behind, iki farklı konuyu kesitler halinde işleyerek bizi bir geçmişe, bir de ana oyuna paralel bir zamana götürüyor. Bu iki farklı konuyu birbirinden ayıran asıl detaysa birinde ana oyun mekaniklerini kullanarak çatışmalara girmemiz, bol bol saklanmamız ve hayatta kalmak için çaba sarf etmemiz, diğerindeyse tamamen arkadaşımızla gezip eğlenmemiz ve çocukluğumuza dönmemiz. Joel'i at sırtında taşıyıp bir alışveriş merkezine götürmüşüz meğer ve sonrasında ona yardımcı

olmak için çevreyi araştırmamız gerekiyor. Bu sırada Joel'in yaralanmasına sebep olan adamların arkadaşları peşimize düşüyor, bizi arıyorlar ve biz de açıkçası zorlama olduğuna kanaat getirdiğim bazı çatışmalara girerek hikâyeyi akıtıyoruz. Öte yandan Ellie'nin ana oyunda bahsettiği arkadaşı Riley ile olan maceramızsa aksiyondan uzak ama fazlasıyla eğlenceli. Bu zorlu ve ölümcül dünyanın mevcut şartları nedeniyle çocukluğunu yaşayamayan ikili, bizim kontrolümüzde çocukluklarına dönüyorlar ve aslında biz de aynı duyguları yaşayarak eğlenmeye bakıyoruz. Left Behind'daki iki farklı sahnenin ortak özelliği ise bölümlerin geçtiği alışveriş merkezi. Açıkçası şu ana kadar bile fazla şey anlattığımı düşünüyorum ve size Left Behind'ı kendiniz tecrübe etmenizi tavsiye ediyorum. Hikâyeyi bir kenara bıraktığımdaysa Ellie'nin geçmişine dönmenin hem keyifli, hem de duygusal bir ağırlığı olduğunu söyleyebilirim. Öte yandan ana oyun için hazırlanan bu ilk ve muhtemelen tek senaryo eklentisinin tadında ama yine de kısa oyun süresi beni üzmedi değil. Sonuçta ben ana oyuna da doyamamıştım, Left Behind'a da doyamadım. Oyunun belki de tek göze batan olumsuz yanı, zaman zaman zorlama olduğunu düşündüğüm çatışma sahneleri. Ha, bunu da kafaya takmayın siz ve The Last of Us'ı bitirdiyse, bu eklentiye mutlaka edinin. The Last of Us'ı hiç oynama şansı bulamamış oyuncular içinse sadece üzgün olduğumu söyleyebilirim. ■ **Şefik Akkoç**

✓ Evet, bu atıklarınca biniyor ve bir hayli eğleniyoruz.



The Last of Us: Left Behind

- ⊕ Ellie'nin geçmişine dönüş
- ⊕ Riley'nin yer aldığı eğlenceli bölümler
- ⊕ Oyuncuya yüklenen duygusal yük
- ⊖ Kısa oyun süresi
- ⊖ Zorlama aksiyon sahneleri

9,0

|| Alternatif **The Last of Us**



Octodad: Dadliest Catch

Ahtapot baba!

Arada yakalayanlar olduğunu biliyorum, Octodad'ın DePaul Üniversitesi'nde tanışıp bir araya gelen 18 öğrenci tarafından tasarlanan ilk oyunu bilgisayarlarımızla tanışalı neredeyse üç buçuk sene olmuştu. Bu ekibin içinden ayrılan sekiz öğrencinin kurduğu Young Horses tarafından geliştirilen ikinci oyun Octodad: Dadliest Catch sonunda piyasaya çıktı; hem de bu kez Steam Greenlight desteğiyle.

İyi bir fikri ortaya sürüp bunu gerçekleştirmek kadar zor bir şey varsa o da fikri geliştirip devam ettirmektir herhalde. Aradan oldukça uzun zaman geçti ve kahkahalarla hatırladığımız oyunun üzerine ne eklenmiş, o mizah duygusu ne kadar korunabilmiş, ben de merak ediyordum.

İlk oyunu kaçırınlar için kısaca neyle karşı karşıya olduğumuza bir bakarsak, oyunumuz bir puzzle / macera oyunu ve kahramanımız Octodad (Babah-tapot?), klasik bir çekirdek aile kurabilmiş, kendi halinde bir aile babası. Durumu ilginç haline getirense anlaşılacağı gibi kahramanımızın esas egzotik tarafını, yani ahtapot oluşunu insanlardan saklamak durumunda olması ya da öyle hissetmesi. Oyunun mavra tarafı da tam burada başlıyordu aslında; tüm o görüntüsüyle durumu yeterince ifşa ettiği yetmiyormuş gibi (Bu hayatı nasıl kurduğu konusundaysa o kadar güldük ki sorgulamak aklımızdan geçmedi.) kahramanımızı kontrol ederek gündelik bir hayatta yaptığımız tüm o sıkıcı işleri yapmaya çalışıyoruz. Bu bölümde peşimizde ahtapot olduğumuzu bilen, bunu ifşa etmeye ve neticede de bizi pişirmeye çalışan bir şef olan Fujimoto var. Açıkçası oyunun sonlarında kendisinin yerinde olmak istemedim değil, sebebini anlatayım.

Eğer bir ahtapotsanız ve el - ayak dediğiniz uzuvlar yerine kullandığınız şey uzun kollar ve vantuzlarsa kontroller konusunda yeterince soru işareti oluşmuştur kafanızda. Yapımcılar bu konuda orta yolu bulmak yerine oyuna başka bir oyunda görseniz yerden yurabileceğiniz ama bu oyunu özgün haline getiren bir kontrol sistemi eklemişler. Bu kontrol sistemi basitçe yürürken ve etkileşime girerken kullandığınız iki farklı moddan oluşuyor. İlki yürümek, yani daha doğrusu bir insan gibi yürümeye çalışmak. Bunun

için sağ dizinizi kırmak için sağ mouse tuşuna basıp mouse'u ileri itiyor ve bu eylemin "adım atmak" haline dönüşebilmesi için de aynısını sol bacağınız için yapıyorsunuz. Buna alışmanın kolay olduğunu da söyleyemem ama çok eğleneceğinizi garanti ediyorum. İkinci aşama el yerine kullandığınız uzun "spagettisel" şeylerin kullanımı. Açıkçası işin bu kısmı sizi ne kadar güldürüyorsa o kadar çileden çıkarma potansiyeline sahip çünkü bir blender'ı dolaptan almak ve masanın üzerine koymak gibi bir eylem bile hayatınızın macerası haline dönüşüyor, sürekli kırıp döküyor, çevrenize zarar veriyor, bolca gülüyor ama işte maalesef bolca da tekrar yapıyorsunuz. Bu kısma da alışmak zor diyemem; "Tamam, ben artık oldum." demekse benim yeteneğimle mümkün olmadı, bir noktada çileden çıktım ve Fujimoto'nun yapmak istediği şeye sempati duydum.

Oyunun eleştirebileceğim taraflarına gelirsek, aradan geçen dört seneden sonra oyun hala çok eğlendiriyor olsa da kendini fazlaca geliştirdiğini söylemek mümkün değil. Bununla birlikte oyunu farklı kılan kontrol sistemi gerçekten bir noktadan sonra size gerçekten sinir krizi geçiriyor. Zaten oyunun ilk saatini bu kontrol şemasına alışmak için harcadığınız yetmiyormuş gibi, kısa olan oyunun bir noktada bitmesi için görevleri tek tek saymaya başlıyorsunuz. Üstelik en fazla eğleneceğiniz bölüm de o ilk bir saatteki sakarlıklarınız, özellikle de ilk oyunu kaçırdıysanız. Onca bağımsız yapım arasında bile özgün kalmayı başarabilen ve keyifli bir oyun olsa da bizim gibi C64'ün başında sınırlarını aldırılmış insanları bile çileden çıkarabilen, bunu yaparken de güldürebilen bir oyun ve kesinlikle bir şans hak ediyor.

■ Kürşat Zaman

Octodad: Dadliest Catch

- ⊕ Sakarlık hiç bu kadar keyifli olmamıştı
- ⊕ İlginc ve zorlayıcı kontroller
- ⊕ Çileden çıkaran oyun yapısı
- ⊖ İlk oyuna göre fazla gelişim yok
- ⊖ Kontroller sinir testine dönüşebiliyor

7,2

Alternatif Zak McCracken



Yapım **Edge of Reality**
Dağıtım **Edge of Reality**
Tür **Aksiyon**
Platform **PC**
Web www.loadout.com



Loadout ★

Oluştur, özelleştir, yok et!

Oynaması sözde ücretsiz olan free-to-play oyunlar, erişmek istediğimiz her özellik için ekstradan bir miktar para talep eder. Dahası, bu sözde ücretsiz oyunlar rekabete dayalı multiplayer bir yapıdaysa başarılı olmak için kesenin ağzını açmaktan başka çare yoktur. Neyse ki günümüzde hala “para kazanmak amacıyla oyun yapan yapımcılar” ile birlikte “oyun yapmak amacıyla para kazanan yapımcılar” da bulunuyor. Daha önce Dragon Age: Origins’i, The Sims 3’ü ve Mass Effect serisini konsollara getiren Edge of Reality, Loadout ile birlikte free-to-play bir oyunun nasıl olması gerektiğini gösteriyor. Üçüncü şahıs kamera açısından oynanan Loadout’u rakiplerinden ayıran iki temel özellik bulunuyor.

Bu özelliklerden ilki, Loadout’un tamamen ücretsiz olması. Oynanışa etki eden bütün oyun içi eşyaları, sadece oyunu oynayarak kazandığımız ve “Blutes” isimli para birimiyle satın alıyoruz. “Spacebux” isimli ve gerçek para karşılığı satın alabildiğimiz diğer para birimiye sadece karakterlerin dış görünüşlerini değiştirecek kozmetik eşyaları satın almak için kullanılabilir. Dahası, bu kozmetik eşyaları elde etmek için hiç para harcamadan, günlük ve ücretsiz olarak verilen hediye paketlerini de kullanabiliyoruz. Gün içinde rastgele bir şekilde ekranımızda beliren üç hediye paketinden birini seçerek kozmetik eşyalara ya da en azından bir miktar Blutes’a sahip olabiliyoruz. Loadout’ın diğer temel özelliği ise kendi silahımızı tamamen kendimiz yapabiliyor olmamız. Rifle, Beam, Launcher ve Pulse olmak üzere sıralanan dört silah türünden kendi tarzımıza uygun olanı seçerek yepyeni bir silah yapmakta kullanabiliyoruz. Rifle, uzak mesafeden etkili atışlar yapmamıza yardımcı olurken, Beam ise kesintisiz bir lazer demeti göndererek yakın mesafede çok can yakabiliyor. Diğerlerine göre yavaş ama her mesafeden etkili saldırılar yapabilen Launcher’ı da portatif bir fırlatma rampası olarak tanımlayabiliriz. Son olarak Pulse, diğerlerinden orta çağ menşeli dikenli toplar fırlatarak ayrılıyor. Silahımızı dipçiğinden, dürbününe, tetiğinden, namlusuna ve hatta kullanacağımız cephaneye kadar



özelleştirebiliyoruz. Kullanabileceğimiz cephaneler arasında her silahın varsayılanı olarak kabul gören Slug, hedef aldığımız rakibe ve onun varsa yanındakilere elektrik hasarı veren Tesla, rakiplerimizin ateş almasını sağlayan Pyro, takım arkadaşlarımızın sağlıklarını yenileyen Health ve yine takım arkadaşlarımızı fazladan özellikler kazandıran Juice bulunuyor. Öte yandan oyunu oynayarak kazandığımız tecrübe puanlarıyla seviye atladığımız Loadout, seviye puanlarımızı harcayabileceğimiz bir teknoloji ağacı da içeriyor. Bu sayede kullandığımız silahı geliştirmeye durmaksızın devam edebiliyoruz. Loadout’ta şu an için beş farklı oyun modu bulunuyor. Bu oyun modlarından ilki olan Death Snatch’de rakiplerimizi öldürdüğümüzde düşen Blutonium tüplerini toplayarak puan kazanıyoruz. Extraction modunda her iki takımdan birer oyuncu ölene kadar haritada bulunan Blutonium parçalarından toplayarak işlenmesi ve takımın puan kazanması için öğütücülere getirmeye çalışıyoruz. Jackhammer modunda klasik “bayrak kapmaca” modundan farklı olarak rakip takımın son derece ölümcül çekicini kapıp kendi üssümüze götürmemiz isteniyor. Bu çekikle yol boyunca öldürdüğümüz her rakipten ekstra puan kazanıyoruz. Blitz modunda haritanın belli bölgelerini ele geçirmeye ve bu bölgeleri elimizde tutmaya çalışıyoruz. Son olarak Annihilation moduyla ilk dört modun birleşiminden oluşan, kaosun ve aksiyonun eksik olmadığı bir oynanış sunuyor. Başarılı grafiklere ve eğlenceli animasyonlara sahip bu ücretsiz oyuna mutlaka bir şans vermelisiniz. ■ **Ahmet Ridvan Potur**

Loadout

- ⊕ Tamamen ücretsiz olması
- ⊕ Silah üretme sistemi
- ⊕ Dengeli oynanış
- ⊕ Eğlenceli animasyonlar
- ⊖ Karakter sayısının azlığı

7,9

Alternatif **Team Fortress 2**



Metal Gear Rising: Revengeance ★

Bir kez de PC'de...

Geçen yıl bu zamanlar piyasaya çıktığında büyük merak uyandıran isimlerden birisi olmuştu Revengeance. Adının başında bulunan "Metal Gear" kısmı, onu çok beklenen oyunlar arasına koymuştu. Nitekim bu oyun, klasik Metal Gear oyunlarından farklı bir yapım. O bilinen "gizli saklı işler yapma" temasının tam tersine, aksiyonun bir an bile düşmediği ve sürekli bir şeyler yok ettiğimiz bir oyun.

Devam niteliğinde

Evet, oyunun bu zamana kadar üretilen Metal Gear ile yapı olarak alakası yok ama senaryosu, piyasaya en son çıkan Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots'ın dört yıl sonrasını konu alıyor. "Raiden" isimli, özel bir askeri şirket olan Maverick için çalışan karakteri canlandırıyoruz. Olaylar Afrika'da sağlanan barışın, bölgedeki savaş ekonomisi üzerinden geçenlerin işine gelmemesiyle başlıyor ama biz ilerledikçe senaryo o kadar garip yerlere gidiyor ki anlatılmaz, yaşanır. Dediğim gibi, oyunun esas teması vur, kır, parçala ve bu maçı kazan! Küçük ve büyük olmak üzere iki adet saldırımız bulunuyor. Küçük olan saldırı hızlı ve az hasar veriyorken, büyük olan saldırımız yavaş ama fazla hasar veriyor. İkincil silah menüsünde de roketatardan, çeşit çeşit el bombasına kadar uzanan bir liste var. Nitekim ikincil silah grubunu değiştirmek için sürekli menüye gidiyor olmak biraz can sıkıcı. Saldırılarımız kesinlikle çok güzel gözüküyor ve kombokar birbirini muhteşem şekilde devam ettiriyor. Zaten dövüş konusunda ustalaşmazsak, bölüm sonunda aldığımız ve sonrasında yeteneklerimizi geliştirmek için harcadığımız puan havuzunda çok bir şey bulamıyoruz. Dövüşleri esas güzelleştirense şüphesiz ki Blade Mode. Bu moda geçiş yaptığımız anda kamera yakın çekime geçiyor ve zaman yavaşlıyor. İşte bu noktada bize ardi ardına yatay ve dikey kesişler yapmak kalıyor. Üst üste yaptığımız vuruşlarla düşmanlarımızı yüzlerce parçaya bölebiliyoruz! Küçük yaştaki oyuncu bün-yelerin pek deneyim etmemesi gerekiyor kanımca. Azalan sağlığını da düşmanların iç organlarından dolduruyoruz. Kombokar esnasında karşımıza çıkan "F" tuşu, Mortal Kombat'taki Kano'nun kalp sökmesi gibi, düşmanlarımızın içerisinde bir parçayı

almamıza olanak tanıyor ve bu sayede sağlığımız tamamen doluyor.

Farklı etkileşimler

Her bölüm sonunda Raiden'i farklı konularda güçlendirmemiz mümkün. Direkt olarak kılıcımızın gücünü arttırmak en doğru hareket olduğu gibi, yeni kombokar satın almak da oyuna renk katmış. Fakat tek seferde birkaç seviye geliştiremiyoruz. Ancak belirli bölümlerden sonra, ikinci ve üçüncü seviye geliştirmeler geliyor. Bir diğer değinilmesi gereken konu da oyun içerisinde "Dwarf Gekko" isimli, üç elden oluşan ufak yaratıkları kontrol ettiğimiz bölümler. Özellikle başlangıçta sadece eğitim amaçlı başlayan VR Mission'ların ilerleyen seviyelerinde kendilerini bolca kullanıyoruz. Bu arada VR Mission'lar oyunun en eğlenceli kısmını oluşturuyor diyebilirim. Burada kontrolümüzdeki Dwarf Gekko'yu geçilmesi zor yerlerden yürüterek bir noktaya ulaştırmaya çalışıyor ya da hiçbir silahını kullanamayan Raiden ile üzerimize gelen düşmanları, etrafta bulunan patlayıcılara çarptırarak öldürmeye çalışıyoruz. Dedim ya, bu bölümler bir hayli eğlenceli. VR Mission'ların tek kişilik senaryoda ilerledikçe açılıyor olmaları oyuncuyu senaryo modunu öyle ya da böyle oynamak zorunda bırakıyor. Aksiyon dolu bir oyun arıyorsanız, Revengeance doğru seçim ama şu da bir gerçek ki oyunu klavye ve mouse ile oynamak, gamepad'e göre çok daha zor. ■ Ertuğrul Süngü

Senaryo

Ana senaryo birazcık tuhaf ama boss savaşları ve farklı tipteki karakter ile renkleniyor. Yine de burada bulunan esas sıkıntımız süre. Revengeance, düşündüğünüzden çok daha kısa bir oyun ve hızlı şekilde oyuna girişerseniz dört saatte temizlersiniz ortalığı. Oyunun multiplayer modu da olmadığını düşününce bu sürenin ne kadar yetersiz olduğunu siz de fark edeceksiniz.



Metal Gear Rising: Revengeance

- ⊕ Aksiyon, aksiyon, aksiyon!
- ⊕ Eğlenceli boss savaşları
- ⊕ Harika kılıç kombokar
- ⊖ Sadece bir şeyler kesmekten ibaret
- ⊖ Kurusiki senaryo
- ⊖ Kısa oyun süresi

8,0

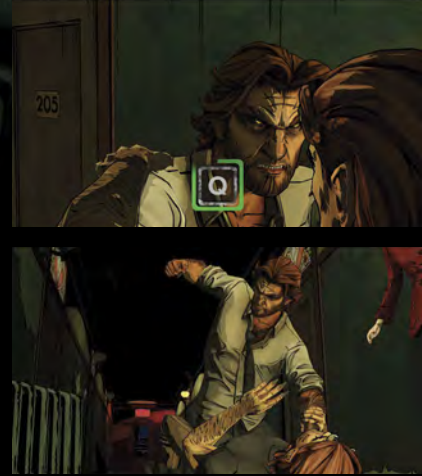
|| Alternatif Killer is Dead



Yapım **PlatinumGames**
Dağıtım **Konami**
Tür **Aksiyon**
Platform **PC, PS3, Xbox 360**
Web **www.konami.jp/mgr**
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**

^Adamin canından can almak bu olsa gerek.

Abi yapmayın, şu adamı >
kızdırmayın. Sonra neymiş,
beni dövdü, bana zarar verdi; peh.



Çizgi Roman

Fables, 2002 yılında yaptığı çıkışından 2007 yılına kadar geçen sürede ziyadesiyle takip ettiğim bir seriydi ve ben onu bıraktım ama o yeni sayılar üretmeyi bırakmadı. Şimdilik 2015 yılına kadar üretileceği garanti olan seri, büyük hayran kitlesine sahip. Örümcek-Adam falan değil, artık Fables'in filmi yapılması lazım azizim!

The Wolf Among Us Episode Two ★

Masallar diyarının ikinci kısmına hoş geldiniz!

Bilmem ne kadar farkındasınız ama Telltale Games bir yandan The Walking Dead, diğer yandan The Wolf Among Us serisiyle oyun dünyasını kasıp kavuruyor. (Sırada Borderlands de var!) Daha önce sizler için The Walking Dead'in incelemesi yapmıştım ve oyunun ne kadar sürükleyici olduğunu belirtmiştim. Şimdi de benzeri bir anlatıyı The Wolf Among Us'in ikinci bölümüyle sürdürüyorum.

Masallar

Çizgi roman tutkunlarının çok iyi bildiği, "Fables" isimli hikâyeden esinlenerek üretilmiş olan The Wolf Among Us, içerisinde çizgi romanda gözükken birçok karakteri barındırıyor ve karakteristik özelliklerini de birebir şekilde bizlerin beğenisine sunuyor. Konuya yabancı olanlar için ufak bir senaryo açıklaması yapmayı da isterim. Efendim, oyunda ve çizgi romanda bugüne kadar bilinen birçok masal ve folklor kahramanıyla karşılaşacağız; senaryo gereği buldukları masal dünyası ele geçiriliyor ve bizim içinde yaşadığımız düzleme transfer oluyorlar. Dünyamız üzerindeki mekânları tabii ki ABD oluyor. Zaten uzaylılar da hep oraya gidiyor, göktaşları hep oraya düşüyor, neden masal kahramanları da oraya gitmesin, değil mi? New York şehrinde, kendilerine "Fabletown" adını verdikleri bir bölge kuran kahramanlarımız, zorlu dünya koşullarına ayak uydurmaya çalışıyorlar. Eh, koskoca bir transferden sonra herkesin farklı kişisel sorunları da baş göstermeye başlıyor. Bu kaotik dünyada kontrolünü aldığımız karakterin adı Bigby Wolf. Oyunun ilk bölümünde kendisiyle başladığımız macera da ikinci bölümde tam gaz devam ediyor.

Buralar hep spoiler

Telltale Games'in yarattığı "bölüm" mantığındaki oyun yapısının en büyük sorunu, sanıyorum ki ilk bölümü oynamadan, ikinci bölümün yazısını okumak olacaktır ve bu yüzden uzak durmayı tercih ederseniz anlarım, kızmam yani. The Wolf Among

Us'ta da senaryoyu biz belirliyoruz, verdiğimiz kararlar oyunun tüm gidişatını etkiliyor ve birçok farklı sona ulaşabiliyoruz. Benim senaryomun vardığı noktada Pamuk Prenses'in kesilmiş kafası, daha önce öldürülmüş olan Fate'inki gibi merdivenlerin üzerinde bulunmakla bitiyordu. İkinci oyunun hemen başındaysa öldürülenin Pamuk Prenses olmadığını öğreniyoruz ama macera asıl burada başlıyor çünkü tıpkı Pamuk Prenses'e benzeyen ve kafası kesilmiş bir ceset yanı başımızda duruyorken, presesin kendisine ne kadar güvenebiliriz? İlk bölüme göre çok az aksiyona sahip olan bu bölümde, büyük ölçüde dedektifçilik oynuyoruz. Özellikle bulmacaları birbirine bağlayabiliyor olmak bana büyük bir keyif verdi. Yine de suçlunun kim olduğunun ikinci bölüm boyunca gizli tutulması ve finalde esas suçluya ulaşmış olmam, üçüncü bölümü tıpkı dizi bekler gibi beklememi sağlamış durumda.

Konuşmalar esnasındaki seçeneklerin bolluğu, oyuncu olarak vereceğim tepkiyi gerçekten bulmakta zorlanmama sebebiyet verdi. Bazı cevaplar için verilen tepki süresi çok kısa ve bu durum oyunu ne kadar takip ettiğimizi test etmek için harika şekilde yerleştirilmiş. Zaten dikkatinizi oyuna veremiyorsanız hiç oynamayın.

The Wolf Among Us - Episode Two, ilk bölüm gibi mükemmel bir senaryo yaratmış ve oyuncuyu içine her adımda daha fazla çekiyor. Tek eleştirim, tekdüze giden müziklere olacak. Keşke birazcık daha sahneye göre şekillenen müzikler olabilseymiş.

■ Ertuğrul Süngü

The Wolf Among Us - Episode Two

- ⊕ Sürekli sürprizlerle karşımıza çıkması
- ⊕ Sürükleyici senaryo
- ⊕ Verilen cevapların oyuna etkisi
- ⊖ Aksiyon yok denecek kadar az
- ⊖ Kısa oyun süresi

8,2

|| Alternatif The Walking Dead



Yapım **Telltale Games**
Dağıtım **Telltale Games**
Tür **Macera**
Platform **PC, Mac**
Web **tinyurl.com/borv24s**



Hero Siege ★

Diablo gibi ama değil

Şimdi başlıktan ve sayfada gördüğünüz görsellerden yola çıkarak herhangi bir sonuca varamamış olabilirsiniz ama iki dakika sabrederseniz sizlere her şeyi açıklayacağım. Temelden başlayayım: Hero Siege, hack & slash tarzında bir yapım, yani geleni gideni doğruyoruz. "Tarathiel" isimli fantastik bir krallık, düşmanlar tarafından istila edilmiş durumda ve bizim de kahraman olarak amacımız, bu kuşatmayı sona erdirmek. Panic Art Studios tarafından üretilen oyun, başta PC olmak üzere özellikle tablet kullanıcıları için tasarlanmış.

Gelelim oyunun detaylarına. Dedim ya "Diablo gibi ama değil" diye, işte şimdi o noktaya değinmek istiyorum. Diablo denildiği zaman aklınıza gelen oyun dinamiklerinin birçoğu, bu "ilkel" grafiklere sahip oyunda mevcut. Viking, Pyromancer, Marksman ve Nomad sınıflarının yanı sıra yakında oyuna eklenecek olan Pirate ve bir de

beş farklı yeteneği bulunuyor. Karakterimizi geliştirdikçe pek tabii ki düşmanları alt etmek daha da kolaylaşıyor.

Doğra, doğra ama doğranma!

Şimdi biraz da oyunu farklı yapan kısma geçiyorum. Bilinen hack & slash modelinin genel yapısının haricinde, Hero Siege'de üzerimize dalga dalga gelen düşmanları yok etmeye çalışıyoruz. Bunu yaparken süreli hareketli olmamız şart. Dibimize kadar giren düşmanlar, belirli aralıklarla bize zarar veriyor ve bu yüzden bir yandan kaçarken, diğer yandan saldırı yapmak durumunda kalıyoruz. Eğer RPG konusunda birazcık fikriniz varsa ve özellik puanlarınızı doğru dağıtıyorsanız, herhangi bir boss mücadelesine kadar ölmeniz pek mümkün değil. Zaten düşmanlardan bolca sağlık düşüyor. Haricinde, etraftan topladığımız altınlarla oyun içi mağazadan (Oyunu oynarken hemen kullanılabilen

"Yalnız unutmayın, karakterimiz bir defa öldüğü zaman sahip olduğu tüm para ve eşyalar kayboluyor. Bu yüzden oyun esnasında varınızı yoğunuzu kullanın derim"

"???" şeklinde ne olduğu belirsiz karakter seçeneklerinden birisiyle dalıyoruz oyuna. Bu arada dileyenler, karakterlerini tek sıkımlık Hardcore modda açabiliyorlar ki kesinlikle tavsiye etmiyorum. Oyun içerisinde birbirinden farklı yaratıklar söz konusu. Dört farklı ana bölgenin her biri, içerisinde o bölgeye ait düşman birimleri barındırıyor. Yaratıklar kendi aralarında Elite ve Rare olarak bölünüyor. Renklerinden, sağlıklarından ve yaptıkları özel saldırılardan bu durumu kısa zamanda çözebiliyoruz fakat ilk başta, yaşanan karamboller esnasında biraz zorlayıcı olabiliyor. Özel düşmanların haricindeyse bir de boss'lar söz konusu. Yine içerisinde bulunduğumuz haritaya göre değişiklik gösteren boss'lar, ilk etapta fazlasıyla zorlayıcı zira yaptıkları bazı saldırılar karakterimize çok fazla zarar verebiliyor. Her özel karakterin ve boss'un da kendisine özel saldırılar bulunmakta ki. Misal, Diablo III'ün efsane Arcane saldırısını bu oyunda da görmek ziyadesiyle şaşırtıcı oldu. (Hani Elite ve Rare yaratıkların yerde yarattığı, dönen ışın huzmesi.) Hero Siege, seviye atlayan karakterlerin bulunduğu bir yapım. Karakter fark etmeksizin, her sınıfın dört adet ana özelliği ve belirli seviyelerde açılan

bir mağaza bu.) belirli ücretler karşılığında üç farklı iksirden birini ya da geçici olarak özellik puanlarımızı arttıran buff'lerden satın almamız olası. Yalnız unutmayın, karakterimiz bir defa öldüğü zaman sahip olduğu tüm para ve eşyalar kayboluyor. Bu yüzden oyun esnasında varınızı yoğunuzu kullanın derim. Tek canımı sıkın noktaysa menzilli sınıfların açık ara üstün olması. Düşünsenize, yakın menzilli sınıflar balta mesafesinden saldırı yapıyorken, Pyromancer gibi sınıflar ekran boyu saldırabiliyor. Her şey bir yana, uygun etiket fiyatına sahip olan ve uzun saatler eğlenceyi garanti eden bir yapım olduğunu düşünüyoruz.

■ Ertuğrul Süngü

Hero Siege

- ⊕ Kolay oynanabilirlik
- ⊕ Eğlenceli
- ⊕ Uzun oyun süresi
- ⊕ Bağımlık yaratabilir
- Tek düze müzikler

7,5

■ Alternatif Don't Starve

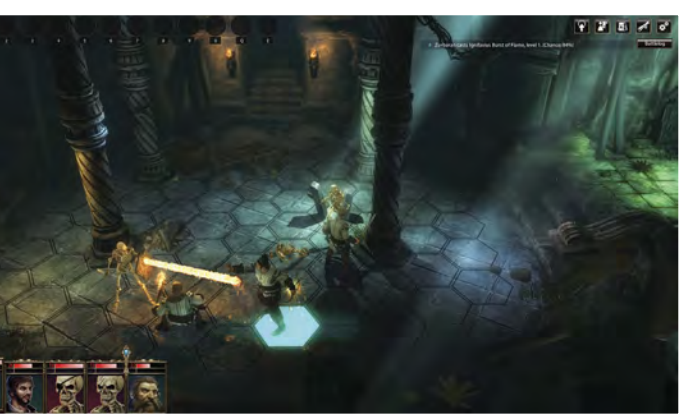
Kristal

Hero Siege'de iksir ve buff satın almaya gittiğiniz yerde bir de "Crystal Key" isimli obje göreceksiniz. Toplamda sekiz kristal karşılığında satın alınabilen bu anahtar, kristal sandıklar açmamızı sağlayacak ki bu sandıklardan bolca eşya düşüyor. Ayrıca kristaller karşılığında karakterimiz için farklı skin'ler almamız da mümkün.





Yapım **Daedalic Entertainment**
Dağıtım **Daedalic Entertainment**
Tür **RPG, Strateji**
Platform **PC, Mac**
Web **www.blackguards.com**



Hareket

Normal saldırılar bir yana, esas farkı oyunda bulunan özel saldırılar yaratıyor. Nitekim bu hareketlerin bazılarını direkt olarak ulaşamıyoruz. Bu nedenle gezdiğimiz şehirlerdeki "trainer" arkadaşlarımızı gözden kaçırmamak, bize neler öğretebileceklerine bakmak lazım. Yeterli AP'nin olması da aranan şartlar arasında.

Blackguards

Taktiksel, detay dolu bir macera

"Orta çağ temasını seviyorum ve içerisinde az biraz fantastik öge de olsa hayır demem." diyenlerdenseniz, şimdi sizi kazandım demektir ama olayların dönüm noktası ne yazık ki tüm bu sevgiyle kalmıyor. Bu durumun en büyük sebebi, Blackguards'ın tamamen sıra tabanlı bir strateji oyunu olmasından kaynaklı. Özellikle günümüzde giderek artan aksiyon yapımlarını düşündükçe bu türün ne kadar çok oyuncu tarafından rağbet gördüğünü ben de merak ediyorum. Blackguards tam da "çarşıdan aldım bir tane, eve geldim bin tane" modunda bir yapım. Üç adet karakterle başladığımız yolculuğumuz esnasında birbirinden farklı maceralara atılıyoruz. Şimdi senaryodan çok bahsetmek istemiyorum çünkü oyunun en önemli kısımlarından biri bu ve senaryo hakkında ufak bir şey dahi bilerseniz, bir sonraki savaşı yapmak size zulüm gibi gelecektir. (Açıkçası bana geldi!) Oyun içerisinde bulunan konuşma dinamiği her ne kadar hikâye ve atmosfer için mükemmel bir arka plan sağlıyor olsa da ne yazık ki karşımıza çıkan tüm konuşma satırlarını kullanıyor olmamız, tüm değeri bir anda yok ediyor. Sıra tabanlı oyun denildiği zaman akla gelen arabirim modeli Blackguards'da da yerini almış; sol aşağıda inisiyatif sırası ve altıgenlerden oluşan yürüme kareleri... Yapı temel olarak XCOM: Enemy Unknown'a benziyor, yani karakterlerin bir "dash" mesafesi ve bir de en çok yürüyebildikleri mesafe söz konusu. Eğer mesafe yeterliyse karakterler iki seferde düşman birimine saldırıda bulunabiliyor. En önemli faktörse "bekle" seçeneğinin bulunuyor olması ki zaten sıra tabanlı strateji oynayan herkes bu eylemin ne kadar önemli olduğunu bilir.

Sağlam zemin

Oyunun şüphesiz ki en güzel yeri, farklı seviye atlama mantalitesi. Her savaştan ve görevden belirli bir Adventure Point kazanıyoruz. Bu AP'leri Base Values, Weapon Talents, Talents, Spells ve Special Abilities gibi başlıklar altında gönlümüzce dağıtıyo-

ruz. "Gönlümüzce" derken, tabii ki açık olan yeteneklerden bahsediyorum. Fakat buradaki güzellik, her yere biraz biraz AP saçabiliyor olmak. Harcanacak AP'lerle alınabilecekler haddi hesabı yok. Savaş alanlarına bakacak olursak, Blackguards'ın genel geçer sıra tabanlı stratejilere göre biraz daha farklılık yarattığını görüyoruz. Öncelikle farklı alanlar sayesinde, farklı atmosferleri bize muhteşem bir şekilde sunmuş. Akabinde alanlardaki birçok objeyi etkileşime geçebileceğimiz şekilde tasarlamış. Daha da önemlisi, bu oyunda harita üzerindeki objeler, açığa göre görüşü tamamen kapatabiliyor. Nitekim eğer objenin arkasındaki kişi, saklandığı yerden daha büyük ya da iri ise saklanma sistemi onu korumayı reddediyor.

Her ne kadar birbirinden farklı ve özel yenilikleri bünyesinde barındırsa da Blackguards kesinlikle çok ama çok zor bir oyun. Savaş içerisinde kirsir kullanamıyor olmak bence en büyük eksi zira bazı savaşlar ardı ardına oluyor ve karakterlerimiz öyle boş sağlık kutularıyla bakıyor düşmana. Akabinde eşya almak resmen işkence; hem oyunun başlarında görevlerden adam gibi eşya gelmiyor, hem de satın alınacak eşyalar inanılmaz pahalı. Yetenek konusunda da durum çok farklı değil; gördüğüm tüm yan görevleri yapmama rağmen, hiçbir şekilde yeterli AP'ye ulaşamadım. Biriktirmeye çalıştımdaysa genelde karakterlerimi ölü buldum. Blackguards kesinlikle güzel bir oyun ama bir, bu kadar paraya kesinlikle değmez, iki, yapımçı ekibin oyunu şöyle güzelinden bir elden geçirmesi gerekiyor. Sonra bir daha konuşuruz. ■ **Ertuğrul Süngü**

Blackguards

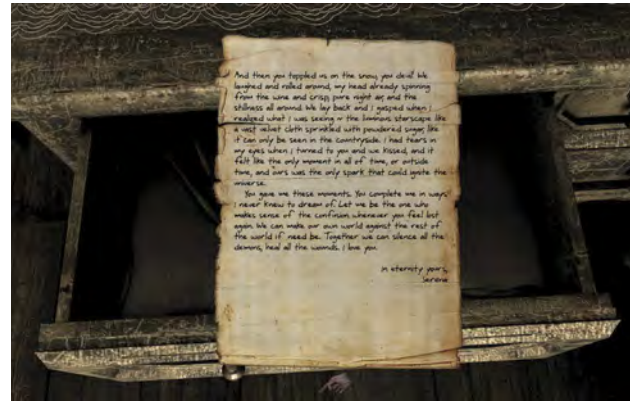
- ⊕ Kaliteli TPS mekanikleri
- ⊕ Atmosfer ve grafikler
- ⊕ Detaylı yetenek sistemi
- ⊕ Çok zor
- ⊖ Sürekli savaş halinde olmak

7,2

Alternatif **XCOM: Enemy Whittin**



Yapım **Senscape**
Dağıtım **Senscape**
Tür **Macera**
Platform **PC, Mac**
Web **waitingforserena.com**



Serena

Benim biricik, lanet olasıca sevgilim...

Birinci şahıs kamerasından oynanan Serena, "point & click" türünde bir yapım olarak karşımıza çıkıyor. Oyun, bu türün bir hikâyeyi interaktif şekilde anlatmak için en iyi yol olduğuna inanan gönüllü bir ekip tarafından geliştirilmiş. Gönüllü bir ekip tarafından geliştirilmesinin ana sebebiyse Serena'nın ücretsiz bir şekilde oyunculara sunulmuş olması. Serena, Edgar Allan Poe'nun kısa öyküleri tadında bir saatlik bir maceraya davet ediyor bizi. Herhangi bir menü içermeyen Serena'yı tek seferde bitirmemiz gerekiyor çünkü ilerlememizi kaydedemiyoruz. Bir saatlik bir macera için kayıt seçeneğinin olmaması kabul edilebilir ama en azından menüyü görmek için bilinçsizce "Esc" tuşuna bastığımız zaman oyunun direkt kapanması yerine, oyunu kapatmak isteyip istemediğimizi soran bir menü gelebilirdi. Bu yüzden hikâyenin en heyecanlı yerinde elinizi "Esc" tuşundan uzak tutmanızı tavsiye ediyorum.

Oyuna dönecek olursak, ormanın ortasında, ahşaptan yapılmış bir kulübede gözlerimizi açıyoruz. Karakterimiz gözlerini açmadan önce neler yaşadığına eşine, yani Serena'ya dair anılarını hatırlayamadığını fark ediyor. Önündeki masadan Serena ile bir çift olarak çektiğikleri son fotoğrafı eline aldığı anda Serena'nın yüzü orada olmasına rağmen eşini hatırlayamıyor. Kendisine ne olduğunu, neden hiçbir şeyi hatırlayamadığını ve Serena'nın nerede olduğunu merak eden karakterimiz tahta kulübenin bir orasına, bir burasına giderek yaşananları çözmeye çalışıyor. Anlatılan hikâyenin kısa ve her bireye göre

yorumu açık olması sebebiyle daha fazla detaya girmiyorum. Evet, yanlış okumadınız, Serena'nın sonunda bütün yaşananları açıklığa kavuşturamıyoruz. Dahası, bunun sebebi yeni bir Serena oyunuyla karışılacağımdan değil, yapımcı ekibin anlatılan hikâyeyi her oyuncuya özgü kılmak istemesi. Oyunun forumunda "Hikâye kesinlikle yorumu açık ama açıklığı oyun üzerinde çalılırken, oyunun başlarında neler olacağını önceden açık bir şekilde planladık. Neler olduğuyla ilgili kendi tahminlerinizi yürüttüğünüz sürece hedeften uzaklaşmazsınız. Fakat ekip olarak aramızda gerçeğin ne olduğunu ya da olmadığını asla açıklamamaya karar verdik." açıklamasını yapan yapımcılar da bu konuda ne kadar hassas olduklarını gösteriyorlar. Ayrıca diğer point & click türü yapımların aksine karakterimiz etkileşime girdiği her nesneyle ilgili olarak sürekli aynı şeyleri söylemiyor. Her bir nesneyle girdiğimiz yeni bir etkileşimde yaşananlara dair yeni bilgiler elde ediyoruz. Bir saatlik bir macera için yaklaşık 500 satırlık seslendirmenin fazlasıyla doyurucu olduğunu söyleyebilirim. Senscape'in başka bir projesi olan Asylum için geliştirilen Dagon oyun motorunu kullanan yapımda oldukça başarılı bir görsellik yakalanmış. Bu görselliğin nasıl yakalandığına ve bir oyunun nasıl yapılacağına dair rehberlerle birlikte Serena'nın kaynak kodlarını da www.bit.ly/1f3PvDO adresinden yayımlayan ekip, bu işin meraklılarına ilk adımlarını atmalarını için yardımcı oluyor. Son olarak güzel bir hikâyeye ayrılacak bir saatiniz varsa Steam üzerinden ücretsiz olarak erişebileceğiniz Serena'yı kaçırmayın diyorum.

■ Ahmet Ridvan Potur

Serena

- ⊕ Atmosfer
- ⊕ Hikâyenin gizemi
- ⊕ Müzikler ve seslendirmeler
- ⊖ Oyun süresi
- ⊖ "Esc" tuşu

7,0

Alternatif Anna



A plant is a plant - beautiful to some, boring to others.



Yapım **Shining Rock Software**
Dağıtım **Shining Rock Software**
Tür **Simülasyon, Strateji**
Platform **PC**
Web **www.shiningrocksoftware.com**

✓ Bu hortumun bir gelişi, bir de gidişi vardı ki hiç sormayın.



Afet

Malum, insan şehir kurma temalı oyun oynadığı zaman her şeyin düzgün olmasını, simetrisinin bozulmamasını ve ortaya çıkan görüntünün güzel olmasını diliyor. Nitekim bu tür oyunlarda sıkça rastladığımız doğal afetler Banished'de de mevcut. Tek bir hortumla dokuz binanın yerle bir olması, birazcık canını sıkmadı değil.

Banished ★

Yeniden başla

Caesar III, Pharaoh ve Tycoon City gibi oyunları bildiniz mi? Eğer cevabınız "evet" ise size çok zorluk çıkarmayı planlamıyorum ama konuya yabancı olanlardansanız, öncelikle "Nasıl Caesar III oynamazsınız?!" gibi bir sitemde bulunmaktan da geri kalmayacağım. Kızmaca, darımaca yok... Banished, az önce ismini saydığım yapımlarla büyük benzerlik gösteren bir şehir kurma oyunu. Fark ettiyseniz "şehir kurma" dedim ama SimCity adını kullanmadım çünkü her ne kadar konu başlığı şehir kurma olsa da SimCity'deki durum birazcık daha farklı.

Sıfırdan

Banished'de bilinmeyen bir yerden sürülmüş, bir diğer anlamda mülteci bir insan grubuna yeniden yuva kurmaya çalışıyoruz. Başlangıçta sadece yarılmış ve ilk etapta belirli miktarda malzemeyi depolamaya yardımcı olan arabalarından başka bir şeyleri bulunmuyor. Ha, bir de kıyafetleri var. Amacımızsa harita üzerinde kendilerine yepyeni bir dünya yaratmak... Tüm bu işlemler sırasındaki esas unsurlarsa Caesar III'tekine benzer temeller üzerinde yükseliyor. İlk olarak harita üzerinde bulunan ağaç, taş ve demir kaynaklarını toplamamız gerekiyor. Yeterli miktarda hammadde elde ettikten sonra sıra ev yapmaya geliyor. Başlangıçta iki - üç adet ev yapmak yeterli ve tabii ki diğer yandan insancıklarımızın karınlarını doyurmamız gerekiyor. Balıkçılık, yemeğe ulaşmanın en hızlı yolu zira tarla işine girmek biraz uzun vadede karınımızı doyuruyor. E herhalde öyle olacak, tarlayı yaptığımız gibi üzerindeki kılardan yararlanacak değiliz. Burada da oyunun mevsim döngüsü devreye giriyor. Oyunda tüm mevsimleri iyisiyle kötüsüyle yaşıyoruz ama malumunuz, en korkutucu mevsim kış. Bu ay geldiği zaman yeterli miktarda yakacak odunumuz olması gerektiği gibi, insanların yeterli yiyecekleri ve kafalarını sokacakları evleri de olması gerekmektedir.

Oyunun hemen başında iki balıkçıyla başladığım macerada hiç açlık sorunu yaşamadım. Akabinde tarlalarla da ortamı şenlendirince yusuvarlak köy projemde emin adımlarla ilerledim.

Her şey lazım

Yakacak odun deyince aklıma geldi. Oyunda hammaddeyi başka ürüne çevirmenin önemi büyük, yani "ağacı kes, odun elde et" sürecinden birazcık daha detaylı. Odun güzel tabii ki, evleri ve diğer binaları yapmaya yarıyor ama onu yakacak odun haline getirmek için Wood Cutter binası ve konu hakkında meslek erbabı bir bünye gerekiyor. Benzeri bir durum birçok meslek için geçerli. Banished'in en güzel kısmıysa ufak bir menü yardımıyla insanları meslek sahibi yapmak. Sen demirci ol, sen de işçi ol gibi tek tıkla yapılan seçimler sonucu, oyunun beni çok mutlu eden yapay zekâsı sayesinde ilgili kişi, ilgili kuruma anında çalışmaya gidiyor. Bir keresinde tarlada çalışan bir işçim hastalığa yakalandı ve ne göreyim, adam direkt olarak koşu koşu önceden yaptığım hastane binasına girdi, tedavi oldu ve çıktı. Eh ama daha ne isteyeyim ki? Banished bence çok güzel bir yapım olmuş. Özellikle köy yapayım, köyden kasabaya, oradan da şehirlere koşayım mantalitesindeki oyuncular için biçilmiş kaftan ama bu aralar hep takıldığımız fiyat etiketi bu oyun için ne kadar doğru, ona emin olamadım.

■ Ertuğrul Süngü

Banished

- ⊕ Düzgün çalışan yapay zekâ
- ⊕ Bina kalabalığı olmaması
- ⊕ İç açıcı renkler ve grafikler
- ⊖ Tekdüze oyun yapısı
- ⊖ Sadece meraklısına güzel
- ⊖ Yüksek fiyat

7,5

Alternatif Anno 1404



Bir yaratıktan hediye almaktan daha güzel ne olabilir ki?



Yapım **Double Fine Productions** Dağıtım **Double Fine Productions** Tür **Macera**
Platform **PC, Mac** Web **www.brokenagegame.com**

Broken Age

Farklı iki hayat, tek bir macera

Broken Age, LucasArts çatısı altında Monkey Island, Day of the Tentacle ve Grim Fandango gibi klasiklerin altında imzası bulunan, kendi kurduğu Double Fine Productions oyun stüdyosuyla Psychonauts ve Brütal Legend'ı bizlerle buluşturan Tim Schafer'in PC oyuncularına son armağanı olarak göze çarpıyor. Özellikle Kickstarter'da topladığı 3.300.000 dolarlık başlıkla birlikte Kickstarter furyasının başlamasına sebep olan point & click türündeki Broken Age ile birlikte hedeflediği 400.000 dolarlık oyunun da üstüne çıkma kararı aldı firma. Bu karar geçen sene çıkması gereken Broken Age'in ertelenmesine ve dahası, oyunun iki parça halinde biz oyun severlerle buluşacak olmasına neden oldu. Neyse ki geçtiğimiz ay çıkışını yapan Broken Age'in ilk bölümünü satın almak, oyunun 2015'te çıkması planlanan ikinci bölümüne ücretsiz erişmek için yeterli.

Tim Schafer dendiği zaman akla ilk gelen benzersiz hikâye anlatımının ve göndermelerin bu yapımda da yer aldığını görüyoruz. Haziran sayımızdaki Broken Age ilk bakışında kod adlarıyla hitap ettiğimiz Shay'e ve Vella'ya, toplanan -ve yetmediğinden şikâyet edilen- başışın ardından Tek Yüzük'ü Mordor'un alevlerine atıp gelen Elijah Wood ve Samanyolu galaksisini Reaper'lardan kurtaran Jennifer Hale sesleriyle hayat veriyor. İki farklı karakterin birbirinden farklı hikâyelerine konuk olduğumuz Broken Age'de istediğimiz zaman yönetmekte olduğumuz karakteri değiştirebiliyoruz. Elijah Wood'un seslendirdiği Shay, bir uzay gemisinde anaç bir bilgisayar tarafından kendisine sunulan suni hayatı yaşamaktadır. Her gün sahte olduğunu bildiği görevleri -kendini izleyen bilgisayarla birlikte- yerine getiren Shay'ın hayatı kasıtlı olarak başarısız olduğu bir görevle değişir. Bu görev sonrası tanıştığı ve kurt görünümündeki Marek, büyük bir savaşın başladığını ve artık Shay için oyun oynama zamanının bittiğini söyler. Diğer karakterimiz olan Vella'nın hayatıysa biraz daha zordur. Yaşadığı kasabadaki

insanlar her yıl bir festival düzenleyerek ulu (!) Mog Choetra'ya olan sadakatlerini göstermektedirler. Aslında bu festival, kasabalarının Mog Choetra'yı besleyip kasabalarından uzak durmasını sağladıkları bir ziyafettir. Ziyafette servis edilense kasabalarının süsleyip püsleyip pastaların içine hapsedtikleri kendi genç kızlarıdır. İşin kötüsü, kızların aileleri de bu iş için gönüllüdürler. Mog Choetra ile neden savaşmadıklarını, neden her yıl yeni kurbanlar verdikleri anlayamayan Vella da bu yaratığa ziyafet olmaktan vazgeçer. Festivalden kıl payı kaçmayı başaran Vella'nın önünde artık bir yaratığın midesindeki kadar olmasa da zor bir hayat vardır.

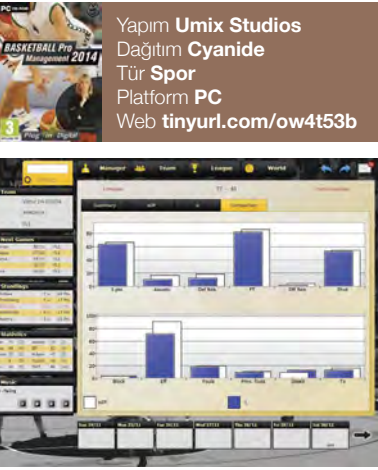
Broken Age'in yayınlanan bu ilk bölümü üç saat kadar kısa bir sürede tamamlanabiliyor. 2015'te yayımlanacak olan diğer bölümün en azından biraz daha uzun olması, Broken Age'i deneyen oyuncularını memnun edecektir. Grafiksel olarak yüksek bütçeli animasyon filmlerini dahi geride bırakmayı başaran Broken Age, sadece görselliğiyle bile meraklı oyuncuları kendine çekmeyi başaracaktır. Üstelik LucasArts'tan ve Sony'nin Sly Cooper'ından hatırlayacağımız Peter McConnell'in besteleri Broken Age'i daha da güzelleştirmiş. İncelemenin girişinde adı geçen oyunlardan en az birini oynadıysanız, zaten çoktan Broken Age'i oynamak için fırsat kolluyorsunuzdur. Adı geçen oyunları oynamadıysanız ya da point & click türüne karşı bir önyargınız varsa da yeniden canlanan bu türe şans vermek için Broken Age'den daha iyi bir fırsat bulamazsınız. ■ **Ahmet Ridvan Potur**

Broken Age

- 👤 Hikâye anlatımı
- 👤 Karakter detayları
- 👤 Harika grafikler
- 👤 Harika müzikler
- 🕒 Kısa oyun süresi

8,5

Alternatif **The Raven: Legacy of a Master Thief**



Yapım **Umix Studios**
Dağıtım **Cyanide**
Tür **Spor**
Platform **PC**
Web tinyurl.com/ow4t53b



Basketball Pro Management 2014

Bir yüklenebilse...

Nothing But Net'i hatırlayanlar var mı aranızda? 90'ların ilk yarısında çıkan bu primitif basketbol menajerlik oyunu, herhangi bir lisansa sahip olmasa da draft havuzundan takımımızı oluşturabildiğimiz ve basit saha kenarı komutlarıyla oyuncularımızı yönettiğimiz bir oyundu. International Basketball Manager ise lisanslı takımlar ve kadrolarla her ne kadar fazlaca bir derinlik sunmamasına ve oynanış açısından fazlasıyla "random" gelişmesine rağmen gayet keyifli ama işte, eksik bir oyundu.

İncelemem için bu oyun gönderildiğinde okuduklarımdan, BPM 2014'ün bu boşluğu doldurabilecek, basketbolun saha içi yönetimini biraz daha detaylandırabilecek bir oyun olduğunu umuyordum ancak karşıma çıka çıka çok düşük bir bütçeyle yapılmasının bile affettiremeyeceği hatalarla dolu, kesinlikle yarım bırakılmış bir oyun çıktı.

İlk olarak oyunun en büyük problemi yükleme süreleri. Evet, oyun sizi -tıpkı Football Manager gibi- çok sayıda ülke yüklemeniz halinde performans sorunu yaşayabileceğiniz konusunda uyarıyor ama bunun boyutları konusunda çok geçirmeniz çok olası. Arkadaşlar, 20 civarında ülke ligi seçtikten sonra kariyer modunun yük-

lenmesi tam 30 dakika sürdü! (Rakamla da 30!) Üstelik oyun yüklenince performans problemlerinin biteceğini sanmayın; simüle ettiğiniz herhangi bir maç size 10 dakikadan fazla yükleme süresi olarak geri dönüyor.

Oyunun arayüzü ve dokümantasyonu ise tek kelimeyle bir felaket. Açıkçası en azından International Basketball Manager'a yakın bir arayüz beklerken, herhangi bir aksiyonun tamamen saçma sapan yerlere dağıldığı, hiçbir şekilde ilk tıklamada sizi algılamayan, iki menü arası geçişi dahi işkenceye çeviren bir arabirim oyununa hâkim durumda. Performans sorunları yetmezmiş gibi, oyun sizi bir anda masaüstüne atabiliyor ve son sunulan 1.0.0.8 yaması da buna çözüm olabilmiş değil.

Pratikte oyunumuz, istediğimiz teknik geliştirmelere sahip; antrenman programları hazırlıyor, oyun esnasında belli başlı hemen tüm basketbol taktiklerini uygulayabiliyor, en önemlisi de yaparken saçlarınıza ak düşecek olsa da kendiniz savunma ve hücum planları çizebiliyorsunuz. Oyunumuz lisanslara sahip değil ve bu yüzden oyuncuların ismi ağır tahrifatla türetilmiş durumda ama basketbolla ilgi derecenize bağlı olarak kimin kim olduğunu anlamak mümkün.

Maç motoru, parke desenli bir JPG dosyası üzerine üzerinde, rakamların yazılı olduğu dama taşlarından ibaret ve yapay zekâya korkunç durumda. Tıpkı saha içi mekanikleri gibi, antrenman programı da henüz doğru çalışmıyor ve ne yaparsam yapayım, oyuncularımın "fitness"ı yerlerde gezdi, bir çözümü olduğuna da inanmıyorum.

Oyunun bu anlattıklarımın bile kötü tarafıysa 20€'luk fiyat etiketi. Kâğıt üzerinde güzel şeyler vaat etse de pratikte "bozuk" bir oyunla karşı karşıya olduğumuzu hatırlatırım. Sorunları çözülene kadar uzak durmanızda sonsuz faydalar görüyorum. ■ **Kürşat Zaman**

"Maç motoru, parke desenli bir JPG dosyası üzerine üzerinde, rakamların yazılı olduğu dama taşlarından ibaret ve yapay zekâya korkunç durumda"



Basketball Pro Management 2014

- ⊕ Taktik derinliğe önem verilmiş
- ⊖ Yükleme süreleri rekor kırıyor
- ⊖ Oyun sık sık çöküyor
- ⊖ Oyun mekanikleri doğru çalışmıyor
- ⊖ Belirlenen fiyatı hak etmiyor

3,5

Alternatif Draft Day Sports: Pro Basketball 3



Yapım TT Games
Dağıtım Warner Bros. Interactive
Tür Aksiyon, Platform
Platform PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One, Wii U, PS Vita, 3DS
Web videogames.lego.com/lego-movie
Türkiye Dağıtıcısı Aral



^ Filimde de başrolde olan bu kızımız pek maharetli.

The LEGO Movie Videogame

Yık, yeniden yap, devam et...

LEGO oyunlarından sıkıldık, sıkılıyorruz; gerçek-ten çok az kaldı. LEGO Marvel Super Heroes, özellikle yeni nesil konsollarda çok şahane bir tecrübe sundu geçtiğimiz aylarda ve hemen üstüne de LEGO filminin oyunu geldi. İki oyunun bu kadar yakın tarihlere piyasaya çıkması da gümüş, altın, mavi ve mor renklerdeki LEGO parçacıklarını daha fazla toplamak istemediğimiz gerçeğini yüzümüze vurdu. Bir de buna The LEGO Movie Videogame'in filmin birebir aynı senaryosunu takip etmesi eklenince oyuna iyice ihtiyatla yaklaşmak gerektiğini anladık. (Filmi izmeden oyunu oynarsanız filmi izlemenize gerek kalmıyor.)

"Emmet" adındaki bir inşaat işçisinin, sıradan hayatını bir kenara bırakıp büyük bir maceranın içine düşmesini konu alan oyunda yine aynı formül uygulanıyor: Kötü adamlarla dövüş, çevredeki birçok LEGO parçasını dağıtıp düşen parçaları topla, bir engeli aşmak için ufak bir makine kur ve devam et. Bunun enteresan bir bağımlılığı olduğunu yadsılamak zor; saatler boyunca LEGO Marvel Super Heroes oynamama rağmen burada da LEGO parçaları peşinde koştum fakat çok kısa bir sürede oyundan sıkıldığımı fark ettim. Neyse ki Emmet tek başına ilerlemiyor oyunda. Diğer LEGO oyunlarında olduğu gibi tonla karakter ekibe katılıyor ve onların özelliklerini kullanarak ek bölgeleri açabiliyorsunuz. Normal karakterlerin yanında Gandalf, Batman, Wonder Woman ve Green Lantern gibi süper kahramanlar da ekibe katılabiliyor ama onların güçleri de çoğunlukla bir engeli aşmak için kullanılıyor. Sanmayın ki zorlu düşmanları yenmek için onlara ihtiyacınız var; Emmet bile tek başına herkese yetebiliyor. Aynı diğer LEGO oyunlarında olduğu gibi burada da farklı karakterler, farklı tipte bölgelere ulaşabiliyor. Örneğin, dişi karakterler daha yükseğe zıplatabilecek noktaları kullanıyor, duvarlara

tutunabiliyor. Robot veya uzaylı tipindeki karakterler Pac-Man tarzı bir oyunla konsolları "hack"leyebiliyor. Emmet elindeki matkapla taşları deliyor, büyücüler de büyü gücüyle çalışan bölgelere ulaşım sağlayabiliyor. Tabii ki bunların asıl anlamı da şu: Yeni karakterler kazandıkça altın LEGO parçaları, kırmızı tuğlalar için bu bölgelere geri dönmelisiniz. Oyunun süresini uzatmak adına yedinci kez uygulanan bu formül kime cazip gelir, bilmiyorum ama bana gelmedi.

Her bölüm arasında, aynı LEGO Marvel Super Heroes'da olduğu gibi sakın bir bölgeye, şehre geri dönüyoruz. Burada şehri parçalayıp LEGO parçaları toplamak mümkün oluyor ve oyunda nasıl bir hava varsa bunu her seferinde yapasınız geliyor. Diğer LEGO oyunlarında olmayan bir konu var ki o da bazı büyük cisimleri oluştururken ortaya çıkan mini oyun. Belirli bir süre içerisinde, kurulacak olan makinenin kilit parçalarını birçok farklı parça içerisinden seçmemiz isteniyor. Bunu ne kadar hızlı yaparsak o kadar çok LEGO parçası kazanıyoruz. Bazı bölümlerin gerçekten sıkıcı, bazı bölümlerin de filmdeki aksiyon sahnelerinin kopyası olması nedeniyle eğlenceli geçtiği, yine esprilerin havada uçuştuğu The LEGO Movie Videogame'i az sayıda LEGO oyunu oynamış olanlara, küçük yaştaki oyunculara tavsiye ediyorum, oyunu yeni nesil konsollarda almanın da gerekli olmadığını ekliyorum. Karar sizin... ■ Tuna Şentuna

Yanımda Oturur musun?

Pek de eğlenceli olmayan oyunu keyifli bir hale getirmenin en güzel yolu oyunu bir başkasıyla birlikte oynamak. Bu kız arkadaşınız da olabilir, uzaklardan gelmiş yeğeniniz de, bir arkadaşınız da. Online oyun olanağı olmadığı için multiplayer durumunu ancak böyle yaşayabildiğimizi de hatırlatayım.

The LEGO Movie Videogame

- ⊕ LEGO parçaları peşinde koşmak
- ⊕ Farklı karakterler
- ⊖ Yine LEGO parçaları peşinde koşmak
- ⊖ Monoton oynanış

6,2

|| Alternatif LEGO Marvel Super Heroes



Yapım **Ubisoft Montpellier**
Dağıtım **Ubisoft**
Tür **Platform**
Platform **PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One, WiiU, PS Vita**
Web **rayman.ubi.com/legends**
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**

Sırtkan kurbağa zaman zaman yardımımıza koşuyor.

Rayman Origins

Yeterince büyük olan oyunu daha da büyük bir hale getirmek için Ubisoft, Rayman Origins'ini de oyuna dâhil etmiş. Yalnız tüm bölümler anında açılmıyor; onları bulmak için bolca Lucky Ticket kazanmanız gerekiyor.



Rayman Legends ★

Efsanevi bir platform oyunu

Yattım, kalktım, bu oyunu oynadım. Rüyamda Rayman'ini gördüm, rüyamda Emma'yı kurtardım, rüyamda oyunu oynamaya devam ettim. Bir tane platform oyunu insanı nasıl kendine bu kadar bağlayabilir, inanın Rayman Legends'ı oynamasam, ben de bilemezdim; bilemediğim gibi de "Hala platform oyunu oynuyorsun, saçmalama artık oğlum, yaşın kaç?" derdim, halam bana, ona oğlum dediğim için tokadı basardı. Nihayetinde oyunu oynadım mı, oynadım. Hem de sayısız saatler boyunca. Her bölümde mavi Teensy'leri toplamak için efor sarf ettim, başarısız oldukça geri döndüm ve sanırım artık ben, ben değilim.

Diyeceğim o ki arkadaşlar, Rayman Legends'ı henüz oynamadıysanız, menüler arasındaki süper hızlı geçişler ve sıkıştırılmamış kaplamalar sayesinde, oyunu inanılmaz bir netlikte oynayabilirsiniz ki bunu mutlaka yapmalısınız.

Çeşitli hikâyelere ayrılmış oyundaki her hikâye, farklı bir dolu bölümden oluşuyor. Her hikâyede farklı bir tema işleniyor: Bir tanesinde boyumuzdan büyük yiyeceklerle dolu bir dünyada koşuyoruz, bir başkasında BioShock kıvamında bir ortamda, Stealth Inc'ten özenildiği net olan bir casus macerasında buluyoruz kendimizi. Her hikâyede amaç bölümü tamamlamak ama bunu yaparken tüm Teensy'leri ve Lum'ları toplamak gerekiyor. Teensy'ler yeni bölümler açmamıza yarıyor, Lum'lar da yeni hero'lara ulaşmamızı sağlıyor. Bir bölümde belirli sayıda Lum topladığınızda bir Lucky Clover kazı kazanına sahip oluyor ve bunlar sayesinde de farklı ödüllere ulaşabiliyoruz.

Her bölümde 10 tane Teensy bulmak gerekiyor ama bazı özel bölümlerde bu sayı üçe düşüyor. Üç Teensy bulunan bölümler de birkaç çeşide ayrılıyor. Örneğin, kahramanları kurtarmamız gereken görevler bulunuyor. Aynı bu görevlerdeki kurgu kadar

sağlam bir başka kurgu da zamana karşı yarıştığı-mız ve yine üç tane Teensy bulmaya çalıştığımız, hızlı görevlerde karşımıza çıkıyor. Olayın en güzel kısmıysa -bence- her hikâyenin sonunda yer alan bölüm. Bunlarda hızla koşarak ilerlememiz ve hiç durmamamız gerekiyor ve bu sırada bölümdeki öğelerle uyumlu bir müzik de bize eşlik ediyor. Buradaki hızlı oynanışa ve oynanışın müzikle mükemmel uyumuna bayılacağınıza emin olabilirsiniz. Rayman Origins'in çok sağlam bir görselliğe sahip olduğunu düşünürdüm ama Rayman Legends bunu yerle bir etti. Legends'ın sanat eseri kıvamındaki grafikleri, bir platform oyununda görebileceğiniz en iyi görselliğe sahip. Bu görsel şölene siz de hayran kalacaksınız, 5 yaşındaki yeğeniniz de...

Senaryo kısmını tamamlayın veya tamamlayın, oyunun bu kısmından uzaklaşmak istediğinizde sizi günlük challenge'lar karşılıyor olacak. Çeşitli görevleri yerine getirmeye çalıştığınız bu modun yanında, "Kung Foot" adındaki futbol müsabakası da olayın multiplayer heyecanını size yaşatacak. Oyunu bolca oynadıktan sonra da çeşitli yaratıklar kazandığınızı göreceksiniz ve onların size kazandırdığı Lum'ları almak için de bolca onları ziyaret edeceksiniz. PS4'te tek kelimeyle eğlence patlamasına dönüşen Rayman Legends'ı eğer başka bir sistemde tam anlamıyla "harcamadıysanız", PS4 versiyonunu denemenizi şiddetle tavsiye ediyorum. ■ **Tuna Şentuna**

Rayman Legends

- ⊕ Müthiş eğlenceli oynanış
- ⊕ Bölüm tasarımları
- ⊕ Rengârenk grafikler
- ⊕ Mükemmel müzikler
- ⊖ Farklı oynanış mekanikleri işlenebilirli

9,4

|| Alternatif Trine 2: Complete Story



Yapım Red Dot Games
Dağıtım PlayWay S.A.
Tür Simülasyon
Platform PC
Web www.playway.com



Car Mechanic Simulator 2014

Bijon anahtarı... Bijon anahtarını kim sevmez?

Biz ne kadar bilgisayar oyunlarının eski zamanlara göre özgünlüğünü kaybettiğinden yakınsak yakınlım, bir fikrin eşsiz olması maalesef onu harika ve eğlenceli bir fikir haline getirmiyor. Neredeyse bilgisayar oyunları tanıdığı günden beri simülasyon oyunlarını ayrı bir kefeye koymuş olan bendeniz bile başlıkta kendi sorduğum soruya olumlu yanıt veremiyorken, biraz daha "genel" oyuncu gözünden Car Mechanic Simulator 2014 için ne söyleyebiliriz, bir bakalım.

Simülasyon oyunları bilindiği gibi "mainstream"den ciddi pay kaptığı o altın dönemin ardından azalarak çoğalma yoluna gitti. Az sayıdaki kaliteli yapım (IL-2 Sturmovik, Lock On, Flight Simulator, Grand Prix Legends, rFactor vesaire.) modlanabilirliği sayesinde senelerce gündemde kalmayı başardı ve bu yapımlara gönül veren insanlar da nadiren "Yeni bir şeyler isteriz!" diye seslerini yükselttiler. Sektör ile oyuncuların mutlu mesut geçişip gitmesini sağlayan bu kült yapımların dışında bu pastadan pay kapan yapımlarsa evlere şenlik. Çöp arabası simülatöründen, havaalanı itfaiye simülatörüne, forklift simülatöründen, gönlünüzce "duble yol" yapabileceğiniz karayolları simülatörüne kadar hemen her şeyi bulabilirsiniz; hatta geçtiğimiz günlerde keçi simülatörüyle dahi tanışıklığımız oldu.

Bu arada bir ekleme yapma zorundayım ki Car



Mechanic Simulator 2014 aslında mantıken doğru temeller üzerine oturtulmuş bir yapım; grafiksel açıdan da en azından abartılı olmayan beklentilerinizi karşılayacak seviyede. Sorunsa tam olarak konseptin kendisi ve sunabildiği eğlence potansiyeli. Benzer grafik altyapısını kullanan belediye otobüsü simülatörlerinin tutkunları, herhangi birisi hizmet dışına çıkarıldığında ardından evlatlarını kaybetmiş-çesine ağıt yaktıkları İETT otobüslerini oyun için tasarlamaya çalışırken Car Mechanic Simulator 2014'ün hitap ettiği kitle, Bus Simulator'dan bile

"Oyunumuz modlanmaya pek müsait değil, zaten elimizdeki bijon da mod yapımcılarını pek fazla kendine çekebilecek bir şey değil"

daha dar. Oyunumuz modlanmaya pek müsait değil, zaten elimizdeki bijon da mod yapımcılarını pek fazla kendine çekebilecek bir şey değil. Oyuna küçük bir garajda, bize gelen araçların arızalarını tespit edip önceden belirtilmiş şekilde gidererek başlıyoruz. Unvanımız belirtilmese de tam bir tamirci çırağıyız oyunda. "Önceden belirtilmiş şekilde" diyorum çünkü aracın arızasını tespit edip kendi kendimize bir çözüm bulmak gibi şansımız yok; ne yapacağımız önceden servis kâğıdında yazılı olarak geliyor ve basit baskı balata değişimlerinden başlayarak -tıpkı kendi bisikletimizi tamir etmeye çalıştığımız ilk günlerdeki gibi- her şeyi söküp "Ben ne yapacağım şimdi, nasıl topalayacağım bunu?" diye kara kara düşündüğümüz motor arızalarına kadar kimisi basit, kimisi zorlu görevleri tamamlıyoruz. Örneğin, fren pabuçlarını değiştirmek için önce tekerleğin bijonlarını, sonra tekerleği, sonra balataları sökmemiz gerekiyor. Çıkardığımız parçanın eskime durumuna göre onu ucuza satabiliyoruz, başka bir araçta kullanmak için elimizde tutabiliyoruz veya parçanın türüne göre tamir edebiliyoruz.

Müstakbel patron, gelen araçların arızalarına müşteriye kafasından bir fiyat çıkarıp tahsil ettiğinden

değiştirdiğimiz parçalardan sonra kar / zarar dengesini sağlama görevi de size düşüyor. Buna göre yeni parçaları internet üzerinden bayi kanalıyla tedarik edebileceğiniz gibi, durum kurtarmadığında ikinci el ve iyi durumda parçaları da araca takabilirsiniz. Ayrıca araçlarla test sürüşü de yapabiliyorsunuz ama bu kısım gayet yavan, araçların fizikleri de birebir ortak arkadaşlar, yani kendinizi kandırmayın. Bu arada önümüzdeki günlerde Steam üzerinden 4x4 araçları da oyuna ekleyen bir güncelleme gele-

cek ama durum nasıl olacak, bilemiyoruz. Oyunumuzun Steam fiyatı 15\$ seviyesinde şu anda ve fena sayılmayacak seviyede olsa da hitap ettiği kitle, yani simülasyoncular arasında bile marjinal kalıyor. Tabii ki "gönüller şenlensin" diyerek bu incelemeyi okuduktan sonra gidip oyunu satın alacak olanlarınızı tenzih ederim. Bunun ne ifade ettiği konusunda şüphelerim olsa da oyunumuz türünün tek örneği arkadaşlar ve merak ediyorsanız, sürekli aynı şeyleri söküp takmaktan gözünüzdeki fer sönmenden önce eğleneceğiniz bir kaç saatinizi var. Gelirken şu 14'lük anahtar da getiriverin.

■ Kürşat Zaman

Car Mechanic Simulator 2014

- İlk iki saat için oldukça çeşitli oynanış
- Düşük sistem gereksinimleri
- Oyun süresi ile alınan zevk ters orantılı
- Fikir özgün ama potansiyel sınırlı
- Herkese göre değil

6,1

Alternatif Garage Inc.



Yapım **Artdink**
Dağıtım **Namco Bandai Games**
Tür **Aksiyon**
Platform **PS3, Xbox 360, PS Vita**
Web **dbzboz.bngames.net**
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**

Dragon Ball Z: Battle of Z

Kamehameha fırsatı evlerinizde!

“Senin türde bir oyun geldi, hemen yolluyorum.” dedi Şefik ve bir baktım ki Dragon Ball Z elimde. Naruto Shippuden kalitesinde bir oyun olacağından kuşku yoktu ki olanlar oldu, dünyanın en basit, en sıkıcı, en uyduruk oynanışıyla baş başa kaldım. Ne Şefik var yanımda, ne birisi. Aldım telefonu, tuşladım numarayı (Rehberden bastım, tamam.), Şefik’e ulaştım. Dedim, “Oyun?”. “Yaz.” dedi sükûnetle. “Fakat?” dedim hayal kırıklığıyla. “Yaz Tuna.” dedi bir kez daha. Çok sakindi, beni endişelendiriyordu. İtfaiyeyi aramam uzun sürmedi. Hızla Şefik’in evine giden itfaiye, tazyikli suyla Şefik’i ıslattı. Tekrar aradım onu. “Oyun?” diye sordum bir kez daha. “Yaz.” dedi ve ekledi, “Yaz gelmişçesine sular da buldum kendimi.” Hep birlikte rahatladık ve tatile çıktık. Erken yaz tatili fırsatını Dragon Ball bize yakalatmıştı...

Uzattıyorum zira oyun gerçekten kötü arkadaşlar. Ne zamandır bu kadar dandik bir oyun oynamamıştım. Güzelim Dragon Ball lisansı ancak bu kadar rezil edilebilir. Bu oyunu neden oynayabileceğinizi söyleyeyim mi? Dragon Ball’un aşırı fanatigiyseniz bunu başarabilirsiniz. Hasbelkader bir yerlerden “Dragon Ball” ismini duyduysanız veya renkli grafiklere sahip bir oyunun peşindeyseniz Dragon Ball Z’den gerçekten uzak durun. Art arda görevlerden oluşan ve her görevde karşımıza çıkan düşmanları, tamamıyla üç boyutlu ve serbest bir ortamda pataklamaya çalıştığımız oyun, bize bunun ötesinde hiçbir şey vaat etmiyor. Animenin, manganın o hareketli savaşları, o kont-ratakları, o iniş çıkışları burada yok. Tek bir tuşa bağlı saldırı hareketimizle, seçtiğimiz karakterin kombolarını düşmana yedirmeye çalışıyor ve nihayetinde topladığımız enerjiyle süper saldırımız yaparak onu yenmeye uğraşyoruz. Karakterlerin hiçbir işe yaramayan bir menzilli saldırısı daha bulunuyor ki seçtiğiniz karakter bu alanda uzman değilse asla kullanmamalısınız. Dövüşçü karakterlerin yanında sağlık düzeltme yeteneğine sahip tanıdık yüzler de oyunda yer alıyor fakat onlar da

ancak multiplayer oyunlarda işe yarıyor.

Savaşlara yanınızda yapay zekânın kontrolündeki karakterler de katılıyor fakat onlar da pek işlevsiz. Özellikle sizi iyileştirmesi için bir karakter alıyorsanız yanınıza, siz ölmek üzereyken bile o savaşmaya devam ediyor ve sonunda ölüyorsunuz. “Game Over” yazısını ilk gördüğümde oyunu kırmak istedim, o derece.

Görevleri tamamladıkça kazandığımız birçok kart sayesinde karakterlerimizi geliştirmek mümkün oluyor. Takımdaki herkese bu kartları vererek özelliklerini geliştirebiliyor ve dilersek bunu otomatik olarak da yapabiliyoruz. Bazı zorlu savaşlarda, hangi karakterde, ne kartı olduğunu kontrol etmek gerekiyor fakat genellikle en fazla özellik ekleyen kartları vermek yeterli oluyor.

Olayın multiplayer kısmında anlaşılmalı bir oyun türünün yanında ki bu en zevklisi, dört farklı karşılıklı dövüş modu bulunuyor. Bunlardan üç tanesi Deathmatch türevleri ve bir tanesi de yedi tane Dragon Ball’un peşinde koştuğunuz, daha fazla heyecan veren bir oyun türü. Maaalesef fazla yavaşlama olduğu için oyunun online kısmı da övgü alamıyor.

Dediğim gibi, bir Dragon Ball fanatigi değilseniz bu oyundan keyif almanız neredeyse mümkün değil. Ancak ve ancak önüne geleni dövmeye meraklı bir kardeşiniz varsa onu bu oyunun önüne koyup amaçsızca birilerini dövmesini sağlayabilirsiniz, yoksa boş verin... ■ **Tuna Şentuna**

Dragon Ball Z: Battle of Z

- 70 farklı karakter
- Sıkıcı oynanış
- Yavaşlamalarla dolu online oyunlar

5,2

Alternatif Naruto Shippuden: UNS3



Yapım Spike
Dağıtım Sony
Tür Macera
Platform PS Vita
Web tinyurl.com/o645ck5
Türkiye Dağıtıcısı Sony Türkiye



Danganronpa: Trigger Happy Havoc ★

Okul sınırları içerisinde birbirinizi öldürebilirsiniz...

“Bugünlerde ne oynuyorsun?” “Sorma, Danganronpa: Trigger Happy Havoc’a çok fena sardım.” “Neye?” “Danganronpa var ya...” “Damgam panpa mı?” “Değil.” “Ben gidiyorum.” “Olur...”

Bu çeşit bir diyalog size abartılı veya saçma gelmesin çünkü gerçekte örtüşmektedir ve Danganronpa oynayan insanlara toplumumuzda “garip”, “ucube”, “hocam?” “seni anlamıyorum” denilmektedir. Tüm bunlar oyunun aşırı derecede bağımlılık yaptığı gerçeğini değiştirmediği gibi, biz Danganronpa’cılar oyunu oynamaktan da alıkoyamayacaktır! Danganronpa’cılar, assemble! (Ne acayip cümle oldu...) İncelemeye daha fazla devam etmeden önce iki konuyu açıklığa kavuşturmak gerekiyor. Birincisi, animeci ve mangacı mısınız? “Evet” ise ikinci soru. İngilizceniz nasıl? Ortalama İngilizce yetmez, bu oyunda çok sağlam bir İngilizce gereksinimi var. Eğer bu iki soruya da olumlu yanıt verdiyseniz, devam edelim. Bizim adımız Makoto. Sadece birtakım konularda “Ultimate” konuma gelmiş öğrencileri kabul eden bir okula, “en şanslı sıradan insan” olarak kabul ediyoruz. Diğer öğrenciler arasında mükemmel bir şarkıcı, bilgisayar programcılığı mükemmel bir kız, müthiş bir dövüşçü ve benzeri birçok genç bulunuyor. Okuldaki ilk günümüzün çok iyi geçeceğini düşünürken de hemen girişte başımız dönüyor ve uyandığımızda kendimizi 15’e yakın, aynı bizim gibi neler olduğundan haberdar olmayan öğrenciyle buluyoruz. Okulun tüm çıkışları kapatılmış durumda ve “Monokuma” adındaki, yüzünün yarısı gülen, yarısı şeytani bir görünümüne sahip bir oyuncak ayı bize bazı talimatlar veriyor. “Okuldan çıkış yasak,

Okul Hayatı

Her ne kadar çok uzun bir oyun olsa da Danganronpa da bir yerde sonlanıyor. Bunun ardından “School Life” adında yeni bir oyun modu açılıyor ve hiçbir cinayetin olmadığı bu modda, okuldaki arkadaşlarınızı daha yakından tanıma fırsatı buluyorsunuz.

yatma saatinde odasında olmayan cezalandırılır, beni öldürmeye çalışan cezalandırılır ve okuldan çıkıp özgürlüğüne kavuşmak isteyenler bunu ancak tek bir şekilde gerçekleştirebilirler: Bir başka öğrenciyi öldürerek...” Serbest kaldığımız anda okulda istediğimiz gibi gezebiliyor, her yeri arşınlayabiliyoruz. Birinci şahıs kamera açısından oynanan bu kısımlarda Üçgen tuşuna basarak çevrede etkileşime geçilebilecek noktaları görebiliyor ve çoğunlukla da diğer öğrencilerle muhabbete giriyoruz. Olaylar sıradan seyirinde ilerlerken de elbette ki bir cinayet işleniyor, olayın bundan sonrası da oyunun heyecanlı kısmı. Bodrum katta bir mahkeme kuruluyor ama neyse ki buraya imdenen önce cinayet hakkında araştırma yapabiliyoruz. Araştırmayı bitirdikten sonra da mahkemenin gerçekleştiği yere gidiyor ve katili ortaya çıkarmaya çalışıyoruz. Dört aşamalı mahkemede herkesi dinliyor, yalanları tahmin etmeye çalışıyor ve olayı kimin yaptığını, yalanları öğrencilerin yüzüne vurarak ortaya çıkarmaya uğraşıyoruz. Tüm bunlar belirli bir zaman dilimi içerisinde (10 dakika gibi.) gerçekleşiyor ve bu zaman içerisinde karşınızdakini köşeye iyice sıkıştırmak gerekiyor. Mahkemenin son aşamasında da bir çizgi roman tarzı görüntüde, olayın öncesini ve sonrasını elinizdeki ipuçlarıyla resmetmeye çalışıyorsunuz. Burada da 20 dakikalık bir sınır oluyor ve parçaları dikkatlice çizgi roman karelerine yerleştirildikçe olayın iç yüzü de ortaya çıkıyor. Tüm parçaları doğru yerleştirdiğiniz anda da cinayet anı tüm gerçekliğiyle ekrana geliyor. Danganronpa, tamamıyla uzun diyaloglarla kurulu ve okumayı, araştırmayı sevenler için hazırlanmış bir oyun. Oyundan çok interaktif bir cinayet romanına benziyor. Oyundaki karakterleri zaten 15. dakikada iyice tanıyoruz ve hepsi arkadaşınız haline geliyor. Dolayısıyla birisi kadrajdan çıktığında olayı sonuna kadar araştırmak, içgüdüsel bir davranış haline geliyor. Bence harika bir oyun fakat dediğim gibi, herkese hitap etmeyecektir... ■ Tuna Şentuna



Danganronpa: Trigger Happy Havoc

- ➕ Sürükleyici hikâye
- ➕ Farklı oynanış tarzı
- ➖ Diyaloglar bazen gereksiz uzuyor

8,4

|| Alternatif Zero Escape: Virtue's Last Reward

POPULAR SCIENCE MART SAYISINDA

KARA DELİK İÇİNDEKİLER SİZİ ŞAŞIRTACAK.

- ▶ En doğru uyku nasıl uyunur?
- ▶ İçimizdeki internet.
- ▶ Akşaptan gökdelenler.
- ▶ Google'ın robot ordusu.
- ▶ Havayla çalışan otomobil.
- ▶ Plastiği geri dönüşümlü hale getirmek.
- ▶ İnsanlar en zeki peki hayvanlar ne kadar zeki?
- ▶ Uçan robotların devri başlıyor.
- ▶ Yeni bulunan basamaklı piramit.

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



DERGİDE
Bu simgeyi
gördüğünüz
sayfalarda video
izleyebilirsiniz

MART SAYISINI
KAÇIRMAYIN!



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



Outlast ★

Korku... Tek istediğim buydu!

“[Rec]” adlı filmin sonlarında çok korkunç bir sahne vardı. Kadın çatı katına çıkıyordu diğer vahşileşmiş insanlardan kurtulmak için fakat fark ediyordu ki bu çatı katının bir sahibi vardı ve o da “başkalaşmıştı”. Kapkaranlık ortamda etrafı görebilmek için video kamerasını kullanıyordu ve onun gece görüş özelliğiyle korkunun tam yanı başında olduğunu fark ediyordu. Bir ara kadrajdan çıkan “yaratık” saniyeler sonrasında kadını buluyordu ve...

İzlediğim korku filmleri arasında en çarpıcı sahnelerden bir tanesiydi bu ve Outlast'ın yapımcıları da aynı görüşte olacak ki oyunlarında bu gerilimi art arda yaşatmaya ant içmişler. Aferin onlara; aferin onlara ki yerimde ikide bir beni hoptlattılar!

İş bilinciyse büyümüş, işini en iyi şekilde yapmaya ant içmiş bir gazeteci olarak adım attığımız Mount Massive Asylum, büyük bir kaosa sürüklenmiş bir akıl hastanesi. Zaten akıl hastanelerinin hiçbir tanesi normal değilken, gecenin bir köründe, hakkın-da kötü haberler gelen bir akıl hastanesine niye girersin? Bu, intiharla eş değerde değil midir? Bunu yapan zaten akıl hastası olarak adlandırılmaz mı? Outlast beni neden korkutuyorsun?!!!

Sakinim. Ama korktum... Hem de çok! Düşünün ki Resident Evil 3: Nemesis'te peşimde koşturan Nemesis'i hala unutmamışım, bir de buna Outlast eklendi. Oyunun feci korkutucu olmasının en büyük nedeni, oyunda sıradan bir insanı kontrol etmemiz. Ne yumruk atabiliyoruz, ne parkour sporcusu gibi, Dying Light'taki hareketleri yapabiliyoruz, ne de bir silah taşıyabiliyoruz. Tek arkadaşımız, tek dostumuz, tek dayanağımız pili sürekli bitmek isteyen bir video kamera ve başka da hiçbir şeyimiz yok. Karşımızda da mutasyona uğramış, saldırganlaşmış bir dolu hastane sakini var. Üstelik hepsi bizi öldürmek istiyor! Lanet olsun size! Bırakmadınız peşimi!

Sakinim. Ama korkmaya devam ediyorum. Oyunun daha ilk saniyesinden, kapıları yavaş yavaş ittirerek açarken bir kurbanın kapının önüne inivermesiyle ilk gamepad atma vakasını yaşıyoruz ama bu kesilmiyor. İlk akıl hastası peşinize takıldığında ve sadece koşarak, kapıları hızla açarak saklanacak

bir yer arayarak gerçekleştirdiğiniz adrenalini koşusu asabınızın tam anlamıyla bozulmasına yetiyor. “Can havliyle koşmak” söz öbeğinin ne demek olduğunu Outlast bize şahane bir biçimde öğretiyor. Bu koşu maratonunda arkamızı dönüp bakabilmemiz için L2 veya R2 tuşlarını kullanabiliyor olmamız da olayın sinematik boyutunu güçlendiriyor, iyiden iyiye kafayı yiyoruz.

Aklık hastanesindeki maceramızda çeşitli görevleri yerine getirmeye çalışıyoruz ve hepsi de daha beşinci dakikadan defterimize eklenen, “Akıl hastanesinden kaç!” görevini yerine getirmek için. Amaç bu korkunç ortamdan çıkmak ama bunu yapmak o kadar da kolay olmuyor zira hastanenin sakinleri çıkışları kapatmış, cihazları bozmuşlar ve bizi resmen hapis haneye kilitlemişler. Danganronpa'da da okulda kilitleydim, üstüne bu çok iyi geldi.

Oyunun PS4 versiyonunu denemiş olduğumu da belirterek PC oyuncularına bir uyarı yapmak istiyorum: Oyunu PC'de oynadıysanız, PS4'te bir kez daha oynamanıza gerek yok. Aynı oyun, sadece gamepad'le oynuyorsunuz.

Pek de uzun sayılmayan oyun ilk defa bir oyunun uzun olmamasına sevindirtti. Birakın ışık kapamayı, evde parti verirken oynamak isteyecektim oyunu, o denli sinirim bozuldu. Zaten gün içinde işteyim, geceleri oynayabildim oyunu ve gördüğüm rüyaları siz düşünün...

Korku oyunlarını sevenlerin asla kaçırmaması gereken oyun, kolay korkan bünyeleri mahvediyor. Bu oyunu Oculus Rift'le oynadığımızı da kesinlikle düşünemiyorum. Ölelim daha iyi... ■ Tuna Şentuna

Dosyalar

Oyundaki en karanlık bölgelere girmek istememizin en büyük nedeni, akıl hastanesinde olan olaylara ışık tutan dosyalar. Bu dosyaları bulduktan sonra PS4'ün dokunmatik paneline basarak açabiliyor ve hastanedeki hikâyeleri okuyabiliyorsunuz.

✓ Duvarla aşk yaşayan bir akıl hastanesi sakini...



Outlast

- ⊕ Korku türü bu kadar iyi oyuna yansıtılır
- ⊕ Kontroller gayet iyi işliyor
- ⊖ Modellemeler daha başarılı olabilirdi

8,6

■ Alternatif Amnesia: A Machine for Pigs



Yapım **Teyon**
Dağıtım **Reef Entertainment**
Tür **Aksiyon, FPS**
Platform **PC, PS3, Xbox 360**
Web **rambothevideogame.com**



Kinect?
Move?

Şimdi düşündüm de böyle bir oyun Kinect ve Move desteğiyle biraz daha zevkli olabilirdi ama nereye kadar, orasını bilemem. Hani oyunu kazara aldıysanız, belki bir kurtuluş yolu olur sizin için diye söylüyorum.

Rambo: The Video Game

İlk kanı onlar akıttı...

John Rambo... Trajik hayat hikâyesiyle belli bir yaştaki kesimin kahramanıdır Rambo. Zaten o zaman "Kim döver?" tartışmalarının üç kahramanı vardı; Rambo, Terminator, Robocop. Yanlış hatırlamıyorsam, ilk sinema filmi tecrübem de Rambo 2'dir. Şu nostaljik açık hava sinemalarından birinde izlemiştik diye hatırlıyorum. İlk Kan, Rambo: İlk Kan 2, Rambo 3 filmlerinden oluşan harika bir üçlemidir benim gözümde Rambo serisi. (Seriye gereksiz bir şekilde sürdürmeye çalışan Rambo 4'ü kadroya almıyorum.) Oyun dünyasına konuk oldu illaki şu zamana kadar ama ciddi bir yapımla ilk Rambo çalışması henüz patlak verebildi. "Ciddi bir yapımla" diyorum ama oyunun ilk bir saatlik bölümü, beni o ciddi tavırdan soğutmaya yetti. Böyle Rambo olmaz, olmamalı! Eskiden atari salonlarında bizzat silah tutarak oynadığımız ve karşımıza çıkanların alayını yok ettiğimiz oyunlar vardı, hatırlayanlar bilirler. Duck Hunt en güzel örnek olur bu konuya mesela. Kahramanı Rambo olan öyle bir oyun düşünün. Kendi kendine ilerleyen bir senaryo var kaşınızdada. Size de sadece karşınıza çıkanları vurmak, saklanıp "reload" yapmak kalıyor. Bazen de şu meşhur QTE sahneleri geliyor. Tüm hikâye genel olarak bu çerçevede ve araya sokuşturulmuş küçük detaylar eşliğinde ilerliyor oyun. Dışarıdan bakıldığında zevkli görünse de bir yerden sonra "Eeeh!" dememek mümkün değil. Hani bir atari salonunda karşıma çıksa oynayıp geçerim, orası ayrı ama bir jetondan fazlasını da harcamam. Kısacası bir jeton ederinde değeri olan bir oyun olarak görüyorum ben Rambo'yu. Biraz detaylardan bahsedelim madem... İlk üç filmin senaryosu bir araya getirilmiş ve olabilecek en iyi sahneler seçilmiş. Hikâyeyi Albay'ın ağzından dinliyoruz. Az önce de bahsettiğim gibi, ilerleme kısmı bize ait değil. (İlerlemeli bir oyun değil yani Rambo. Off...) Kontrolü ele aldığımız zamanlarda hedeflere ateş ediyor, el bombası atıyoruz ve enerjimiz azaldığı zamanlarda agresif moda geçerek hayatta kalmaya çalışıyoruz. Açık hedef olmamak için de sık sık saklanmak zorundayız. Yersiz bir reload detayı devreye giriyor bu noktada: Zamanlamalı reload... Reload'un

zamanlaması mı olur abicim ya! Silah hantalsa uzun sürer, değilse kısa sürer, hepsi bu. Zamanında tuşa basmazsan az mermi doldurursun, uzun sürede doldurursun gibi bir şey mi var? Sinirleniyorum ama...

Bu yapıya bir de sessizce adam öldürme detaylarını yerleştirmişler ki burada da zamanlama önemli. Tuşa zamanında basarsan adamı öldürürsün, "tam" zamanında basarsan daha iyi puan alırsın ve adamı öldürmeden indirirsin. Öldürmek ile öldürmemek arasında fonksiyonel bir fark var mı? Yok. Ha, tuşa zamanında basmamak, nalları dikmeniz demek oluyor ki Rambo'nun alınının çatından vurularak öldüğünü görmek bir acayip yapıyor insanı. Ama Rambo'nun şu meşhur oku var ya, onu kullanmak da nasip oldu ya bana, daha da ölmem. Hoş, okun ucuna bomba takana kadar da sabredemedim ama neyse...

Teknik detaylara takılacak olursak, bölüm sonlarında topladığınız puanlarla seviye atlıyorsunuz ve perk'ler açılıyor. Kafanıza göre dağıtabilirsiniz bu puanları. İkinci bir silah seçme şansınız da var ama bu silahların birçoğu ilk aşamada kilitli ve senaryo ilerledikçe açılıyor. Grafikler çok can yakıcı. "Bilgisayarım kaldırırmı acaba?" diye düşündüğüm için kendimden utaniyorum, o derece. Şu sevdiğim klasiklere dokunmayın artık! Olmuyor işte gördüğünüz gibi. Hayır, boşu boşuna telif hakkı ödemek zorunda kalıyorsunuz, size de yazık. Rambo kalsın olduğu yerde, biz onu öyle seviyoruz. Durduk yere uyduruk bir oyunda karşımıza çıkmasının lüzumu yok, cidden yok. Sırf Rambo'nun ve o müthiş senaryonun hatırına bir - iki puan yukarıya taşıyım oyunu ama hepsi bu ne yazık ki. Ne para vermeye değer, ne de oynamaya. Yanlış zaman, yanlış platform...

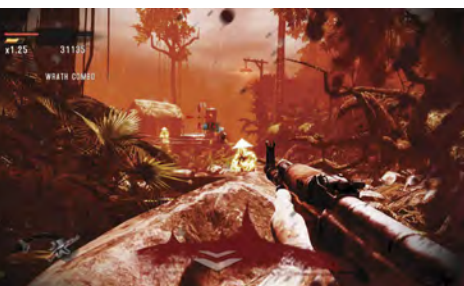
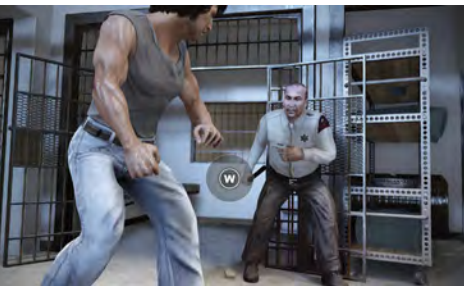
■ Ertekin Bayındır

Rambo: The Video Game

- ➕ Rambo ve o unutulmaz sahneler
- ➖ Gereksiz bir tarz
- ➖ Gereksiz detaylar

3,5

|| Alternatif Killer7



Jazzpunk ★

Blank... Polyblank.

Necrophone Games tarafından geliştirilen Jazzpunk, "birinci şahıs komedi macera oyunu" olarak tanımlanıyor. Komedi oyunu olarak tanımlanan çok fazla oyunla karşılaşmadığımız gerçeği göz önünde bulundurulduğunda, Jazzpunk'ın başlangıçta neye benzeyebileceğini kestirmek oldukça güç oluyor. Oyun, Japonya'nın İkinci Dünya Savaşı'nda ABD'ye boyun eğmediği, hatta savaşın sonunda galip geldiği alternatif bir gerçekliği konu alıyor. Japonya, savaşın ardından ABD'nin topraklarının tamamını ve Kanada'yı işgal edip burada Japonya Birleşik Valilikleri'ni (!) kurmuştur. ABD'nin tarihe karışmasının ardından Japonlar, Sovyet Rusya ile bir teknoloji yarışına girişmiş, bu yarış askeri ve siyasi bunalımları beraberinde getirmiştir. 1960'ların başlarında kendini iyice hissettiren bunalım, Japonlar ve Sovyet Rusya arasında farklı bir Soğuk Savaş başlatmıştır. Bizim gerçekliğimizden farklı bir şekilde retro temeller üzerine kurulan 1960'lara sıkışmış bu gerçeklikte, Soğuk Savaş paranoyası insanları etkilediği kadar insanlarla birlikte yaşayan robotları ve insan - robot karışımı olan sibernetik organizmaları da etkilemiştir. Biz de bu Soğuk Savaş döneminde Japonya Birleşik Valilikleri'nin gizli ajanı olan Polyblank olarak hikâyeye katılıyoruz.

Oyun boyunca sıkça karşılaşacağımız göndermelerden ilki, Polyblank'ın sert kapaklı bir gitar kutusunun içinden çıkarak Desperado'yu hatırlatması oluyor. Metrodan bozma yeraltı istasyonunda şefiyle görüşen Polyblank, ilk görevini de burada alıyor. Rus Konsolosluk'u'na sızarak önemli bilgilerin yer aldığı bir kaseti çalmakla görevlendirilen karakterimiz gözlerini şehir meydanında açıyor. Doğrudan konsolosluk'a giderek görevimizi tamamlayabileceğimiz gibi, gezilecek onca yer ve etkileşime girilebilecek bir sürü karakter varken şehir meydanının tadını çıkarmayı da seçebiliyoruz. Sinemaya gidip film esnasında insanların kafasına patlamış mısır atabiliyor, önlerine püremuzdan çıkan dumanı üflebiliyoruz. Ayrıca etkileşime girdiğimiz karakterlerin

bir kısmından yan görevler alabiliyoruz. Etkileşime girilebilen ve önemli olan karakterlerin dışındaki bütün karakterler beyaz çerçeveler, beyaz kravatlar ve siyah kaplamalar ile kaplanmış. Bu sayede bir sonraki kahkahamızı nerede atacağımızı biliyoruz. Şehir meydanındaki gezintimizden sonra konsolosluk'a yönelip bir Looney Tunes göndermesinden sonra konsolosluk'a sızmayı başarıyoruz. İçeri sızdıktan sonra gezintimize devam edebileceğimiz gibi, görevimizi tamamlayabilmek için çözmemiz gereken bulmacaya da yönelebiliyoruz. Ne kadar çok araştırma yaparsak bizi o kadar çok güldüreceğini söyleyen yapımcılara güvenip konsolostaki ilk mikroskopun başına geçiyor ve oyun boyunca sıkça karşımıza çıkan mini oyunlardan bir tanesiyle baş başa kalıyoruz. Bakteriyofaj'a neden olarak bir hastalık elde ettiğimiz mini oyundan sonra diğer mikroskopta sansürlü bir şekilde bakterilerin nasıl çoğaldığını izleyebiliyoruz. Yeterince gezindikten ve kaseti elde ettikten sonra konsolosluktan çıkmak için yüz taraması olan bir kamerayı atlatmamız gerekiyor. Burada kamerayı atatabileceğimiz birden çok yol bulunmasına rağmen, Polyblank kaba etini fotokopi makinesine dayayarak çektiği fotokopiyle kamerayı aldatmayı tercih ediyor. Tamamı bu tarz absürtlükler, espriler ve göndermeler içeren Jazzpunk, ortalama bir İngilizce bilgisine sahip bütün oyunculara yer yer tebessüm, yer yer kahkaha sunacak dört uzun saat vadediyor!

■ Ahmet Ridvan Potur

Jazzpunk

- ⊕ Espiriler
- ⊕ Göndermeler
- ⊕ Retro müzikler
- ⊕ Renkli grafikler
- ⊖ Yer yer karşılaşılan hatalar
- ⊖ Sona doğru düşen espri kalitesi

8,0

■ Alternatif **The Stanley Parable**

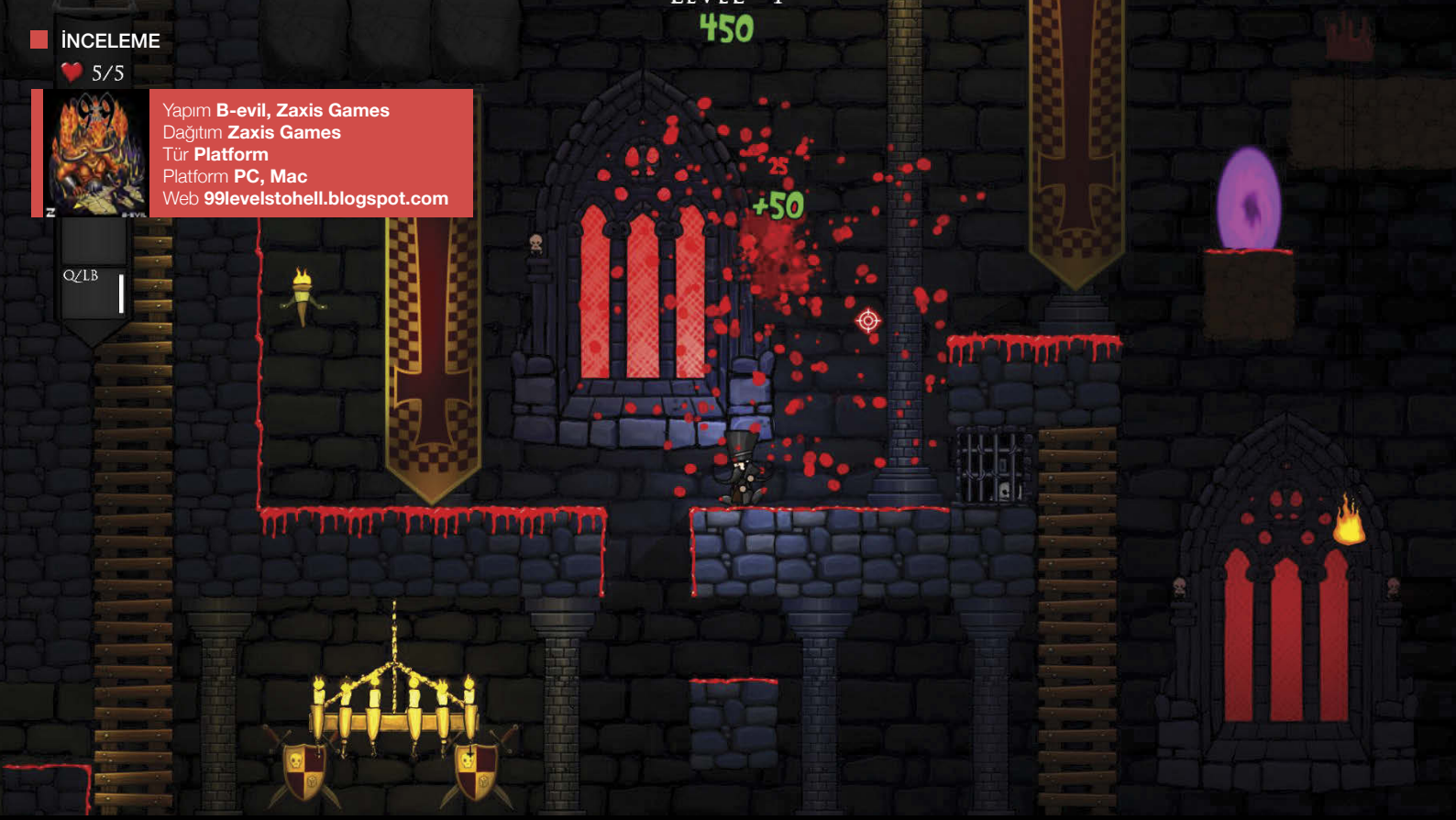
Yapım **Necrophone Games**
Dağıtım **Adult Swim Games**
Tür **Macera**
Platform **PC, Mac**
Web **www.jazzpunk.net**





Yapım **B-evil, Zaxis Games**
Dağıtım **Zaxis Games**
Tür **Platform**
Platform **PC, Mac**
Web **99levelstohell.blogspot.com**

Q/LB



99 Levels to Hell ★

Cehennem dibi...

Bağımsız oyunları neden severim, biliyor musunuz? Bir kere neyle karşılaşacağınızı açık seçik ortadadır; yani iddia edilen neyse sonuç da odur. Bazen birkaç ekran görüntüsü bile olayı özetlemeye yeter. Hiçbir bağımsız oyunun orasını burasını cilalayıp oyunu olmadığı gibi gösteremezsiniz ki buna gerek de yoktur zira tepenizde size ha bire baskı yapan, birincil maksadı ticari kaygılar olan bir firma da yoktur. Adı üstünde zaten; bağımsız oyun. 99 Levels to Hell, gördüğüm anda notunu koyduğum bir oyun oldu ama beni şaşırtmadı da değil. Standart bir "zindan yağmalama" oyunu duruyordu karşımda ama sabrımın sınanacağına farkında değildim açıkçası. (Bu da ilginçtir, oldukça sabırlı bir insanımdır ama konu oyunlar olduğu zaman bu eşik biraz daha düşebiliyor.) Yeterince sabredebildim mi? Tabii ki hayır, her zamanki gibi... Ama kendinizi sabırlı bir insan olarak görüyorsanız, ölüp ölüp baştan başlamak sizin için sıkılmaktan çok eğlence manasına ge-

liyorsa 99 Levels to Hell ile keyifli saatler sizleri bekliyor diyebilirim. Adından da anlaşılacağı üzere, hâlihazırda 99 bölümü yağmalamakla yükümlüyüz. İlk aşamada karakterinizi seçiyorsunuz. Gerçi sadece tek bir karakteri, yani Magician'ı seçebiliyorsunuz bu aşamada ama diğer karakterler de ilerleyen seviyelerde açılıyor. Magician, beş canı olan, yakın mesafelerde etkili bir pompalı tüfek ve maksimum üç bomba taşıyabilen bir karakter. Oyundaki temel amaçsa bulunduğunuz bölümdeki anahtar bulup çıkış kapısına yol almak. İşin özü bu kadar kolayken, olay pratikte o kadar kolay değil tabii ki. Bu kolay temeli biraz daha zorlaştırmak için 99 bölüm, toplam 10 parçaya bölünmüş ve her parçanın sonuna da birer boss yerleştirilmiş. Eğer ölürseniz, 10 bölümlük parçanın en başından, elinizdekileri de kaybederek yeniden başlıyorsunuz. Nasıl? İşler biraz daha zorlaştı sanki ha?

Karşınıza çıkan yaratıkları fütursuzca öldürerek katman katman aşağıya indikçe ilginç detaylarla karşılaşılıyorsunuz. Karakterinizin yeteneklerini güçlendiren ekipmanlar, yeni yetenekler veren eşyalar, olmazsa olmaz altın toplama mücadelesi derken ne olduğunu anlamadan süreniz azalıyor ve etrafınız hayaletlerle sarılıyor. Hayaletler kendini gösterdiğinde -ki onları öldüremiyorsunuz- ortam müthiş Heavy Metal riff'leriyle coşuyor ve "N'oluyor lan!" demeye kalmadan bölümdeki yaratıklar da hızlanıyor. Yani zorluk derecesine bir de acele etmeniz gerektiği deta-

yını da eklemeniz lazım.

Eğer bu şekilde 10 bölüm boyunca dayanabilerseniz, karşınıza bir de boss çıkıyor ki bu boss'ları alt etmek oldukça zor, demedi demeyin. O kadar bölümü kusursuzca tamamladıktan sonra bir çırpıda ölüp her şeye yeniden başladığınızda ne demek istediğimi daha iyi anlarsınız. Gerçi bulunduğunuz 10 bölümlük yerin her bölümünü tek tek oynamanıza gerek kalmıyor bazen. Karşınıza çıkacak bazı kapılarda yer alan asansörler sizi birkaç seviye aşağıya taşıyabiliyor. "Kapılar" demişken, bu kapıların bazılarında özel eşyalar alabileceğiniz tipler de olabiliyor. Bu yüzden bu kapıları atlamanın, en azından şöyle bir ziyaret etmeniz yarar var.

99 Levels to Hell bir fenomen olmaz, orası kesin ama bazen geçmek bilmeyen zamanın akışını hızlandırmak için ideal bir malzeme. Bilgisayarınızın bir köşesinde bulunsun. Bakınız canınız sıkılıyor, zaman geçmiyor, açar vakit öldürsünüz; hatta belki yeterince sabrınız vardır da oyunu bitirip bana da sonunda ne olduğunu anlatırsınız belki. (Yok aga, ben sabre demem o kadar.) ■ **Ertekin Bayındır**

99 Levels to Hell

- ⊕ Karakter çeşitliliği
- ⊕ Rahat kontroller
- ⊕ Hızlı oyun yapısı
- ⊖ Biraz fazla zor sanki

7,5

Alternatif Spelunky



Yapım **New World Interactive**
Dağıtım **New World Interactive**
Tür **FPS**
Platform **PC, Mac**
Web **www.playinsurgency.com**



Insurgency ★

Ölümlerle burun buruna

Özellikle dergiden doğru bizi tanıyanlar, yazar ekibini genelde belirli türlerdeki oyun yazılarıyla tanırlar ama bizler her türlü oyunu oynayan, her yapımın hikâyesini merak eden bireyleriz. Ben bir RPG fanatığıyım ama FPS oyunlarına da bayılırım. Özellikle de taktik FPS benim için vazgeçilmezdir. Tabii ki diğer tarafta da Counter-Strike gerçeği var. Kim ne dersin, insan illaki bir noktada oynuyor bu oyunu. Şimdi "Ne alaka?" diyeceksiniz ama alaka aslında çok fazla! Insurgency, tam da iki türün arasında bir yapım. Ne Tom Clancy's Rainbow Six kadar ağır, ne de CS kadar tempolu; her ikisinin nimetlerinden de yararlanmayı başarmış bir oyundan bahsedeceğim sizlere.

Farklı konular

Genel yapısına baktığımız zaman oyunun fazlasıyla CS'yi andırıldığını görüyoruz. Birbirinden farklı silahlar, geniş kullanıcı arabirimi ve gerçekleştirilmeyi bekleyen görevler. Nitelik durum hiç de gözük-tüğü gibi değil. Insurgency, hızlı oyun modeline sahip belki ama onu hızlı şekilde oynamanın sonu genelde hüsrarla bitiyor. Sebepse basit: Tek mermide ölüyoruz! Bu yüzden çok dikkat gerektiren bir yapımdan bahsediyoruz ve oyun içerisinde öyle laylaylom koşmak sadece takımımıza zarar veriyor. Haliyle takım arkadaşlarımızla doğru hamleler yaparak ilerlememiz gerekiyor. Önce bir durup bakmak, gerekirse mevzi arından ateş etmek gibi hamleler söz konusu. Dediğim gibi, oyunun CS'ye benzerliği tüm bu taktikleri yaparken karakterimizi rahat şekilde kullanmamızdan kaynaklanıyor. Biz istediğimiz sürece karakterimiz hızlı şekilde koşabiliyor. Tek mermi konusuna değinmek istiyorum. Bazen bir mermide ölmeyebiliyoruz ki o da bir yeri delip geçen ve yeterli şiddette bize ulaşamayan bir mermi olduğu için. Evet, oyundaki objeler farklı şekillerde koruma sağlıyor ve farklı silahlarla delinebiliyor. Nerede saklandığını bilmenin bile önemli olduğu, ilginç bir oyun Insurgency. Yine de bazen öyle saçma şekillerde öldüm ki yani birazcık kızdım. Kafadan ve gövdeden alınan darbeler tamam

ama bazen düşmanın neresine vursam ya da aynı şekilde, düşman nereme ateş etse ya öldürdüm ya da öldüm. Koşarken başka birisiyle karşı karşıya kalma durumu, sonucu sadece reflekslere bırakıyor ki zaten oyuncular çoktan olayı kapmışlar, sinsî sinsî geziniyorlar etrafta.

Modlar ve sınıflar

Tactical Operations ve Sustained Combat altında üçer mod ve Cooperative vs AI ile toplamda yedi farklı oyun modeliyle bana merhaba dedi Insurgency. Yedi adet birbirinden farklı haritaya sahip olması da cabası. Şimdi tek tek modlardan bahsetmeyeceğim ama genel geçer multiplayer modlarından çok da farklı bir şey gördüğümü söyleyemem. Beni esas kendine bağlayan, yapay zekâya karşı olan mod oldu. Takım halinde ilerlediğimiz mod esnasında, yapay zekâ o kadar iyi hareketler yaptı ki aklım çıktı. Adamlar bayağı siper aldılar, farklı noktalarından çapraz ateşe geçtiler ve daha neler neler... Unutmadan eklemem lazım; Insurgency'de birbirinden farklı sınıflar bulunuyor ama onu benzeri oyunlardan bir adım ileriye götüren özellik, seçilen sınıfı tek ana silah kullanmaya zorunlu bırakmıyor oluşu. Neredeyse her sınıf, üç ya da dört adet birincil silah seçeneğinden biriyle oyuna dâhil olabiliyor. Bu sayede farklı stratejiler de yapmak mümkün. Ben beğendim bu oyunu; hem geçmişten bir esinti, hem de modern zaman için yeterli seviyede bir yapım. "Online FPS benim işim!" diyorsanız kaçırma-yın! ■ **Ertuğrul Süngü**

Detaylar

İlk dikkat çeken unsur, karakterimizin üzerine giydiği hafif ve ağır zırhın oyuna etkileri... Zor ölüp çok mühimmat taşımak mı, yoksa hızlı olup az mühimmat taşıyarak çabuk ölmek mi? Bence böyle bir oyun için harika bir detay. Ayrıca harita üzerindeki dost birimleri ve hedef noktaları her yerden görebiliyor olmak da cabası.

"Insurgency, hızlı oyun modeline sahip belki ama onu hızlı şekilde oynamanın sonu genelde hüsrarla bitiyor. Sebepse basit: Tek mermide ölüyoruz!"

Insurgency

- ⊕ Gerçekçilik
- ⊕ Taktik ve aksiyonun harika karışımı
- ⊕ Takım oyunu
- ⊖ Asap bozan ölüm anları
- ⊖ Alışması zaman alıyor
- ⊖ Takım kötüyse oynanamıyor olması

7,8

Alternatif **ARMA III**

ROLEPLAYING GÜNLÜKLERİ

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

RPG insanları, selamlar! Bu kez bambaşka bir etkinliğin yaşanmışlıklarıyla karşınızdayım zira 15 - 16 Şubat'ta, Yıldız Teknik Üniversitesi'nin Davutpaşa Kampüsü Kongre Merkezi, Türkiye'nin en büyük alt kültür etkinliği olan KONTAKT'ın dördüncüsüne ev sahipliği yaptı. İki gün boyunca katılımcılar etkinliğe ve eğlenceye doyuran KONTAKT'ın bu yılki teması “çizgi roman” idi. Bu tema çerçevesinde birçok farklı unsur, etkinlik alanında bir arada bulundu. Yaklaşık 2.000 kişinin katıldığı, gerek stantlardaki insanları, gerek katılımcıları, gerekse gönüllü çalışanlarıyla beraber yine bir KONTAKT daha mükemmel bir şekilde geride kaldı. Geçen yıl “Doctor Who” temasıyla TARDIS'i katılımcılara getiren TAKT ekibi, bu yıl da

tema çizgi roman olunca Batman'den Batmobil'i iki gün için ödünç almış. Evet, alanda bir Batmobil vardı ve Batman cosplay'i yapanlar için gerçekten oldukça güzel bir fırsat oldu bu. Etkinlik girişinin her iki yanında bilgisayar oyunu sevenlere hitap eden stantlar mevcuttu. Batmobil'in yanında düzenlenen StarCraft turnuvasında oyuncular, rakiplerini yetenekleriyle yenerek birinci olmaya çalıştılar. Son dönemin en popüler oyunlarından League of Legends ile Riot Games ekibi katılımcıları karşıladı. Ayrıca Zoccos, oyun sevenler için açtığı stantla KONTAKT'ta yerini aldı ve 1v1 Counter-Strike ve League of Legends turnuvaları düzenledi. Blizzard'ın yeni oyunu Hearthstone: Heroes of Warcraft'in ilk yerel turnuvası da KONTAKT'ta gerçekleşti. Bu KONTAKT'ta en çok hoşuma giden şeylerden biri

de popüler ve yaygın olan oyunların yanı sıra bağımsız oyun yapımcılarını da ağırlamasıydı. Bilgisayar oyunları ile birlikte alanda konsol severler için de çok güzel etkinlikler bulunuyordu. Rumble Network, düzenlediği turnuva ile katılımcıları eğlendirmeyi başardı. Nostalji sevenler içinse arcade makineleri ve langırtlar alanda yerini aldı.

Etkinliğin vazgeçilmez unsurlarından biri olan masaüstü kutu ve rol yapma oyunları her zamanki gibi KONTAKT'taydı. Tüm masaüstü oyunlar aynı bölümde toplanmıştı ve bu, katılımcılar için büyük kolaylık sağlıyordu. Pegasus Oyuncak standı, Magic: The Gathering'i bilmeyenlere öğretirken, düzenlenen Magic ve Yu-Gi-Oh! turnuvalarıyla profesyonel oyuncuların yeteneklerini sınamasına olanak sağladı. BoGaMi standında hem popüler, hem de az bilinen ama oynaması zevkli pek çok oyun katılımcılar için hazır. Her yıl olduğu gibi, bu yıl da katılımcılar Warhammer figürü boyayarak sanatlarını konuşturdular. Ayrıca yepyeni bir oyun olan Sancak Beyi de ilk kez KONTAKT'ta oyunculara tanıtıldı. Bu yıl diğer yılların aksine daha az FRP masası vardı ama bu salt bir FRP etkinliği olmadığı için durumu bir eksiklik olarak değerlendirmek doğru olmaz. Malumunuz, etkinlik çok yönlüydü ve daha ziyade cosplay ağırlıklıydı. Ayrıca etkinlik alanında az sayıda FRP masası olmasına rağmen, Fallout LARP'ı hem eski, hem de yeni oyuncuları bir araya topladığı gibi, kaliteli ve deneyimli oyun yöneticileriyle etkinliğe damgasını vurmayı başardı. Ana temanın çizgi roman olduğunu belirtmişim ve bu tema çerçevesinde KONTAKT



NE İZLEDİM ∨

Girls

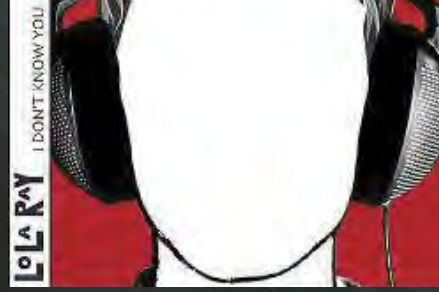
"Teenager" temasına sahip dizilere dönüp bakmam bile ama Girls bir şekilde beni cezp etmeyi başardı ve her ne kadar direnmiş olsam da kendimi başında buluverdim. Şu anda üçüncü sezonunda bulunan, Lena Dunham tarafından yaratılan ve senaryosu da yazılan Girls, dört kişiden oluşan bir kız arkadaş grubunun başından geçen olayları konu alıyor. Özellikle günümüz gençliğini tüm "çıplaklığıyla" ekrana taşımaya açısından ziyadesiyle kaliteli bir dizi olduğu kanaatindeyim.



NE DİNLEDİM ∨

Lola Ray

Bu ay sizlere ismi çok da duyulmamış olan bağımsız bir grubu önereceğim. Kendileri New York'un Brooklyn bölgesinden. Vakti zamanında Good Charlotte ile önemli işler yapan ekibin bu zamana kadar yayımlanmış sadece iki albümü bulunuyor ama onlar 2001 yılından beri aktif olan bir grup aslında. Tam anlamıyla 2000'ler Indie Rock müziğini icra ettiklerini açık ara söyleyebileceğim ender gruplardan birisi Lola Ray. "Automatic Girl" isimli şarkılarını dinleyerek kendilerine ısınabilirsiniz.



NE OKUDUM ∨

The Hobbit: There and Back Again

İsminden anlayabileceğiniz üzere, eser tamamen Tolkien'in kullandığı mitoloji ve hikâyeleri temel alıyor. Daha ziyade The Hobbit üzerinden açıklamalarla ilerleyen eser, kimi zaman Yüzüklerin Efendisi kısmını da işin içine dâhil ediyor. Kitabın yeni yazılmış olması benim için büyük önem arz ediyor zira konu hakkında yakın zamanda yapılan araştırmaları da içeren benzersiz bir eser. Eğer filmin arkasında yatan hikâyeyi merak ediyor ve biraz daha derinlere dalmak istiyorsanız, kaçırmamanız gereken bir kitap.



kapsamında, Türkiye'nin önde gelen karikatür dergilerinden Penguen ile Marmara Çizgi ve Çizgi Düşler alandı. "Sanatçı Sokağı" isimli kısımda amatör çizerler çalışmalarını katılımcılara tanıtılırken, küçük çizim atölyeleri düzenlenerek çizgi severlerin alandan mutlu ayrılması sağlandı. Sanatçı Sokağı'nda Seyfettin Efendi'yi yazan ve çizen Devrim Kunter bir imza günü düzenledi. Alanda dikkat çeken kısımlardan biri de Baykuş standıydı. Sevilen pek çok filme, kitaba ve kişiye ait bardakaltı, tuval ve metal baskılar katılımcılara sunuldu. Ayrıca Kripton birbirinden farklı tişörtle etkinlik alanındaydı.

profesyonel oyuncu olmak, farklı alanlarda profesyonel oyunculuk yapan Ferit Karakaya ile tartışıldı. Söyleşi salonlarında bu tartışmalar olurken, ana sahnede harika bir Kendo gösterisi sunuldu. Türkiye'nin en eski ve en köklü Dojosu olan ve benim de bir yıla yakın süredir ter döktüğüm İstanbul Kendo Kulübü, pratik ve teorik olarak Kendo hakkında bir saatte söylenecek her şeyi dile getirdi. Ana sahnede Pazar günü ilk olarak saat 16:00'da Riot Games'in cosplay yarışması yer aldı. League of Legends'taki karakterlerin ete kemiğe bürünmüş hallerini görmek bakımından eğlenceli bir deneyimdi. Bu yarışma sonrasında

rum: "KONTAKT 5 ne zaman?" Anlayacağınız bir KONTAKT daha geride kaldı ve yine yüzlerce insanın aklında harika anılara imza attı. İlkinden beri bol miktarda alt kültür sevenin kendisini o ya da bu şekilde ifade etmesini sağlayan KONTAKT, umuyorum ki uzun süren yıllar boyunca devam etmeyi başaracak ve günün birinde yurt dışından insanların akın etmeyi hedeflediği bir organizasyon haline alacak. Gerçi alamasa da sorun değil; ülkemizin dört bir yanından gelenler olsa da yeter en nihayetinde! ■

YTÜ'nün Davutpaşa Kampüsü Kongre Merkezi, Türkiye'nin en büyük alt kültür etkinliği olan KONTAKT'ın dördüncüsüne ev sahipliği yaptı

Cumartesi günü Türkiye'nin tanınmış bağımsız oyun yaratıcılarından Emrah Özer, bağımsız oyun geliştiriciliği üzerine bir seminer düzenledi. Sahne yalnızca söyleşilere değil, "Gentle Loris" isimli müzik grubuna da ev sahipliği yaptı. Günün sonundaysa KONTAKT cosplay yarışmasıyla cosplayer'lar hünerlerini sergilediler. Pazar günü ben ve Yusuf Kemal Vefa, Türkiye'de FRP'nin gelişmesi, Türkiye'de oyunculuk ve profesyonel oyunculuk üzerine güzel bir söyleşi düzenledik. Akabinde "Rumble Network: Road to EVO" isimli söyleşide, Türkiye'de konsol oyunlarının gelişimi hakkında seyirciler bilgilendirildi. Türkiye'de e-spor ve

KONTAKT, her etkinlikte olduğu gibi bu sefer de EuroCosplay Türkiye finalistlerinden birini belirlendi. Elemelerde Romanya EuroCosplay finali, ünlü cosplayer Shinju jüride olarak yer aldı. Finaldeyse gün boyu yukarıda saydığımız etkinlikler arasında koşturup görevlendirmeleri yapan katılımcıların ödül dağıtımı vardı. KONTAKT'ın dördüncüsüne baktığımda şunu söyleyebilirim: Diğer etkinliklerde yer alan temel unsurları barındırmasının yanı sıra bu yıl daha fazlasını ve daha iyisini barındırıyordu. Düzenleyen kişilerin eline ve emeğine sağlık demekten başka bir şey kalmıyor geriye. İki gün boyunca eğlenceye ve alt kültüre doyduk. Bir KONTAKT sonrası klasiki olarak soruyo-





10 Sayı Fiyatına
12 Sayı

75 TL

LEVEL'A ABONE OLUN

ABONE FORMU

İlk defa abone oluyorum Yenileme

**ABONE
OLMAK İÇİN**

0212 478 0 300
www.doganburda.com

Firma Adı:

Adı Soyadı:

Doğum Tarihi

Mesleği (Görevi):

Adresi:

Posta Kodu:

Şehir:

Tel:

Faks:

Cep Tel:

E-Mail

Abonelik Bedelini Havale ile gönderiyorum Tek seferde kredi kartımdan çekiniz

Kredi kartımdan 3 taksitle çekiniz Advantage Axess Bonus Maximum World

Kart Sahibini Adı Soyadı: _____

Visa Master Card

Kart No: _____

Son Kullanma Tarihi: _____

Güvenlik No: _____

Faturayı Adıma Kesiniz

Faturayı Firma Adına Kesiniz

V.Dairesi

V.No:

Adres:

Kart Sahibinin imzası:

Dergileriniz

Yurtiçi kargo

ile imza karşılığı
teslim edilecektir.

Abonelik Seçenekleri

1 yıllık abonelik (10 sayı fiyatına 12 sayı)

75 TL

Bu form 31 Mart 2014 tarihine kadar geçerlidir.

Ödeme bilgileri

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

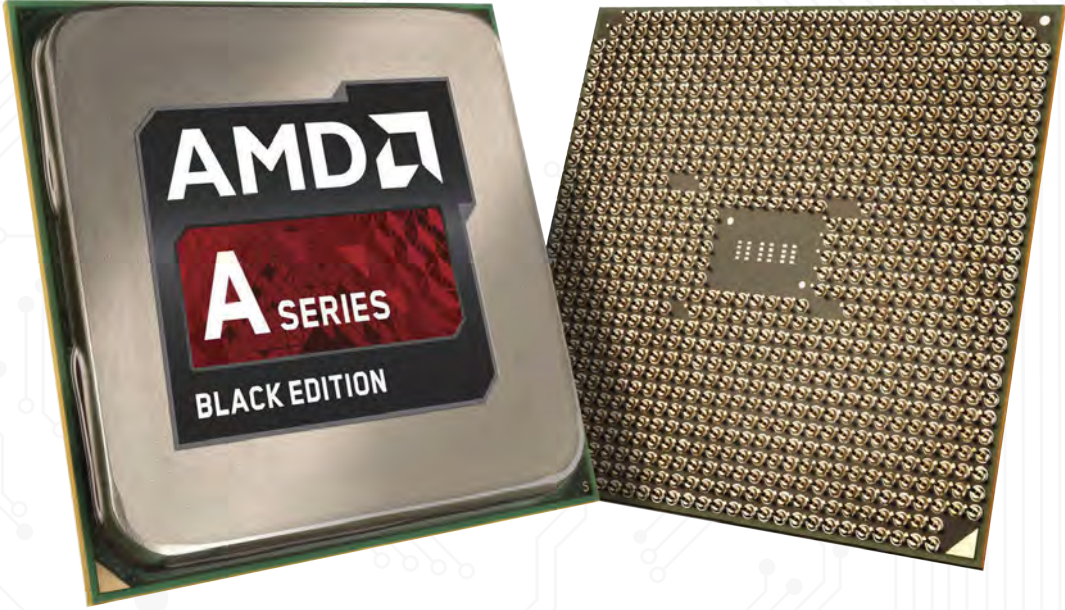
*Taksitli Abonelik (Sadece kredi kartıyla yapılan ödemelerde geçerlidir.)
Her ayın 20'sine kadar ulaşan abone başvuruları, çıkacak ilk sayıdan itibaren uygulanacaktır.

Doğan Burda Dergi Yayıncılık A.Ş.

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



DONANIM



AMD

AMD'den yeni nesil Kaveri APU

Sayfa 98



NVIDIA

NVIDIA'dan Maxwell mimarisinin ilk örneği

Sayfa 97



ASUS

ASUS'tan oyun tutkunlarına özel bir mouse

Sayfa 99



Teknik Servis

Oyuncunun dostu Recep Baltas, dertlere derman oluyor...

Sayfa 100



Windows 8.1'e güncelleme

Büyük güncelleme resmen duyuruldu mi bekliyor?

Microsoft, Windows 8.1'in güncellemesini resmen duyurdu. Mouse ve klavye kullanıcıları için arayüzde bazı değişiklikler yapan güncelleme, x86 ve ARM platformları için sunulacak. Güncellenmenin getireceği yenilikler arasında giriş ekranında daha kolay bulunabilen arama, güç ve ayarlar düğmeleri, tam ekran uygulamalarda gösterilen başlık çubukları, giriş ekranında sağ tıklandığında görünen yeni mouse kullanıcı arayüzü ve görev çubuğunu kullanarak uygulamalar arasında geçiş yapılabilme var.

Güncellenmenin dikkat çeken bir başka yeniliği ise donanımsal gereksinimleri aşağı çekmesi; buna göre Windows 8.1'in bellek gereksinimi 1 GB, depolama gereksinimi 16 GB olacak. ■



SkyDrive'in adı değişti

Bundan sonra ona "OneDrive" diyeceğiz

Microsoft'un bulut depolama servisleri arasında popüler olan hizmeti SkyDrive, aylar önce ismi hakkını kaybetmişti ve servisin yeni isminin ne olacağı merak konusuydu. Beklenen açıklamaysa geçtiğimiz haftalarda geldi ve servisin adı "OneDrive" olarak duyuruldu. Bu yeni ismin herkes tarafından bilinmesini isteyen Microsoft, bir de kampanya başlattı. Bu kampanya dâhilinde OneDrive kullanmaya başlayan ilk 100 bin kişiye, 1 yıl geçerli olmak üzere 100 GB alan verilecek. Siz de bu fırsattan yararlanmak istiyorsanız, hemen www.onedrive.com adresine uğrayın. ■



Nokia'dan Android telefon

Geç oldu, güç olmadı

Nokia, MWC 2014'te düzenlediği tanıtım etkinliğinde Android'li Nokia X, Nokia X+ ve Nokia XL modellerini tanıttı. Firmanın Android'li bir cep tanıtacağı, aylardır gelen sızıntılardan belliydi ancak sanınız kimse üç Android'li cep birden beklemiyordu.

Tanıtım için sahneye çıkan CEO Stephen Elop, "Nokia X, Android açık kaynak kodlu yazılımının üzerine inşa edildi. Onu farklılaştırdık ve üzerine kendi deneyimimizi ekledik." dedi. Öncesinde "Nokia Normandy" olarak tanıdığımız Nokia X, Android işletim

sistemini kullansa da Windows Phone'a benzer bir arayüze sahip. Nokia X'in bildiğimiz özellikleri arasında 4 inç dokunmatik ekran, çift SIM kart desteği, microSD kartla genişleyebilme var. Cepler aynı zamanda Facebook ve Skype yazılımları ön yüklü olarak gelecek. Maps, Mix Radio ve One Drive yazılımları da Nokia'nın yeni Android'li cepleriyle ön yüklü gelecek uygulamalar arasında. Elop, yaptığı açıklamada Android geliştiricilerinin uygulamalarını Nokia X'e getirebileceğini söyledi. ■

WhatsApp artık Facebook'un

Bilişim sektöründe önemli adım

Bilişim sektöründe bu tip büyük hamleler görmeye alıştık ancak bu seferki bambaşka. Cep telefonları üzerinden mesajlaşmayı sağlayan yazılımların en popülerleri WhatsApp, buna şüphe yok. Bunun farkında olan ve ciddi bir yatırım yapmayı kafasına koyan Facebook, geçtiğimiz ay içinde WhatsApp'ı satın alarak önemli bir adım attı.

16 milyar dolara gerçekleşen satın alma sonrasında bu meblağı tartışanlar kadar, gizlilik konusunda hassas olup söylenenler de vardı. Bunun sebebiyse milyonlarca insanın telefon numarasına sahip olan

WhatsApp'ın verilerinin yeni sahibinin artık Facebook olması. ■





NVIDIA GeForce GTX 750 Ti ★

Maxwell mimarisinin ilk örneği

GeForce GTX 750 Ti, orta segmente hitap eden bir kart. Önümüzdeki dönemde yeni Maxwell'li kartları üst segmentte de göreceğiz. NVIDIA, her zaman watt başına performans konusunda gelişim kaydetmeyi denedi ve bunda başarılı oldu. Sonunda bunun en güzel örneğini bize Maxwell'li GTX 750 Ti ile sunuyor. Fermi'den dört kat, Kepler'den iki kat daha fazla watt başına performans gösteren Maxwell, bu kartıyla yalnızca 60 watt tüketiyor. GeForce GTX 750 Ti, mini-ITX kasalara uygun yapıda. Kart hem tasarım, hem güç anlamında gelişmeye hazır durumda. Böylece ASUS, MSI ve GIGABYTE gibi markalar bu kartı özel soğutma sistemleri ve teknolojileriyle geliştirerek daha geniş ve şık gövdeyle de karşımıza çıkaracaklar. Ancak incelediğimiz haliyle kartı mini-ITX kasalarda da rahatlıkla kullanabiliyorsunuz.

Yalın haliyle üzerinde tek fan bulunduran kart, ayrıca bir güç bağlantısına ihtiyaç duymuyor. En önemli gelişimlerinden birini güç tüketimi noktasında gösteren kart, sisteminizde 300 watt'lık bir güç kaynağı olması durumunda rahatlıkla çalışıyor.

Üzerinde iki adet DVI portu bulunduran kart, mini HDMI'a yer veriyor. Kartın üzerinde tam boyutlu HDMI olabiliirdi. Ayrıca Displayport bağlantısı opsiyonel olarak sunuluyor. 640 CUDA çekirdeğine sahip olan ekran kartı,

standart saat hızıyla 1020 MHz, artırılmış saat hızıyla 1085 MHz'le karşımıza çıkıyor. Bellek saatine baktığımızda 5.4 Gbps'i görüyoruz. Bellek kapasitesi 2 GB. 128-bit GDDR5 bellek arayüzünü kullanan kart, elbette ki en büyük artısını Maxwell mimarisine sahip olmasıyla yaratıyor. Kepler'le kıyaslandığında çekirdek başına performansı %135 kadar arttıran bu mimari, watt başına performansı iki katına çıkarıyor.

Intel Core i5'li orta seviye bir bilgisayarda kullanıldığında Call of Duty: Ghosts'ta ortalama 50 civarı fps almak mümkün. Batman: Arkham Origins'te yaklaşık 55 fps'yi görebiliyorsunuz. Diğer yandan Battlefield 3, Assassin's Creed IV: Black Flag ve dahası ile de akıcı bir oyun deneyimi sunuyor.

Tüm bunların ardında NVIDIA'nın başarılı teknolojileri de bizleri bekliyor. Yalnızca Maxwell mimarisiyle değil, bu teknolojilerle de kart konuşmamız gerekiyor.

İlk durağımız NVIDIA'nın GeForce Experience teknolojisi. Sürücülerin her zaman güncel kalmasını sağlayan bu teknoloji, GTX 750 Ti kapsamında da karşımıza çıkıyor. Kartın sürücülerini her daim güncel tutan bu teknoloji, diğer yandan oyun ayarlarınızı da optimize edebiliyor. Böylece NVIDIA'nın GeForce Experience'ıyla daha iyi bir oyun deneyimi sunuluyor.

Diğer bir teknoloji ShadowPlay. Eğer oyun içinde kaydınızı almak ve çeşitli sosyal video platformları üzerinden başkalarıyla paylaşmak istiyorsanız bu teknoloji oldukça ideal. Oyunda otomatik olarak bir gölge gibi sizi izleyen ShadowPlay, oyun içindeki istediğiniz bir anın 10 ila 20 dakikasını kaydedebilmenize imkân tanıyor. Böylece bu videoları ister saklayabiliyor, ister paylaşımında bulunabiliyorsunuz.

GeForce GTX 750 Ti'nin diğer bir artısıysa GameStream teknolojisi. GameStream ile oyunu NVIDIA Shield oyun konsoluna aktarabilir ve böylece bilgisayar başında oturmadan mobil olarak oynayabilirsiniz. NVIDIA Shield üzerinden görüntüyü dev ekranlı televizyona taşımak da mümkün. Bu sayede bilgisayardaki oyunu kablosuz olarak ister Shield mobil konsolda, ister salondaki televizyonda oynayabiliyorsunuz. ■ Ercan Uğurlu

NVIDIA GeForce GTX 750 Ti

İthalat: NVIDIA

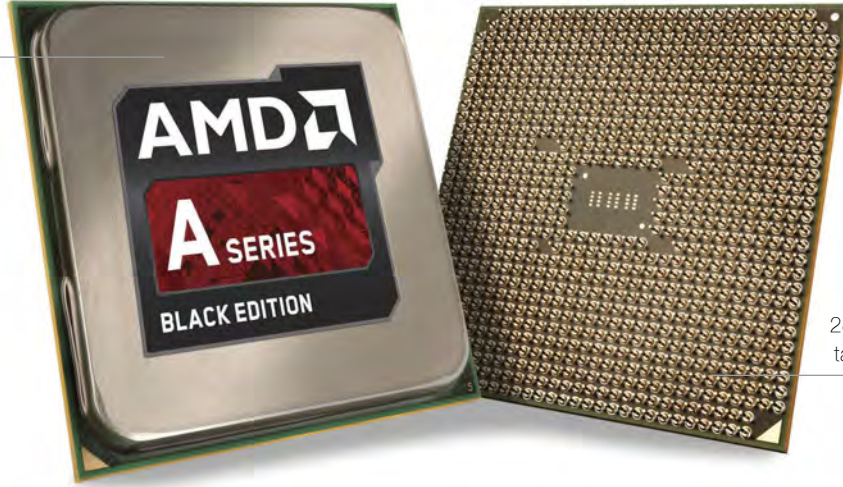
Web: www.nvidia.com.tr

Artı: Maxwell mimarisi, 60 watt güç ihtiyacı, GeForce Experience ve ShadowPlay teknolojileri, başarılı performans

Eksi: DisplayPort opsiyonel, tam boyutlu HDMI yok

9,4

Dört CPU ve altı GPU olmak üzere toplam 10 çekirdekli bir işlemci



28nm'li çip, tabanda 3.1 GHz, tavanda 3.8 GHz hız sunuyor.

AMD A8-7600 ★

Yeni nesil Kaveri APU

AMD tarafından bize tam bir sistem eşliğinde sunulan A8-7600, "APU" olarak anılıyor. Bilindiği gibi APU, CPU ve GPU'yu bir araya getiren çiplere verilen bir isim. "Hızlandırılmış İşleme Birimi" olarak da açılabilir olan APU, çiplerin birbirine daha yakın olmasıyla daha hızlı iletişim kurulmasını amaçlıyor.

Kaveri içinde A10-6800K ve A10-7850K modelleri de mevcut. Üst segment kullanımlara hitap eden bu iki işlemcinin yanı sıra takımında A8-7600 de bulunuyor.

AMD'nin Mantle API'si ve TruAudio teknolojisini de destekleyen Kaveri, üst seviye performans gözetilerek hazırlanmış. Çoklu CPU ve GPU çekirdeklerini bir arada kullanan işlemci, GPU'da %50 ve işlemcide %20 hız artışına kadar destek verebiliyor. Elbette ki bu hız artışları modellere göre değişiklik gösterebiliyor.

A8-7600, 10 çekirdek taşıyor. Bunlardan dördü CPU, altısı GPU için ayrılmış. 28nm teknolojisinde çalışan A8-7600, 3.1 GHz hızında çalışıyor. Hız aşırıymalardaysa 3.8 GHz'i

görebiliyorsunuz. GPU saat hızına baktığımızda 720 MHz'i görüyoruz. GPU hanesinde yazan ismin AMD Radeon R7 olduğunu da söyleyelim.

Diğer yandan yeni optimize APU'nun enerji tasarrufu konusunda da gayet iyi iş çıkardığından bahsedelim. İncelediğimiz Kaveri modeli 45 watt ile 65 watt arasında çalışıyor. Enerji tasarrufu modunda 45 watt, performans modunda 65 watt tüketen işlemcinin, performans noktasında sessizliğini koruduğunu da söyleyelim. Diğer Kaveri modelleri olan A10-6800K ve A10-7850K'da güç tüketiminin en üst noktada 95 watt'a çıktığını belirtmekte de fayda var.

Az önce de bahsettiğimiz heterojen sistem mimarisi (HSA) bizlere, işlemci mimarilerinde bütünleşik grafik ünitesi sunuyor. Performans anlamında büyük katkı sağlayan bu mimari, AMD'nin Mantle API'sinin gücünü de arkasına alıyor.

Mantle API'si bir süredir AMD'nin oyunlarda daha yüksek performans sağlaması için geliştiriliyordu. DirectX'e oranla daha hızlı per-

formans gösterebilen bu teknoloji, AMD'nin üst segment Kaveri işlemcilerinde gerçek performansını ortaya koyabiliyor. Açıkçası A8-7600 ile geçirdiğimiz süre içinde de bunu bize gösterdi. Elbette ki bunda AMD'nin diğer bir teknolojisi olan Steamroller mimarisinin de desteği bulunuyor. Böylece iş istasyonu olarak kullanıldığı durumlarda da eğlence amaçlı kullanımlarda da istenen performansı gösterebilen işlemci, PCMark 8 v2'de yapılan testte de gücünü ortaya koyuyor. Elbette ki bir üst gömlek olan A10-6800K ve A10-7850K modellerinde daha yüksek performans görmek mümkün. ■ **Ercan Uğurlu**

AMD A8-7600

İthalat: AMD

Web: www.amd.com/tr

Artı: Gelişmiş işlemci performansı, GPU performansı, düşük güç tüketimi, Mantle API'si

Eksi: FM2+ soket anakart gerekli

8,7

Razer Naga ★

MMO oyuncularına bol bol tuş

Razer Naga, özellikle MMO türü oyunculara göre çünkü üzerinde yer alan tuşlar bu türü severlere özel hazırlanmış. Razer Naga'nın bu yeni versiyonunun tasarımıyla ilgi odağı olmayı sürdürdüğünü hemen söyleyelim. Ele tam oturan yapısı, kaliteli malzemesi ve Razer'a özel ışıklandırması ile çok çekici duruyor.

İncelediğimiz yeni Naga'nın önceki versiyona göre tasarım yönüyle birkaç değişikliği bulunuyor. 2012 modeline göre biraz daha tombullaşan Naga'da en önemli farklılık, sağ yüzeydeki bölümün gövdeye sabitlenmesiyle ortaya konulmuş. Önceki versiyonda bu kısım ayrılabilirdi ve iki farklı tasarım seçeneğiyle kişiye özel olarak kişiselleştirme seçeneği sunuyordu. Tam olarak kavrayabildiğiniz mouse, tuş takımında da değişikliğe gitmiş. Artık başparmağınızın altına gelen tuş takımı daha düz yapıda. Önceki modeldeki gibi hala rahat kontrol etmeniz mümkün. Diğer bir özellikse kaydırma tekerinde karışımına çıkıyor. Kaydırma tekeriyle artık sağa ve sola doğru da tık alabilen mouse, böylece sayfalar arasında dolaşırken rahatlık sunuyor. Naga'nın MMO oyunlarına özel olarak geli-

tirildiğini söyledik. Peki, neden? Bu sorunun cevabı için hemen mouse'un sol yüzünde bulunan 12 adet tuşa bakabiliriz. Tamamen kişiselleştirilebilen, MMO Configurator ile makroların ve skillset'lerin atanabildiği bu tuş takımı, oyuncuların klavyeye sığamadıkları MMO gibi oyunlarda büyük rahatlık sağlıyor. Üzerinde toplamda 19 adet optimize edilebilen buton bulunduran Naga'yı USB üzerinden bağliyor ve kurulum yapmadan hemen kullanmaya başlayabiliyorsunuz ama üzerindeki tuşları özelleştirmek için Synapse 2.0 yazılımını kurmanız gerekli. Synapse 2.0'ın gerek kurulumu, gerek çalışması ise açıkçası hantallığını sürdürüyor. ■ Ercan Uğurlu

Razer Naga

İthalat: Razer

Web: www.aralgame.com

Artı: Malzeme kalitesi, konfor, şık tasarım, performans, kullanım kolaylığı, kaydırma tekeri, buton büyüklükleri

Eksi: Ağır ağırlık ayarı yok, Synapse yazılımı

8,7



ASUS GX850 ★

Oyun tutkunlarına özel

Konforlu tasarımı, geniş dip seçeneği, makro seçenekleri ve lazer teknolojisi ile oyuncular için iyi bir mouse olmaya aday olan GX850, sade ama işlevsel bir oyun mouse'u arayanlar tarafından beğenilecek gibi görünüyor.

Mat malzemeye sahip siyah renkli bir gövdeden oluşan GX850, tasarımıyla sağ ele göre hazırlanmış. Bu nedenle mouse'un, sol elini kullananlara uygun olmadığını baştan söylemekte yarar görüyoruz. Sağ elin altına tam olarak oturan mouse, ön yüzünde paneli tamamen kaplayan yekpare iki butona yer veriyor. İki butonun ortasında kauçuk malzemeli bir kaydırma tekeri, mouse'un sırtında da dpi butonu bulunuyor. Mavi renkle renklendirilen ASUS logosunun diğer yanında dpi seviyesini görebileceğiniz bir LED ekran da var. Beş kademeli dpi seviyesine sahip olan mouse; 1250, 2000, 3500, 4500 ve 5000 DPI seviyelerinde çalışıyor.

Mouse'un sol yanına baktığımızda burada iki buton olduğunu görüyoruz. Bu butonları normal bilgisayar kullanımında ileri ve geri

işlevleri için kullanabileceğiniz gibi, oyunlarda makro atayabileceğiniz fonksiyon tuşları olarak kullanabilmeniz de mümkün. Kablolu bir yapıya sahip olan GX850, arayüz olarak da elbette ki USB'yi kullanıyor. Eğer GX850'yi tam olarak kullanmak istiyorsanız, kutu içeriğinden çıkan kurulum CD'sini çalıştırarak yazılımını yükleyebilirsiniz. Bu yazılım vasıtasıyla mouse'u özelleştirebileceğiniz geniş seçeneklere kavuşacaksınız. Farklı zeminlerde rahatlıkla kullanılabilen GX850, iyi performans gösteriyor. Lazer teknolojisinde çalışan mouse, uzun kablolu yapısıyla da konforunuzu gözetiyor.

■ Ercan Uğurlu

ASUS GX850

İthalat: ASUS

Web: www.asus.com/tr

Artı: Konforlu yapı, performans, 5 dpi seviyesi

Eksi: Tek yönlü tasarım, eli küçük olanlara uygun değil

8,2





TEKNİK SERVİS

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

S: 2 GB GT 540M'li bir bilgisayarım var. Biliyorsunuz ki orta sınıf ve oyunları ancak Medium - High ayarlarda oynatabiliyorum. Ben bir sayınızda görmüştüm, bir arkadaşına AMD Mobility Radeon almasını tavsiye etmişsiniz. Ben de aynı şeyi düşünüyorum. Bizim buradaki bir tanıdıktan eBay aracılığıyla yeni Mobility ekran kartı almak istiyorum. Malum, Türkiye'de satılmıyor. Ben de internette NVIDIA Mobility GTX 660M gördüm. Fiyatı da uygun 270\$ civarı. Alienware marka. Acaba bunu alsam benim dizüstü bilgisayara uyumlu olur mu? Bu arada bilgisayarımın markası Packard Bell. Burak Şahin

C: Öncelikle ortada bir kavram kargaşası mevcut, bunu bir düzeltelim. AMD, mobil ekran kartlarına "Mobility Radeon" ismini vermekte. NVIDIA ise kartın sonuna "M" ibaresi koymakta. Bu bağlamda "NVIDIA Mobility GTX 660M" diye bir model söz konusu değil. NVIDIA GTX660M mevcut. Bahsettiğin

konu, dizüstü bilgisayarda ekran kartı değişimi ama bu sadece üst seviye oyun bilgisayarlarında olan, özellikle kasası kalın olan modellerde bir durum. MXM portu olan dizüstü bilgisayarlarda ekran kartı değişebilir ama bu durum GT540M gibi alt seviye ekran kartı olan cihazlarda yok. Bu cihazlarda GPU anakarta gömülü ve değişimi ancak aynı modelle, BGA makinesi kullanarak yapılabilir. O da anızalandığında.

S: Yeni bir bilgisayar almak istiyorum. Bilgisayarı kablosuz internete bağlanma, doküman

hazırlama gibi günlük işler için kullanmayı düşünüyorum. Bunun yanı sıra 1080p HD kalitede film ve dizi izlemeyi de düşünüyorum. Kompakt ve hafif olması nedeniyle Apple MacBook Air modeli dikkatimi çekti ama işlemcisinin dördüncü nesil 1.3 GHz i5 olması, yüksek çözünürlüklü video oynatırken sıkıntı olabilir mi diye aklıma takıldı. Öte yandan Apple MacBook Pro Retina dördüncü nesil 2.4 GHz i5 işlemci ve Retina ekranı ile çok daha güven veriyor fakat onun da Apple MacBook Air'e göre ağır olması ve yanlarda fan çıkışlarının olması beni tereddütte bıraktı. Şu anda kullanmakta olduğum bilgisayar Samsung NP-R522-XS08TR ve HD video oynatırken sorun yaşamıyorum ama tabii ki bu durumu Apple MacBook Air ile kıyaslayamadım. Fiyat açısından da 13 inç Air ile 13 inç Pro Retina arasında çok fark olmaması kararsızlığımı daha da arttırdı. Seçim yapmamda yardımcı olursanız çok sevinirim. Emrah Tatır

C: Günümüzde artık Atom işlemciler bile Dota 2, League of Legends, Counter Strike: Source ve Civilization V gibi oyunları oynatabilecek kadar güçlendi. Bu bağlamda i5 işlemcili MacBook Air'in video performansı konusunda en ufak bir şüphenez olmasın ki zaten bu işlemcinin içinde en az HD Graphics 4000 GPU mevcut. Bu GPU da birçok video için donanımsal hızlandırma desteği sunan Intel Quick Sync Video teknolojisiyle geliyor. Standart videolar bir kenara, Blu-ray içeriği dahi takılmadan oynatabiliyor.

S: MSI GE70 dizüstü bilgisayar aldım ama FreeDOS'a Windows kuramıyorum. WinToFlash

ve UNetbootin kullanarak USB'den kurmaya çalışıyorum. FreeDOS ekranı geliyor fakat ne yazacağımı bilmiyorum. İhsan Yamak

C: FreeDOS ekranıyla uğraşmanıza gerek yok. USB belleğe işletim sistemini yazdıktan sonra PC açılırken sürekli F11'e basın. Çıkan listeden "UEFI: [USB Bellek Modeli]" olan girdiyi seçerek Windows 8.1 kurulumuna başlayabilirsiniz.

S: i7 2600K, 8 GB RAM, GTX 580 3 GB Zotac, 1 TB sabit disk, 60GB SSD, Yamakası 2K 27 inç monitör olmak üzere bir sistemim var. 3ds Max ile uğraştığım için bellek başa bela. Onu 24 ya da 32 GB yapıp kurtulmayı düşünüyorum. Belki işlemciyi bir miktar yükseltirim. Grafik kartında çok takılıyorum. AMD R9 290 mı alsam, yoksa GTX 580 ile SLI yapabileceğim başka bir GTX modelimi alsam? Mesela 780. Ne dersiniz? Serkan Sözer

C: GTX 580 ile SLI yapabilmek için yine GTX 580 almanız gerek. 580 ile 780 SLI mümkün değil. Tavsiyem ikinci bir GTX 580 almayın. Tek GTX 780, 780 Ti veya Ti Black Edition almanız. Bellek miktarını 32 GB yapabilirsiniz fakat bunun için önce anakart modelinizi belirtmeniz gerek. Her anakartın veya her yonga setinin 32 GB desteği mevcut değil.

S: Geçenlerde bir dizüstü bilgisayar aldım, VAIO'nun en iyisi. GT 735M ekran kartı var ama sorun su ki istediğim oyunu rahat bir şekilde oynayamıyorum. Bunun nedeni ne olabilir? Almadan önce sorduğum insanların hepsi "Bir sene sonra bile çıkan oyunu en son kalitede oynarsın." dedi ama oynayamıyorum. Crysis,

SATIN ALMA TABLOSU

LEVEL'dan herkese göre PC önerileri...



DONANIM TÜRÜ	GİRİŞ SEVİYESİ	ORTA SEVİYE	ÜST SEVİYE
KASA	CoolerMaster Elite RC-430 500 Watt	CoolerMaster Elite RC-430 500 Watt	Corsair Carbide 400R 700 watt
ANAKART	GIGABYTE GA-970A-D3	ASRock Z87 Fatal1ty Killer	ASUS Z87-Pro
İŞLEMCI	AMD FX-6300	Intel Core i5 4670K	Intel Core i7 4930K
İŞLEMCI FANI	AMD (Stok Fan)	CoolerMaster Hyper 412	Noctua NH-D14 SE2011
BELLEK	Kingston HyperX T2 Predator 2x4 GB 2400 Mhz	Kingston HyperX T2 Predator 2x4 GB 2400 Mhz	Kingston HyperX T2 Predator 4x4 GB 2400 Mhz
EKRAN KARTI	AMD Radeon HD 7870	AMD Radeon R9 280X	AMD Radeon R9 290
SABİT DİSK	Samsung 840 EVO 120 GB SSD	Samsung 840 EVO 250 GB SSD	Samsung 840 EVO 500 GB SSD
OPTİK SÜRÜCÜ	24x SATA DVD yazıcı	24x SATA DVD yazıcı	24x SATA DVD yazıcı
FİYAT	695\$ + KDV	1205\$ + KDV	1910\$ + KDV

Saints Row IV falan oynanmıyor son kalitede. Eğer ekran kartından kaynaklıysa değiştirme şansım var mı ekran kartımı? Batuhan Öztürkten



C: Sorun tahmin ettiğiniz gibi ekran kartında. GT 735M giriş seviye bir ekran kartıdır. Her zaman söylediğim "soldan ikinci rakam" kuralı da zaten bunu kabak gibi ortaya çıkarıyor. "0" en düşük, "9" en yüksek performans. Bu kartın soldan ikinci rakamı "3", yani giriş seviyesi oluyor. Oyun amaçlı alınacak bir dizüstü bilgisayarda NVIDIA ekran kartının soldan ikinci rakamı en az "5" olmalı, yani GT 750M. Tercihen GTX bir kart olmalı, GTX 760M ve üstü. AMD'deyse durum biraz daha vahim. Soldan ikinci rakam en az "6", hatta mümkünse "7" olmalı. GT 735M, anakarta gömüldür ve değişimi maalesef mümkün değildir. Konu hakkında bilgisi olmayan kişilere danışmışsınız. Daha da kötüsü, Sony'nin VAIO serisine son vermiş olması.

S: Masaüstü bilgisayar kullanıyorum, ekran kartım GT 525M. Bir ay önce High - Ultra ayarlarda oynadığım oyunların kasmaya başladığını gördüm. Format attım, güncel sürücü yükledim, kasmalar geçti. Bir - iki gün öncesine kadar yine başladı kasmalar. Ekran kartı sürücüsünü güncellemek istediğimdeyse NVIDIA uyumlu grafik donanımı bulunamadı" şeklinde bir hata almaktayım. Aygıt Yöneticisi'nden sürücü güncelle yoluyla güncelledim, kasmalar geçti. İki gün sonra tekrar kasmaya başladı. Nedeni ne olabilir? mdayan89

C: Öncelikle masaüstü değil, dizüstü bilgisayar kullanıyorsun zira GT 525M mobil bir ekran kartı. Bahsettiğin sorunsu bariz bir ısınma so-

runu. Garanti varsa servise gönder, yoksa cihazın içini aç ve fanları temizleyip termal macunu yenile. 30 TL'ye termal macun alabilirsin.

S: Bilgisayarımın özellikleri ATI Radeon HD 4650, 4 GB RAM, Intel Pentium, 500 GB HDD, Windows 7 Ultimate. Bilgisayarım Battlefield 3'ü veya Call of Duty: Black Ops 2'yi çalıştırır mı? Güney Kutlutürk

C: HD 4650 epey eski bir ekran kartı ve artık Battlefield 3 için yeterli olmayacaktır. Sorunun cevabı "evet", çalıştırmasına çalıştırır ama bu oyunları oynanabilecek bir seviyede ekrana

"Günümüzde artık Atom işlemciler bile DotA 2, League of Legends, Counter Strike: Source ve Civilization V gibi oyunları oynatabilecek kadar güçlendi"

getiremez. Fps değeri çok düşük olur ve oynadığın oyundan bir tat alamazsın. Ekran kartını yükseltmen gerek en az R7 250 ile.

S: Benim Pentium Dual-Core E5700 3 GHz işlemci ve 2 GB RAM'li çok mütevazı bir sistemim var. Oyun anlayışım NBA 2K serisinden ve FIFA'dan, biraz da DotA'dan öteye gitmiyor. Hala Battlefield 2'yi keyifle oynuyorum, öyle diyeyim. Ben bu NBA'yi ve FIFA'yı konsoldaki gibi kesintisiz oynamak istiyorsam en bütçeli olacak şekilde ne yapmam gerekir. Bu sisteme HD 4830 ya da HD 4850 almam (256 Bit olandan; 300 TL'yi pek geçmek istemiyorum.) yeterli olur mu? Yoksa o işlemciyi bırakarak yeni anakart alıp AMD 6800K APU'su



mu (Harici ekran kartı almadan.) almam daha mantıklı olur. Dediğim gibi, tüm amacım NBA 2K14 ve seneye NBA 2K15 çıkınca onu akıcı oynamak. Cihat Cemal Özdemir

C: Bu işlemci artık miadını doldurmuş durumda. En uygun fiyatlı sistem APU olacaktır. A10-7850K veya daha alt bir modelle ekran kartı olmadan, bahsettiğin yüksek performans sunan bir sistem toplamak mümkün. Soket AM2+ alırsan ileriye dönük olur.

S: Sistemim oyun sistemi, özellikleri de gayet iyi. Kısaca i5 4430, 12 GB RAM, GTX 550 Ti ve ben bu sistemimi satmayı düşünüyorum. Eğer

satabilirsem yeni bir sistem toplayacağım. Bir de şöyle bir ikinci fikrim var: Bilgisayarı satıp Xbox almayı düşünüyorum. Sizce ne yapmalıyım? Xbox mı almalıyım, yoksa iyi bir PC ile devam mı etmeliyim? Çok iyi bir bilgisayar olmalı. Ben zaten Lise 2'de programlama dersleri görüyorum. Bu yüzden bilgisayarımın i7 olmasını istiyorum. Aynı zamanda oyun oynanacak bir sistem olmalı. Nasıl bir sistem yapmalıyım? Bütçem 1.800 - 2.500 TL arası. Ömer Taha

C: Şimdi diyorsun ki elimde Haswell bir PC var ama Xbox alsam mı ama 2500 TL de param var ama bir de yeni PC toplayam mı... Aldığın PC'ye bakıyorum, dengesiz bir konfigürasyonu var. 12 GB RAM'e 550 Ti hiç olmamış. Bu sisteme iyi bir ekran kartı al ve yoluna devam et. Xbox ile kod yazamazsın. ■

LEVEL FIFA LİGİ

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

Ay 3 Oyun **FIFA 14** Platform **Xbox One**



< Fırat vs Emre

Xbox 360'ı geride bıraktık, Xbox One'a geçiş yaptık ama Emre'nin hızı kesilecek gibi değil arkadaşlar. LEVEL FIFA Ligi'nde bu hafta yine Emre ile Fırat karşı karşıya geldi. Geçtiğimiz haftalarda "FIFA 14'te Yenilen Golün 99 Bahanesi" adlı kitabını yayımlayan Fırat'ı maç boyunca sahadan silen Emre ilk olarak 2 - 0 öne geçti, ardından bir gol yedi ama bir de penaltı kaçırdığı maçı 5 - 1 gibi flaş bir skorla kazanmayı bildi. 99 - 5 = 94 diyelim o halde.

Şefik vs Serdar >

Emre'nin çarpıcı skorundan sonra diğer yarı final maçında Serdar'ı aldım karşıma. Hazırlık maçlarının tamamında yenmeme rağmen resmi maçlarda galibiyet alamadığım Serdar, o sırada önce cep telefonu, ardından MacBook Pro, son olarak da iMac ile fotoğrafımın çekilmesi çalışmalarını sırasında dikkatimin de dağılmasıyla henüz maçın başında üst üste iki gol buldu ve sonrasında maçta hiçbir şey olmadı. Bu ne demek? Üçüncü ayda da sıfır puan!



< Serdar vs Emre

Geçen ayın finalistleri bir kez daha karşı karşıya! Geçen ay Serdar'ı 3 - 0 ile geçen Emre, Fırat'ı 5 - 1 yenmenin verdiği ivmeyle Serdar'ı kolayca avlayacağını düşündü ve aslında öyle de başladı maç. 2 - 0 öne geçip avantajı yakalayan Emre, Serdar'ın attığı golle biraz telaşa kapıldı ama hemen golünü atıp skoru 3 - 1 yaptı. Serdar pes etti mi peki? Hayır, yine attı bir gol, maç oldu 3 - 2 ama Emre skoru koruyarak bu ay da kupanın sahibi oldu.



PUAN DURUMU

İSİM	O	G	B	M	AG	YG	P	A
● Emre	6	5	0	1	18	7	15	+11
Serdar	5	2	0	3	7	9	6	-2
Fırat	4	2	0	2	7	11	6	-4
Şefik	3	0	0	3	2	7	0	-5

● Ayın galibi

FİNAL MAÇI

Emre Öztınaz

Chelsea

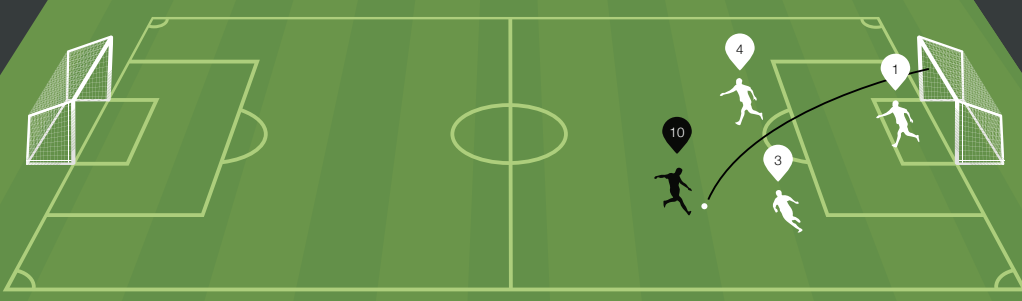


Serdar Kocaman

Chelsea



3 | 2



● Eden Hazard
6'

● Eden Hazard
17'

● David Luiz
30'

45'

● Lampard
48'

● Samuel Eto'o
72'

90'



Maçın Adamı **E Hazard**

MARKET

Son yılların atlanmaması gereken oyunları



Battlefield 4

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

Yapım EA DICE

Dağıtım Electronic Arts

Çıkış Tarihi 2013



BioShock Infinite

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

Yapım Irrational Games

Dağıtım 2K Games

Çıkış Tarihi 2013



Borderlands 2

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

Yapım Gearbox Software

Dağıtım 2K Games

Çıkış Tarihi 2012



Call of Duty: Ghosts

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

Yapım Infinity Ward

Dağıtım Activision

Çıkış Tarihi 2013



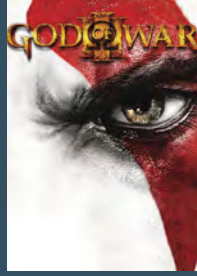
Gears of War 3

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 yapımı saatlerce, günlerce, haftalarca oynayacağız.

Yapım Rockstar North

Dağıtım Rockstar Games

Çıkış Tarihi 2013



Ni no Kuni

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

Yapım Level-5

Dağıtım Namco Bandai

Çıkış Tarihi 2013

Puan Arşivi

ŞUBAT 2013

Assassin's Creed Liberation HD	50
Baldur's Gate II: Enhanced Edition	85
Consortium	78
Don't Starve	79
Joe Danger Infinity	70
Max: The Curse of Brotherhood	70
Might & Magic X: Legacy	72
Nidhogg	83
OlliOlli	80
Real World Racing	75

Republique - Episode 1: Exordium	80
SpellForce 2: Demons of the Past	50
The Banner Saga	86

OCAK 2013

Assassin's Creed IV: Black Flag	78
Battlefield 4	81
FIFA 14	91
Gran Turismo 6	83
Killzone: Shadow Fall	84
LEGO Marvel Super Heroes	91

Need for Speed Rivals	80
Resogun	90
Ryse: Son of Rome	56
SteamWorld Dig	80
The Novelist	75
The Walking Dead: Season Two - Episode 1	77

ARALIK 2013

Age of Empires II: The Forgotten	81
Battlefield 4	83
BioShock Infinite: Burial at Sea - Episode One	81



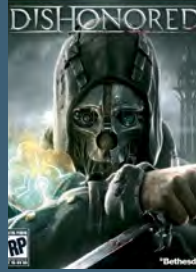
Diablo III

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



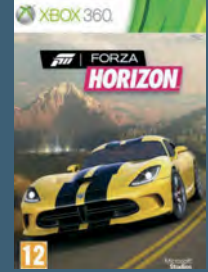
Far Cry 3

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



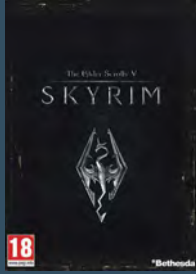
Forza Horizon

Xbox 360'a özel yarış oyunu serisi Forza'nın 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



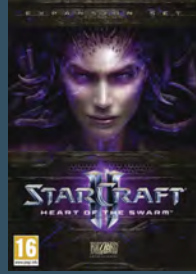
Skyrim

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 gözükken Uncharted serisinin son üyesi, Türkçe seslendirme desteği sayesinde bizi iyice kendine bağladı ve kendine hayran bıraktı.

Yapım Naughty Dog

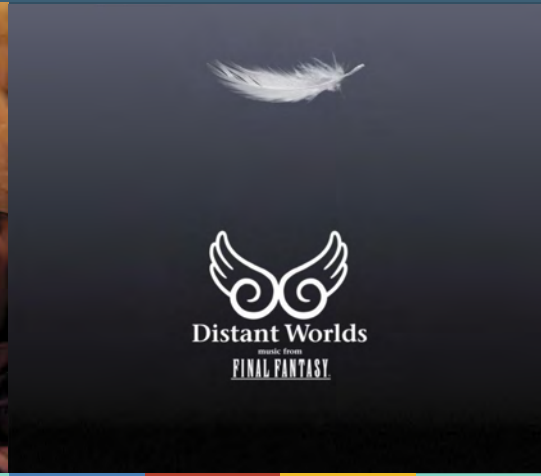
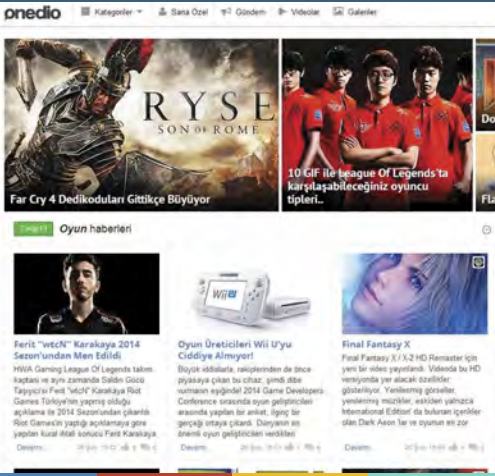
Dağıtım Sony

Çıkış Tarihi 2011

Call of Duty: Ghosts	74	WWE 2K14	80	Goodbye Deponia	74
Contrast	71			GTA Online	81
Deadfall Adventures	71	KASIM 2013		Just Dance 2014	80
Deadly Premonitions: The Director's Cut	71	Assassin's Creed IV: Black Flag	85	Kingdom Hearts HD 1.5 Remix	72
Invizimals: The Alliance	80	Batman: Arkham Origins	76	Pro Evolution Soccer 2014	80
Journey of a Roach	77	Beyond: Two Souls	75	Rocksmith 2014 Edition	90
LEGO Marvel Super Heroes	89	Dragon's Crown	87	Shadow Warrior	84
Need for Speed Rivals	85	F1 2013	85	Skydive: Proximity Flight	78
Ratchet & Clank: Into the Nexus	78	Football Manager 2014	85	The Stanley Parable	85
Tearaway	81	Forced	77	The Wolf Among Us: Episode 1 - Faith	87
XCOM: Enemy Within	85	Game Dev Tycoon	85	Train Simulator 2014	77

KÜLTÜR & SANAT

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



www.onedio.com

Mutlaka Facebook haber akışında bu siteden birkaç haber görmüşsünüzdür. “En komik 25 kedi”, “En acayip 10 hayatta kalma hikâyesi” gibi birtakım rakamlı konuya ışık tutan Onedio, aslında devasa bir sosyal içerik platformu ve açıldıktan sonra da inanılmaz hızlı bir şekilde gelişti. Siteyi incelediğinizde de görüyorsunuz ki aslında o rakamlı konulardan çok daha fazlasına yer veriyor. Kategorilere şöyle bir göz attığınızda, kadınların ve erkeklerin ilgisini çekebilecek konular ve alt başlıklara ayrılmış eğlence, ekonomi, yaşam ve benzeri birçok başlık bulunuyor. Her kategoride de gerçekten ilgi çekebilecek ve zamanınızı yiyip bitirebilecek birçok haber ve konu yer almakta. Tam anlamıyla “zaman geçirirken bilgilendirme” sitesi olarak tabir edilebilecek Onedio’da son zamanlarda birtakım eğlenceli testler de turedi, onlara da göz atmadan geçmeyin. Son derece başarılı bulduğum Onedio’nun daha da gelişmesi ümidiyle... ■



9



Superman: Yeni Dünya J. Michael Straczynski, Shane Davis

Süpermen’in filmi izlediniz mi geçtiğimiz yıl? Çok süper filmi bana sorarsanız. Devami da gelecek, Batman de içerisinde olacak ki Süpermen’in yetenek üstüne yeteneğe sahip olup Batman’in dümdüz bir insan olmasına da üzülmiyorum değilim. Her neyse, özellikle bu filmi de izlemediyseniz, Yeni Dünya size ilaç gibi gelecek zira filmdeki gibi, Süpermen’in nasıl bir kahramana dönüştüğünü modernize edilmiş bir biçimde sunuyor. Çizimler zaten harika, konu da bir giriş hikâyesi için gayet iyi işlenmiş. Süpermen’in kendi iç dünyasına dair konuları da buluyorsunuz, aksiyonu da. Güçlerinin farkında olan Süpermen’in sıradan insanlar arasında kendine yer araması ve ardından başka bir gezegenden gelen düşmana karşı verdiği savaş, sizi Süpermen’le ilgili daha fazla maceraya doğru yöneltiyor ve ülkemizde daha çok Süpermen çizgi romanı bulunmadığı için de olduğumuz yere çöküyoruz. Velhasıl-ı kelam, Yeni Dünya’yı okumanızı tavsiye ediyorum. ■



8



Nobuo Uematsu Distant Worlds

2007 yılında piyasaya çıkmış bir albümden bahsedeceğim, ona göre hazırlayın kendinizi. Bildiğiniz üzere Final Fantasy serisi, favori oyunlarımızın birçoğunu kapsamakta. Her ne kadar FFXI’den, FFX’den ve FFXIII’ten pek performans alamamış olsam da FF denilince yine de şöyle bir dururum. Düşünün ki FF serisiyle büyüdüm; benim dönemimin “televizyondaki çizgi filmi” oldu. FF oynanışı ve hikâyesi ile ünlü olsa da müzikleriyle de büyük sükse yaptı zamanında. Bir One Winged Angel’ı kim hatırlamaz? Kim Aerith’in şarkısını duyduğunda hüzünlenmez? Şahane besteler olması vesilesiyle de yıllar öncesinde gerçek orkestrayla FF konserleri verilmeye başlandı birçok ülkede. Bu konserlerde yer alan parçaların bir araya gelip albüm oluşturmalarına da Distant Worlds diyoruz işte! (Konu bağlandı, oh.) 2010 yılında Distant Worlds II de çıktı piyasaya ki daha çok FF melodisini orkestra eşliğinde dinleyelim. Klasik müzikten ve FF’den hoşlananlar için Distant Worlds kaçırılmayacak bir fırsat... ■



9

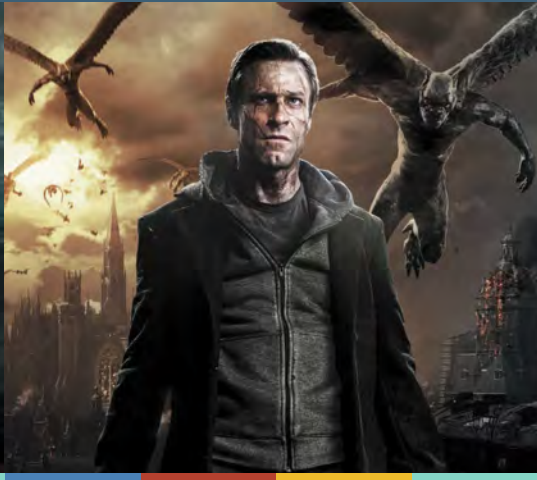


Evertale Of Dragons and Elves

Böyle bir albüme emin olun orijinal bir bisme gerek yok; Of Dragons and Elves tam olarak Evertale'in anlatmak istediklerine tercüman olmuş... Blind Guardian'ın özellikle 90'lı yıllardaki halini sevenlere o vakti hatırlatacak olan bir albümden bahsediyorum burada ve fantastik romanlarda, fantastik filmlerde kendini kaybetmiş kişilerin en çok dinleyeceği albümlerden bir tanesi olacağını da rahatlıkla söyleyebilirim. Power metal türünü başarıyla icra eden Evertale'in ilk albümü olan Of Dragons and Elves, çok melodik bir yapıya sahip değil. Aynı şekilde orkestranın Rhapsody'nin eski albümlerindeki etkisinden de bahsetmek mümkün değil. Of Dragons and Elves'de olan biten, fantastik öğelerle bezeli bir power metal. Şarkılar ve şarkı sözleri de özellikle Dragonlance romanlarına göndermeye yapıyor; dolayısıyla bu romanları biliyorsanız, şarkılardaki göndermeleri de takip edebilirsiniz. 15 tane şarkıya yer veren albümü tüm metal dinleyicileri edinmeli. ■



9



I, Frankenstein

Frankenstein, bir yaratığa verilebilecek çok güzel bir tonlamaya sahip olduğu için o güçlü yaratığın adını hep Frankenstein sandık. "Sizce bu yaratığın adı Adam mı olsun, Frankenstein mı?" diye sorsalar, %99'umuz Frankenstein deriz fakat gerçek şu ki Frankenstein o yaratığı ortaya çıkartan doktorun soyadından başkası değil. Bu ünlü hikâyenin modern bir uyarlaması olarak düşünülebilecek I, Frankenstein da geçtiğimiz aylarda sinemaya gelmiş bir film. Ve maalesef pek de iyi bir film değil, kaçırdıysanız çok üzülmenize gerek yok. Günümüzde zebaniler ile Gargoyle ırkı arasındaki büyük savaşın ortasına düşen Frankenstein, zebanilerin başı olan Prens Naberius'un ona göz dikmesiyle iyiden iyiye belaya batıyor. Naberius, cehenneme hapsedilmiş ruhları tekrar bir bedende canlandırma sevdasına girerek Adam'ın sırrını öğrenmeye çalışıyor, Gargoyle ırkı Adam'a kâh yardım ediyor, kâh onu dışlıyor ve aksiyon kısmı yüksek bir film ortaya çıkıyor. Senaryo daha iyi olabilirdi ama olmamış; o yüzden filmi izlemenizi pek de tavsiye edemiyorum. ■

6



Rurouni Kenshin

İşte bilgisayarımın derinliklerinde duran ve bir türlü -nedensiz bir biçimde- izleyemediğim mükemmel yapım. Filmi izleyemedim zira çizgi film serisini de zamanında kaçırdığım için konuya hâkim değildim. "Anlamam, takip edemem konuyu..." diye kendi kendime söylenirken de filmi unutmuşum; meğer inanılmazmış. Animelerdeki o hızlı kılıç savaşları, karakterlerin hızlı hareketleri bir filme ancak bu kadar iyi yansıtılır arkadaşlar... Görsellik o kadar başarılı ki film bittiğinde anında devamını görmek istiyorsunuz. Kanlı bir savaştan sonra kılıç kullanmaya yemin eden Kenshin Himura'nın, kendine "Battosai" diyen güçlü bir başka kılıç ustasına ve ona hükümdarlık yapan bir çete liderine karşı savaşını konu alan film, çok yüksek bütçeli bir film olmasına karşın acayip iyi bir iş ortaya koyuyor. Filmin devamı da zaten bu yılın sonlarına doğru gelecek diye duydum; şimdiden heyecanlıyım! ■



9

RÖPORTAJ



RockA

Ankara'nın bağrından gelen alternatif rock

Kimileri grubun yaptığı müziği nu metal / rapcore olarak tanımlasa da RockA, kendi deyimiyle serbest tıklan ve grubun elemanlarının müzik zevkiyle şekillenen, kendine has bir müziğe sahip. Bir "cover" grubu olmadıkları halde Tarkan'ın Ölümlü Sana parçasına yaptıkları cover, RockA'ya azımsanmayacak bir popülerlik getirdi. Grubun müzikalitesine dair tüm olumlu veya olumsuz eleştirileri bir yana bırakacak olursak RockA'ya hayat veren müzisyenler; Halil Özüpek, Barış Ceylan, Ömer Uyanık, Yiğit Üney ve Berkay Ertürk işlerine duydukları heyecan ve amatör ruhu kışkırtacak bir heves ve profesyonellik ile takdir hak ediyor. LEVEL okurları için müzik ve oyun tutkunu RockA elemanlarıyla keyifli bir söyleşi yaptık.

Yekta Kurtcebe: Bize kendinizden bahsedebilir misiniz? Nasıl bir araya geldi RockA?

Ömer Uyanık: Lise de müzik yapmaya başladım. Daha önce başka bir grupta çalışıyorduk. Oradaki bir arkadaşım beni Barış ile tanıştırdı. Aslında bu soruyu Halil'in cevaplaması daha doğru olur?

Halil Özüpek: 2005 kurulmuş bir grup. Eski başçımız Cem Sönmez'in davetiyle grubun kuruluşunda yer aldım. O zaman grubun tarzı farklıydı, punk müzik yapıyorlardı. Grubun tarzını ve ismini değiştirerek yepyeni bir grup

olalım dedik ve bunu gerçekleştirdik. 2007'ye kadar farklı arkadaşlarla çalışarak, daha doğrusu eleman deneyerek grubu oluşturmaya çalıştık. Müzisyen olarak kafanıza uygun birisini bulmanız zor olabiliyor. 2007'de Ömer, Barış ve Berkay gruba dâhil oldu. Grubun kemik iskeleti oluşmaya başladı. İki sene önce eski başçımız Cem Sönmez biraz müzikten uzaklaşmak istedi ve ayrıldı. Yiğit grubumuza dâhil oldu bu yana aynı kadroyla müzik yapmaya devam ediyoruz.

YK: Yaptığınız müziği nasıl tanımlıyorsunuz?

Barış Ceylan: İşte onların hepsine aslında "alternatif rock" diye bir isim verdiler. Hepimiz birçok farklı türde müzik dinleyen insanlarız. Grubun tüm elemanlarının müzikal kimyasıyla ortaya çıkan, kendine has bir müzik diyebilirim. **HÖ:** Şarkılarımızı yaparken şöyle demiyoruz: Biz nu metal / rapcore grubuyuz, belli bir kalıba göre şarkı yapmak zorundayız. Böyle bir şey yok. Sevdiğimiz, dinleyip hoşlandığımız müzikleri kendimize uyarlayıp yapıyoruz.

YK: Yaptığınızı parçalarda otantik bir hava da yok değil...

HÖ: Mutlaka. Her müzisyen gibi bulunduğu-muz, yaşadığımız toprakların etkisi altındayız. Tabii ki grupta klarnet ve keman gibi daha arabesk müzikleri çağırıştıran tınları duymanızın

da Türk müziğinin etkisini hissedersiniz.

Yiğit Üney: Belki de Anadoluluktan, hatta Ankaralılıktan gelen bir etki bu. Hepimiz Ankaralıyız.

ÖU: Övünmek gibi olmasın ama Angaralıyız.

YK: Grubun kuruluşundan bu yana Ankara müzik piyasasındaki değişimi değerlendirilir misiniz? Gelişmeler olumlu mu?

BC: Ne yazık ki... Ankara'da uğraşacak fazla bir şey yok; bu yüzden müzikle uğraşan, bu konu da çok hevesli olan insanlar daha çok Ankara'da yer alıyorlar.

HÖ: İki - üç yıl öncesine kadar amatör gruplar, çalacak mekân bulabiliyorlardı. Sert müzik yapan gruplar sahne alabiliyorlardı. Kayıt yapacak kaliteli stüdyolara pek yoktu ama şimdi işler tersine döndü. Birazcık sert müzik yapan bir grupsanız, çalacak bir bar bulmanız çok zor. Albüm yapma zamanı gelene kadar şu an kendilerini geliştiremiyorlar. Albüm yapacak kaliteli stüdyo sayısıysa çoğaldı. Ankara'da kolaylıkla böyle bir stüdyo bulabilirsiniz.

BC: Şunu kimse inkâr edemez. Türkiye'nin belli başlı bazı iyi müzik grupları Ankara orijinlidir. Rock müzik konusunda konuşursak Ankara'nın Türkiye'ye hükmettiğini söyleyebiliriz. Müzik sektörünün mihenk taşları İstanbul'da olabilir ama işin güzel, naif tarafı Ankara'da. Ankara'da olmaktan mutluyuz.



YK: Biraz okul yaşamlarımızdan bahsedebilir misiniz?

ÖU: Ben Bilkent İletişim Tasarımı mezunuyum. Yüksek lisansa başlamıştım ama albüm çalışmalarından dolayı okulu dondurmak zorunda kaldım. Müzik ana işimiz haline geldiği için artık okul hobi oldu.

HÖ: Ben Telekomünikasyon Meslek Lisesi'nden mezun oldum. Liseden sonra üniversiteye gitmeyi tercih etmedim. Aslında gitmek istemedim, halen de istemiyorum sanırım. Askerliğimi de yaptığım için artık üniversite hiç aklımda değil.

BC: Kafa rahat yani! Ben de Açık Öğretim okuyorum, ikinci sınıftayım. İş hayatına RockA ile başladığımız için okula ayıracak vaktimiz pek olmadı. Şimdilik Açık Öğretim'de keyfim yerinde...

Berkay Ertürk: Gazi Üniversitesi Bilgisayar Teknolojileri Bölümü mezunuyum.

YÜ: Ben de aynı üniversitesinin İşletme bölümündeyim, dördüncü sınıftayım.

BE: Altıncı sene...

YÜ: Bir tür öğrenim görevlisi olduğum söylenebilm.

ÖU: Müzmin öğrenci...

YK: Yeni albümünüz hakkında konuşalım mı?

HÖ: İlk albümümüz aslında. Bundan önce internette iki EP bir de single yayınlamıştık. İstedığımız müziği çok özgür bir şekilde yapıyoruz. Albümün içinde tek bir cover var, o da Tarkan'ın Ölürüm Sana parçası. Diğer 11 parçanın sözü de, müziği de bize ait ve bundan sonra yapacağımız diğer parçalarda da böyle olmasını planlıyoruz.

YK: Peki, neden Ölürüm Sana parçasını cover'lamak istediniz?

HÖ: Ölürüm Sana'yı 2007 - 2008 yıllarında çıktığımız konserlerde çalıyorduk. İnsanlar bu şarkıyı en azından neden demo olarak kaydet-

mediğimiz soruyorlardı. Şarkıyı 2008 yılında kendi imkânlarımızla kaydettik. Kötü bir klipimiz vardı, Dream TV'de uzun bir süre döndü. Ama tabii ki ilk kayıttan memnun olmayıp şarkının mevcut cover'ını kaydettik ve Tarkan'ın plak şirketi Hit Prodüksiyon'a gönderdik. Daha sonra Tarkan'ın menajeri Sevtaç Hanım bizi arayarak parçayı çok beğendiğini dile getirdi. Telefonu Tarkan'a verdi. Şaşırдық, mutlu olduk. Hatta Tarkan "Benden daha güzel yapmışsınız parçayı." diyerek bizi onore etti. Parçayı bize bedelsiz verdi. İşin içine Tarkan girince her şey değişti haliyle. Müzik şirketimiz DMC ile anlaştık. Tarkan'ın klipte oynamasını da beklemiyorduk. Böyle bir şeyi zaten teklif bile edemezdik.

ÖU: Tarkan'ın büyüklüğü, mütevazı bir sanatçı olmasından kaynaklanıyor zaten.

YK: Biraz da video oyunlarına gelelim? Sanırım sizin bazı ritüelleriniz varmış oyun konusunda.

ÖU: Uzun bir süredir bilgisayar oyunları ile haşır neşirim. PC ile başladık ama konsola geç geçtik. Bilgisayardan konsola geçerken ise aklımda hep aynı soru vardı. Bilgisayarımın konfigürasyonu elimdeki oyunu çalıştıracak mı? Konsol büyük bir rahatlık sağladı. Tabii ki PC'den de vazgeçemedik. Total War serisinin hastasıyım. Sırf bu oyun için gidip bir PC aldım. Konsolla beraber orijinal oyun satışının artması iyi bir durum fakat hala fahiş fiyata oyun alıyoruz. 5 liraya aldığımız oyunların eskinden Prologue'unu oynayıp bırakırdık ama şimdi 180 - 250 liraya aldığımız oyunların hakkını vermek istiyoruz. Oyun dergilerini de yakından takip ediyorum. LEVEL da bunların arasında.

YK: Peki grup olarak PES'çi misiniz, yoksa FIFA'cı mı?

YÜ: FIFA ve PES oynadığımız dönemler oldu

ama artık FIFA oynuyoruz sadece.

ÖU: FIFA kendini PES'e göre çok geliştirdi. Benzer bir gelişmeyi EA Sports'un NBA'inde de bekliyorum. NBA 2K'i uzun süredir oynuyorum ve EA Sports'dan NBA oyununu iyileştirilmesi konusunda bir atak bekliyorum. FIFA konusunda son olarak şunu söylemek isterim. Fenerbahçe'nin yanı sıra Roma'nın sıkı bir taraftarıyım. Berkay ile beraber her sezon başı tüm maçları oynarız. Bu rutinlerimiz arasında.

YK: Ben son olarak Grand Theft Auto V hakkında da fikirleriniz alayım. Şu sıralar en popüler oyun.

ÖU: Grand Theft Auto V gayet güzel. Oyunun hikâyesi oldukça akıcı ama online modda bir ruh eksikliği var. Şehri tam anlamıyla yaşayamıyoruz.

YÜ: Grupça telefon oyunlarından Hill Climb'a da takıldık bir dönem.

YK: Müzisyenler artık albüm satışından para kazanamıyorlar? Müzik işlerinin ekonomik boyutu hakkında fikirleriniz neler?

HÖ: Aslında müzik işlerinden para kazanılıyor ama bu parayı sanatçı kazanmıyor. Para yapımcı da kalıyor.

ÖU: İsim verelim mi kimin kazandığına dair? (Gülüşmeler)

HÖ: Bu "albümden para kazanamam" mantalitesi tüm sanatçıların aklına yerleşmiş durumda. Albümü yaparken "zaten satışlardan kazanamam ama konserlerle geçinirim" diye düşünüyorlar. Evet, CD satılmıyor ama bugün internette birçok yasal platform var. Klipinizi YouTube yükleyebiliyorsunuz, iTunes üzerinden şarkılar tanesi 1 dolara satabiliyorsunuz. Tabii ki buradan elde ettiğiniz gelirler ya da reklam gelirleri kısıtlı.

YK: Yani YouTube'da 1 milyondan fazla izlenen klipiniz size çerez parası kazandırdı diyebilir miyiz?

HÖ: Reklam gelirlerinden kazandığımız para cüzi ve Türkiye'de MÜYAP denilen, karmaşık bir kurum var. Bu konuda şikâyetim çok. Bize çok şey kaybettirdi. Yurtdışındaki platformlara bakıyoruz ve içimiz kan açılıyor. MÜYAP'ın kendi kanalı var bildiğiniz gibi. Yapım şirketleriyle anlaşarak şirkette bulunan sanatçıların kliplerini bu kanalda yayınlıyor. Örneğin, 50 sanatçı var. Bazı sanatçılar sahte izlenme satın alıyorlar ama YouTube bunları yakalıyor ve MÜYAP'a sahte izlenmeler için para vermiyor. Bunun gibi bir sürü yanlış iş söz konusu.

YK: Peki, bu tür durumlar sizde emeğinizin karşılığını alamama hissi yaratmıyor mu?

ÖU: Biz müzisyenler zaten pek emeğimizin karşılığını alamayız. (Gülüşmeler) ■

ROCKO@PSİKİYATR

“Ölü oyunlar görüyorum.” - Şefik Akkoç



Dungeon Keeper

Yapım **Mythic Entertainment**
Dağıtım **Electronic Arts**
Tür **Strateji**
Web www.dungeonkeeper.com

İyi olmak zorunda mıyım doktor? Bu dünya, yaşadığımız hayat ve mevcut düzen sadece iyi olmak için mi, iyi olanlar için mi? Ben kötü olmak istiyorum, kötülükler olsun istiyorum ama düzen de buna paralel ilerlesin istiyorum. Çok mu şey istiyorum? Hem iyi olmak zor, meşakkatli ama kötü olmak çok kolay! İyi olmak için kasmak mı, kötü olup yaymak mı? Tabii ki kötü olmak! Ama kötülükler cezalandırılmasını istiyorum, kötülük yapıp iyilik görmek istiyorum. Düzen böyle olsa herkes mutlu olmaz mı ki? Bence olur ama bana soran kim? Sen ve senin gibiler yüzünden her yer sevgi pıtırıklarıyla dolu doktor! Her şeyin benim dilediğim gibi olması için önce senden kurtularak başlayacağım işe! Gel buraya, kaçma!



My Farm

Yapım **BiP Media**
Dağıtım **BiP Media**
Tür **Simülasyon**
Web www.my-farm.org

Son zamanlarda bu kalabalık, kaotik, sıkıcı ve boğucu şehir çok üstüme gelmeye başladı. Düşünüyorum, düşünüyorum ama bir türlü iyi tarafından bakamıyorum. Ne suyu, ne havası, ne de başka bir şey kurtaramıyor bu şehri gözümde. Diyorum ki her şeyi bırakayım olduğu gibi, geride kalsın, mevcut paramı alıp vurayım kendimi doğaya, bir miktar toprak alayım, çevresine çit öreyim, birkaç tavuk, birkaç inek, gül gibi geçinip gideyim. Bakarsın tuttururum, sonra daha fazla hayvanım olur, sütüm ve yumurtam artar, başlarım satmaya, para kazandıkça kazanırım, paraya doymam, daha da ilerletirim işi ve zengin olup kendime şehrin göbeğinde lüks bir daire tutarım! Ha, o zaman niye gidiyorum, değil mi? Doğru.

“Çiftlik ortamında daha fazla vakit geçirmesi,
tedaviyi destekler mi acaba?”
- Doktor



One Piece: Romance Dawn

Yapım **Three Rings**
Dağıtım **Namco Bandai Games**
Tür **RPG**
Web www.namcobandai.com

Yolda kendi halimde yürüyordum, sakince, umarsızca. Bir anda gözüm vitrine takıldı, baktım, baktım, baktım, dikkatlice baktım. Karar veremiyordum hangisini alacağıma ve içeri girdim. İçeride çok daha fazlası vardı, kafam iyice karıştı, seçim yapamadım ve yardım istemeye karar verdim. Hem güzel olsun, hem zorlayıcı olsun, hem de çok uzun sürmesin, beni deli etmesin istedim. Tavsiye ettiler, dinledim, aldım, geldim eve. Açtım, döktüm her şeyi yere, başladım birleştirmeye. Dikkatlice inceledim her bir parçayı, bir kerede yerleştirdim yerine tek tek ve kısa sürede sonunu getirdim ama o da ne? Eksik! Evet, hepsi tamam, neredeyse kusursuz ama bir parça eksik! Ne yapacağımı bilemedim, kaldı öyle doktor.



Rekoil

Yapım **Plastic Piranha**
Dağıtım **505 Games**
Tür **FPS**
Web www.rekoil.com

Yıllardır kendi düzenimi kurmak istedim, tam da kendi istediğim gibi. Bunun için birçok adım attım aslında ama her seferinde yarı yolda kaldım. Çevremi kendim tasarlasam, sadece istediğim şeyler olsa etrafta. Sonra duvarlar örsem, istediklerimi görmememi sağlayacak duvarlar ama istediklerimi de bana gösterecek duvarlar. Sonra gökyüzü istediğim gibi olsa, açık ama hava serin mesela. Sonra elimde atıp tutabileceğim, attığımda yok edecek, istediğimde yok olanı geri getirecek, yeri geldiğinde de etrafı kan revan içinde bırakacak, tek bir canlı bile bırakmayacak, var olan her şeyi yok edecek ve kahkahalarla gülmemi sağlayacak... Efendim? Hmmm, bugün ilacımı almayı unuttum, evet. Tamam, alıyorum hemen.

Cem Şancı

cem@level.com.tr



Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü

Sanal ile gerçeğin yol ayrımındayız

Biliyorsunuz, artık hayatımızda Oculus Rift diye bir gerçek var. Henüz "resmen" piyasaya çıkmamış olsa da geliştirici sürümü satın alınabiliyor ve hatta 50 bin kişinin geliştirici sürümünü satın alarak cihazın stoklarını tükettiğini haber aldık. Bu da şu anlama geliyor: Meraktan gidip de geliştirici sürümü satın alanları saymazsak, pek çok oyun geliştiricisi bu yeni cihaza büyük ilgi gösterdi ve oyunlarını bu cihazla da uyumlu hale getirmek için çalışacaklar veya kısaca şöyle de söyleyebiliriz; yakında oyunlarımızı sanal gerçeklik gözlüklerinin içinden oynayacağız.

Fakat aklıma takılan bir mesele var arkadaşlar. Bizi çevremizden tamamen kopararak bambaşka bir dünyanın içine sokan bu yeni oyun akımı ne kadar güvenli? İşin göz sağlığı, gözlüğün beyine etkileri gibi ileri seviye tıbbi problemleri bir kenara bırakıyorum ki bunlar da yakında tartışılmaya başlanacaktır ama bir odanın içinde, çevrenizde ne olup bittiğini görmeden, duymadan, tamamen dünyadan koparak bambaşka bir oyun dünyasının içine girdiğinizde evinize hırsız girse duyamazsınız, arka odada kardeşiniz / çocuğunuz düşüp ayağını kırsa yardım alabilmek için sizin oyununuzu bitirmenizi beklemek zorunda kalır. Hatta o gözlükle sağa sola adım atmaya çalışırken düşüp kendinizi yaralama, kafanızı gözünüzü kapıya, masaya, sivri cihazlara çarpma ihtimaliniz de var. Bir dehlizin içinde köşeyi döndüğünüz sırada karşınıza zebella gibi bir ejderha çıkıp da anırsak üstünüze pençesini salladığında, o gözlükle olduğunuz yerde sakince durabileceğinize gerçekten inanabiliyor musunuz? Geriye, sağa sola zıplamayacağınızı, yusuf yusuf odanın içinde depar atıp koşturmayacağınızı garanti edebiliyor musunuz? Ayrıca insanları böylesine dünyadan koparan bu deneyim, dünyanın gözünde oyuncularını iyice "leyla" imajına yerleştirmeyecek mi?

Elbette ki kulaklığınızın sesini sonuna kadar açmazsanız, evdeki sesleri duyabilir ve tepki verebilirsiniz ama şunu iyi biliyoruz ki bu cihaz

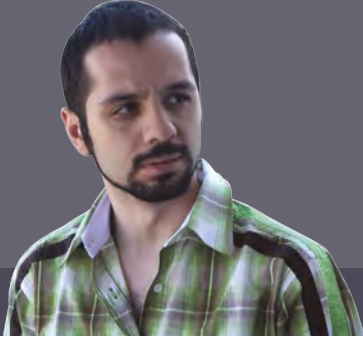
piyasaya çıktığında, oyun sever gençler odalarına kapanıp, gözlüklerini takıp, kulaklıklarına sesi sonuna kadar verip dünyadan tamamen koparak oyun oynayacaklar ve bu görüntü ebeveynleri veya diğer aile bireylerini çok endişelendirecek. Kısa süre öncesine kadar her sene birkaç defa yaşadığımız "Oyunlar bağımlılık yapıyor, oyunlar çocukları şiddete sürüklüyor, seri katiller, okul katliamcılar Call of Duty oynuyormuş!" türevi haberlerde bu kez odak noktası Oculus Rift ve benzeri sanal gerçeklik gözlükleri olacak. Şimdi merak ettiğim detay şu: Ben de kendimi o gözlükle evin içinde dünyadan kopmuş bir avare Leyla şeklinde, sabahtan akşama oyun oynarken görmek istemem. Çocuğumu, kardeşimi, eşimi, dostumu da bu görüntüyle düşünmek istemiyorum ki biliyorsunuz,

video oyunlarını seven ve yaygınlaşmasını destekleyen bir insan evladiyim. Bir de o video oyunlarına karşı olan kesimin bu görüntü karşısında nasıl yaygara çıkaracağını, medyada nasıl savaş başlatacağını düşünün. Video oyun endüstrisinin Oculus Rift gibi sanal gerçeklik gözlüklerini piyasaya sürmeden önce, bu cihazların kullanımına dair bazı kurallar, kısıtlamalar üzerinde çalışarak bir etik oluşturmasını bekliyorum. Yok, eğer bunu yapmadan harala gürele cihaz satışına başlanırsa video oyun dünyası çok da ehil olmayan insanların kontrolünde yürüyor demektir.

Bir - iki sene içinde bu tartışmaları yaşamaya başlarız; o gün gelince, "Abi sen bunları yıllar öncesinden söylemiştin." dersiniz.

■ twitter.com/cem_sanci





Tuna Şentuna

tsentuna@level.com.tr

Bir Oyun Editörünün Anıları

Masumiyet

Bir oyunda, bana saldıran köpeklere tekme atmayı da bilirim, uçan tekme atmayı da... Sinirlenmiş bir gergedana odunla da vururum, traktörle de... Kudurmuş bir tavşana ok da atarım, bir tonluk kaya parçası da... Ama gerçek hayatta, bir tane hayvana ne vururum, ne de yaşam alanlarına müdahale edecek bir davranışta bulunurum.

Gerçekten oyunlardan bahsetmek istiyorum, oyunlarla ilgili konuşalım diye çaba sarf ediyorum ama olmuyor, olamıyor. Ben oyun oynamak istiyorum, oradan bir haber geliyor; ben televizyonu kapatayım, Facebook'tan haber almayayım diyorum, bir başka can sıkıcı haber karşıma çıkıyor.

Dolayısıyla bazı milletlere, bazı kişilere birkaç lafım "oluşturdu", onları bir zikredebim. Öncelikle Japonya. Sevgili Japonya, seni ne kadar sevdiğimi biliyorsun. Şahane bir kültürün var, şahane bir refah seviyesi içerisinde, çok kibarsın, otantiksin lakin neden bin yıl öncenin geleneklerini sürdürüyorsun? Neden yunuslarla uğraşıyorsun? Nesilleri tükendi tükenecek zaten, neden onları vahşice katle-

diyorsun? Nasıl bir milletsin, bir söyler misin? Danimarka, dinle beni şimdi sen. Amacın nedir hocam? Ülke çok soğuk diye beynine gidip damarlar mı tıkanıklık yapıyor? Yoksa sen de rahatlıktan, geçim güçlüğünü olmadığından, göz göre göre bir vahşete imza atıyorsun? Bir değil, iki hatta! Ülkedeki "erkek" adı altındaki insanların erkekliğe geçişlerini ispatlamak için balina katliamına imza attıklarını okudum. Böyle erkek olunur mu sence? Bir düşün lütfen. İyi düşün ama! Erkekliğin güç gösterisi olduğu zamanlar Viking döneminde kaldı, haberin var mı acaba? İkincisi o zürafadan ne istedin? "Hayvanat bahçesinde zürafaların geleceğine herhangi bir katkısı yoktu." diyerek, 18 aylık zürafayı kesip aslanlara yem yapmak, fantastik edebiyat kurgusu içinde bile saçma duruyor, senin amacın neydi? Madem katkısı yoktu, bıraksaydınız da dursaydı bir kenarda? Çok mu yemek yiyordu? Yaprak mı kalmadı ülkede? Dal, çalı çırpı falan... Hep bitti, değil mi? Kaldı ki zaten hayvanat bahçesi kadar saçma bir oluşum olabilir mi? Kendi doğasından alınıp kısıtlı bir alana

tıklan hayvanları yakından görmenin insanların kişisel gelişiminde herhangi bir yeri olduğuna inanmıyorum. Köpek evcil, kedi evcil, kuş desen yine oluyor; yetmedi mi onlar? Hem evcil hayvanların sana ihtiyaçları da varken, bırak vahşi hayvanları, kendi doğalarında özgürce yaşasın...

Kedi demişken. Eskişehir'de bir ruh hastasının, evinde beslediği kedisine yaptıklarını burada anlatamayacağım zira gördüğüm tek bir fotoğraf bile oradaki vahşeti anlatmanın ne kadar iç parçalayıcı olacağını fark etmeme yetti. İleri derecede manyak bir insan olmak nasıl bir şey, bilmiyorum ama dünyadaki her şeyden masum olabilecek bir hayvana, öyle şeyler yapmanın mutlaka bir cezası olmalı. O kedinin seni, sahibi olarak gördüğü kişiyi sevmeye çalışmaktan başka bir amacı yokken, sen nasıl ruhsuz ve korkunç bir varlıksın ki... Devam etmiyorum, çok sinirleniyorum; sizi de daha fazla sıkmak istemiyorum. Lütfen hayvanları sevin ama adam gibi sevin, koruyun, eziyet edenlere de göz yummayın. Gelecek ay, daha "tatlı" konularla burada olacağım, görüşmek üzere... ■



Şefik Akkoç

rocko@level.com.tr



Rocko'nun Modern Yaşamı

Zavallı Isaac

Siz bu satırları okuduğunuz sırada, oyun takviminin "fırtına öncesi sessizlik" dönemi sona ermek üzere ya da erdi bile. Yılın şu ana kadarki kısmını kâh eklenti paketleri, kâh alfa / beta sürecindeki yapımlar, kâh eski oyunlar ile geçirdim. Kısa kısa geçeyim mi?

Premium üyeliğim olması vesilesiyle Battlefield 4'ün yeni eklenti paketi Second Assault'un başına geçtim, yanına Emre'yi de alarak. Battlefield 3'ün en popüler haritaları, Frostbite 3 ile elden geçirilmiş ve çok daha etkileyici hale getirilmiş. Hele o kum fırtınası, atmosferi inanılmaz güçlendirmiş Gulf of Oman'da. Operation Metro'ya yapılan eklentilerse oyunun kilitlendiği noktaların açılmasını sağlamış; artık yürüyen merdivenlerde kilitlenen oyunlara son!

Alfa / beta sürecindeki yapımlarsa zamani-

mı harcarken en çok üzüldüğüm oyunlar aslında. (Titanfall'u bir kenara ayırıyorum hemen, o bambaşka bir şey.) Şöyle ki bir oyuna erkenden, çıkış tarihini beklemeden ulaşmak önemli bir avantaj ve keyif ama oyunları bu halleriyle görmek, daha doğrusu bitmemiş hallerini tecrübe etmek cidden sıkıntı yaratabiliyor. DayZ'de saatlerce hiçbir şey yapamadan koşmanın nasıl bir duygu olduğunu geçen ay anlattım zaten. Geleyim "eski oyunlar" kısmına ve yazının başlığını oluşturan yapıma: The Binding of Isaac. Gish'i oynadınız mı? Çok mu yabancı geldiyse? Peki, ya Super Meat Boy? Bunu hatırlamışsınızdır herhalde. İşte bu iki oyunun altında da aynı ismin, Edmund McMillen'in imzası var. Kendisinin oyun sektöründeki en kritik dönemlerine, Indie Game: The

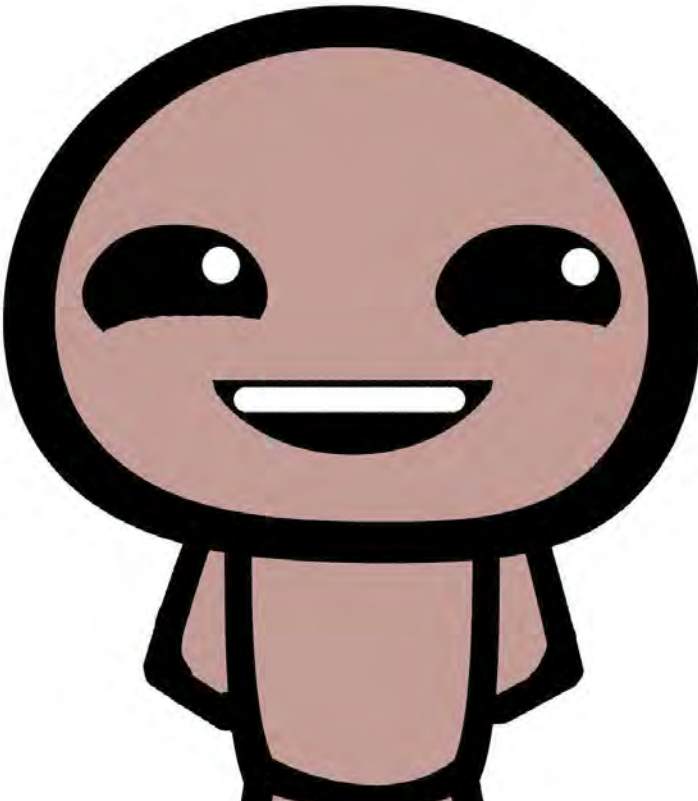
Movie filmi izleyenler şahit olmuşlardır zaten. Benim başlığa taşıdığım isim, yani Isaac ise bu dönemden önce hazırlanan The Binding of Isaac'i işaret ediyor.

Yaklaşık bir - bir buçuk ay önce oynamaya başladığım ve aslında biraz da geç keşfettiğim The Binding of Isaac, gökyüzünden gelen sese kulak verip çocuğunu hiçbir şeysiz bırakan, ardından odasına kapatan ve en sonunda öldürmeye teşebbüs eden bir annenin zalimliğiyle başlıyor. Ölümünden kaçmak isteyen Isaac de kendini zemindeki kapaktan aşağıya atıyor ve macera başlıyor.

Retro oyunlardan detaylar taşıyan The Binding of Isaac'te her ekran, yeni bir oda olarak karşımıza çıkıyor ve ekranları bir bir geçip, karşımıza çıkan çeşit çeşit düşmanı yok edip, bölüm sonlarındaki boss'ları da alt edip daha derine yol alıyoruz. Oyunun en önemli detaylarından biri, ölümün oyunun sonunu getirmesi ve elimizdeki her şeyi alıp gitmesi ki en başta sinir bozucu olan bu detay, oyunu oynamaya devam ettikçe keyif veriyor. Bunun sebebiyse oyuna her başladığımızda yepyeni bölümlerin karşımıza çıkıyor olması; yani her seferinde bölümler rastgele üretiliyor ve karşımıza bu şekilde çıkıyor.

Oyunu kısaca tanıtmış oldum aslında. The Binding of Isaac'e bu kadar çok sarmamın nedeni, çabucak açılıp oynanabilecek bir yapıda olması. Şimdi kim açıp da Battlefield 4 sunucusuna bağlanacak ya da FIFA 14'ü açıp üst üste maçlar yapacak? Açıyorum The Binding of Isaac'i, ilerleyebildiğim kadar ilerliyorum, ölünce de kapatıyorum. (Aslında kapatamıyorum artık; bağımlılık yaptı oyun, bazen ikinci ve hatta üçüncü kez oynuyorum!) Eğer siz de bu tip zorlayıcı ve aynı zamanda eğlenceli bir oyun arıyorsanız, 4.99\$ değerindeki oyunu Steam üzerinden satın alabilirsiniz. Bu arada oyunun yenilenmiş ve görselliği değiştirilmiş versiyonu The Binding of Isaac: Rebirth'ün de yolda olduğunu not düşeyim. ■

www.gamerrocko.com





Ertuğrul Süngü

ertugrul@level.com.tr

Bir Sonraki Dünya

Yenilik zordur

Yenilik her zaman zordur; kabullenilmek ister, kabullenmek ister. Benim anladığım kadarıyla hem dolaylı, hem de dolambaçlı bir yoldur. Kimi zaman insan istediği için yenilik kabul görürken, kimi zaman da biz istesek de, istemesek de o kendini hayatımıza bir şekilde adapte eder. Sonuçta geçen zamanla gelen değişimlere, yeniliklere bir yere kadar karşı koyabiliriz. Eğer bu dünyada “var olmak” istiyorsak, eninde sonunda bu yeniliklere kucak açmamız gerekmektedir ki yaratılışımız gereği bu durumun ruhumuza da iyi geldiği inancındayım. Yenilik teması her ne kadar hayatlarımızda büyük yer teşkil ediyorsa da özellikle son 10 yıldır oyun sektöründe çok büyük anlam ifade etmiyor. Kinect ve PS Move gibi cihazlar üretildiği halde, gerçek anlamda kaç insan bu yeni teknoloji icatlarla oyun oynuyor? Ya da kendinizi ele alın; satın

aldığınız Kinect veya PS Move aygıtlarınızla ne kadar oyun oynadınız? Şu anda bir köşede tozlanmaya bırakılmış durumda değil mi bunlar? Diğer taraftan oyunlar, esas yenilenme problemini bizzat yaşıyor. Dediğim gibi, son 10 yıldır kayda değer bir şey olduğunu hatırlıyorum sektörde. Sadece The Last of Us gibi bir yapım var farklı olan ki o da bizim ve önceki neslin yıllar önce film arabirimiyle oynadığı eski aksiyon / adventure oyunlarından bir adım ileriye gidemedi. Yine de bu nesil ve yeni nesil oyunculuk için şüphesiz önemli bir adım attı... Online oyun cephesi de hala aynı. World of Warcraft, yola çıktığı macerasında tartışmasız muazzam bir ilerleme yaşıyor ve tüm dünyaya resmen bir MMO oyununun nasıl yapılacağını her seferinde bir defa daha gösteriyor. Yazılarımı takip edenleriniz hatırlayacaklardır; uzun bir süre önce belki de WoW’un “son” dediğimiştim. Hani “Ya WoW, MMO oyunculuğun

gelebileceği son noktaysa? Ya daha farklı yapılamayacaksa?” şeklinde bir düşünce içerisindeydim. Nitekim bu düşüncelerim biraz da olsa The Elder Scrolls Online’in betasında yaşadıklarıyla birlikte değişti. Sonunda WoW’un sunduğu -ki bunu hep söylüyorum; bu WoW yapısı falan değil, bu ta Ultima Online’dan gelen ve EverQuest ile şekillenen bir yapıdır- oyun modeli TESO ile değişecek gibi duruyor. Beta test esnasında gördüklerim ve yaşadıklarım gerçekten muazzamdı. Özellikle “tab-targeting”i, yani belirli bir hedefe vurma zorunluluğunu bugüne kadar birçok yapımın ortadan kaldırmaya çalışmıştı ama hiçbirisi TESO gibi dinamik bir sunamamıştı. Haricinde, düşman tarafından yapılan büyülerin farklı bir yetenekle değil de sadece mouse’un iki tuşuna aynı anda basarak bozulabilmesi, etrafta atılan taklalarla saldırılardan kaçabilmemiz olanak sunması ve daha nice ince detay, TESO’yu farklı bir MMO konumuna sokmayı başarmış durumda.

Birçok oyuncu için büyük önem arz eden savaş sistemine yenilik getiren oyun, her sınıfın her silahı kullanabilmesi ve kullanılan yeteneklerin bağlı olduğu ana başlığın seviye atlaması gibi çok daha dinamik ve kullanıcı dostu yapıları da beğenimize sunmaya hazırlanıyor. En önemli farklılıkta sanıyorum ki ortaçağ temalı haritaların harika şekilde gözler önüne serilmesi. Bir insan şehre girişine bu kadar mı güzel yansıtılır? WoW gibi dev bir yapıyla ne kadar boy ölçüşebileceğiz, tamamen muamma pek tabii ki ama benim burada değinmeye çalıştığım esas nokta, artık bazı şeylerin geride kalmak zorunda olduğu ve bizler için alışkanlıklarımızı değiştirmek ne kadar imkânsız gibi gözükse de en azından denememiz gerektiği. Oyun henüz piyasaya çıkmadı, evet ama ben size şimdiden söylüyorum: Denemeden, ona vakit harcamadan eski alışkanlıklarınıza dönmeyin.

■ twitter.com/ErtugrulSungu





#207

Titanfall

Call of Duty'nin yaratıcılardan yeni bir başyapıt

1 Nisan'da piyasada!

PCNET'İN MART SAYISI BAYİLERDE!

EN İYİ 100 BEDAVA UYGULAMA, WEB SİTESİ VE YAZILIM

NASIL YAPILIR? • Videoları indirin, dönüştürün, paylaşın • Eski Windows'ları deneyin • Ubuntu'ya geçin

PCnet

Teknolojiyi seviyoruz Mart 2014 Sayı 198 Fiyat 7,90 TL



OFFICE'İ TERK EDEBİLİRSİNİZ

Pahalı Microsoft Office'in yerini tutabilecek paketleri karşılaştırdık, Office 365 ve Office Online'i inceledik.

YENİ TARAYICILAR

Chrome, Firefox ve IE'nin de alternatifleri var

WEB'İN GİZLİ HAZİNELERİ

SİTE VE SERVİSLERİN 55 SIRRI

GOOGLE, TWITTER, YOUTUBE, SPOTIFY, GMAIL GİBİ POPÜLER WEB SİTELERİNİN BİLİNMEYEN EĞLENCELİ ÖZELLİKLERİNİ İZLEYİP YENİ KEŞİTMEYE ÇIKARDIK.

AYRICA
GOOGLE'İN ROBOTLARI
ROBOTİK ŞİRKETLERİ
GOOGLE'İN NE İŞİNE YARAYACAK?

DVD HEDİYELİ

INTERNET

ÇEVİRİMDIŞI GEZİNTİ

İNTERNETE BAĞLI DEĞİLKEN BİLE SEVDİĞİNİZ İÇERİK VE SERVİSLERE ERİŞİN

AYIN DOSYA KONULARI TAM 45 SAYFA



TEKNOLOJİ

2014'ÜN CİHAZLARI

+ Bu yıl çıkması beklenen en ilginç teknolojik ürünler



DOSYA

OLDÜREN TEKNOLOJİ

+ Yapay zekâ insanlığı yok edecek kadar gelişebilir mi?



ANALİZ

KİŞİSEL VERİLERİNİZ

+ Ünlü siteler, paylaştığınız bilgileri nasıl kullanıyor?

HER SAYIDA

+ YENİ ÜRÜNLER + YAZILIMLAR + MOBİL UYGULAMALAR + WEB SİTELERİ



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

3 DİZİ YILDIZI POSTERİ

20 POSTER



blue Jean

MADONNA
İkon
Müzesi'nde

Hande DOĞANDEMİR
Demeçleriyle
Pop Up'ta

Pharrell WILLIAMS

Dokunduğunu
altına çeviren büyücü

Kerem BÜRSİN

Ekranın yeni
fenomeni

Bruno MARS

Yükselişi hızla
sürüyor

LORDE

Gözler yeni
ödülcüsünün
üzerinde

FERMAN AKGÜL

Akortsuz hikayeleri
ile B'J'de

Blue Jean
YENİLENDİ!

DO RIORIO

Madam

JARED LETO

Zaman
Tüneli'nde

DUMAN

CD Ödüllü Test

PARAMORE

Turuncu saçlı kız
ve maceraları



*Yeni boyut
Yeni tasarım
Yeni köşeler*



MART 2014 SAYI 3 112568 FİYATI 4,500

f /bluejeanmagazine

t /bluejeandergi

DB

Dijital Dergi Aboneliği için:
www.eMecmua.com

...k ve en c... inan online oyun dergisi

Mart 2014 Sayı: 57

NEONMİN

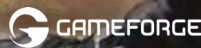


LOADOUT

 Nfinity
Games

 DPO
GAMES

 NEXON

 GAMEFORCE



SEN DE KATIL!

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

Online Oyun #57

Mart 2014

Yayıncı

Doğan Burda Dergi
Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İcra Kurulu Başkanı

Mehmet Y. Yılmaz

Yayın Direktörü

Gökhun Sungurtekin

Yayın Yönetmeni (Sorumlu)

Fırat Akyıldız firat@level.com.tr

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

DB Okur Hizmetleri Hattı:

0 212 478 0 300
okurhizmetleri@doganburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:

Tel: 0 212 478 0 300,
Faks: 0 212 410 35 12 - 13
abone@doganburda.com
www.doganburda.com

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



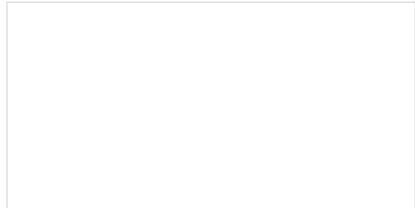
Silahına İsim Ver

Oyun piyasasına durgun diyorduk ama bir baktık ki bir bölümümüz DayZ'de, bir kısmımız Rust'ta, geriye kalanlar da Loadout'ta adam peşinde koşuyor. Loadout zaten artık beta aşamasından da çıktı, normal bir oyun olarak piyasada ama DayZ'nin çok yolu var daha. Oyun resmen boş bir arazi ve kısa sürelerle oyuna girip bir şeyler yaşamak isteyenler en fazla bir iki tane su kaynağından su doldurup açıklıkla mücadele edebiliyor. DayZ bana, evde işi olmadan tüm gün oturup da alternatif bir hayat yaşamak isteyenlerin oyunu gibi geliyor. DayZ konusunu daha çok işleriz zaten; siz de hemen Loadout incelemesine bir göz atın, Phantasy Star Online 2'nin neler getireceğini bir kontrol edin ve WoW'la ilgilenmeyi düşünüyorsanız veya yeni ek paketi merak ediyorsanız da ilerleyen sayfaları takip edin...

Tuna Şentuna

tsentuna@level.com.tr

Son Korsan Promo Kodu



Detaylar 9. sayfada...

∨ Loadout



- 03 Editörden
- 06 Haberler
- 10 Tam Ekran

İLK BAKIŞ

- 12 Hex: Shards of Fate
- 14 Phantasy Star Online 2
- 18 Titans of Time

DOSYA KONUSU

- 20 Dünden Bugüne World of Warcraft

İNCELEME

- 24 Magic Barrage
- 26 Loadout
- 30 Dragon Pals

REHBER

- 32 Loadout
- 34 Liste



∧ Phantasy Star Online 2



^ Dünden Bugüne World of Warcraft



^ Magic Barrage



^ Dragon Pals

Path of Exile

“Küçük eklenti” geliyor

MMO sektöründe sürekli yeniliklerle karşılaşılıyor ve bizler de bu yeniliklere ayak uydurmaya çalışıyoruz. Neden mi böyle söyledik? Çünkü Path of Exile karşımıza çok da sık duymaya alışmadığımız bir “mini eklenti” ile çıkmayı planladığını açıkladı da ondan. Yama ve eklenti paketi arasında bir

seviyede olması beklenen “Sacrifice of Vaal Mini Expansion,” Mart ayının beşinde, dijital olarak indirilmeye hazır olacak. Oyunun direk olarak kendi sitesi üzerinden yapılan habere göre, bundan sonra her dört ayda bir benzeri güncellemeyi görmemiz işten bile değil.

FF XIV: A Realm Reborn

PS4'te FF: XIV keyfi!

Haberi okuduğumuz zaman biz de pek emin olamadık yazanlara, şimdi yalan söylemeyelim. Özellikle FF: XI gibi milyonlarca oyuncusu olan bir MMO'nun devamı konumundaki FF: XIV, ne yazık ki çıktığı gibi dibi boylamış, yapımcısının yoğun ısrarı üzerine kendisine çeki düzen vererek bir

daha piyasaya çıkmıştı. Aradan geçen zaman oyuna yaramış olacak ki şimdi de PS4 için üretileceği resmen açıklandı! Tarih olarak 4.14.14'ü seçen ekip, iki aşamalı gerçekleşecek olan beta sürecinin ilkinin 22 Şubatta, ikincisinin de yedi Nisanda yapılacağını beyan etti.



Rift

Dream Weaver

Bir gncelleme de Rift'ten geldi. MMO Boyun sektöründe kendisinden sıkça söz ettiren ve hatırı sayılır miktarda oyuncuya ev sahipliği yapan yapım, 14 Şubat itibarıyla Dream Weaver ismini verdiği, 2.6 yaması ile bizlere merhaba dedi. Yama ile birlikte oyuna birçok aşaması bulunan Air Saga hikâyesi eklendiği gibi, yeni bounty sistemi ve yeni combat pet skin'leri de dahil edilmiş oldu. Daha önce görmediğimiz yeni bir tradeskill'i olan Dream Weaver sayesinde, oyuncular artık 15 yeni boyuta geçiş için anahtar üretebiliyorlar. Bu anahtarların aynı zamanda başka eşyalar için kullanılabiliyor olması da yeteneğün değerini iki kat daha arttırmış durumda.



Darkfall: Unholy Wars

Sonunda geldi

Birçok MMO severin merakla beklediği yeni Darkfall: Unholy Wars yaması, Şubat ayı içerisinde kendisini gösterdi. Oyunda bulunan bug'ları temizlemeyi temel alan yama, aynı zamanda Vilage'ler üzerinde de büyük değişikliklere yol açtı. Fakat yamanın en önemli özelliği, şüphesiz beraberinde

Chaos temalı, yeni Primalist School'u getirmesi oldu. Bir anda oyuna beş farklı büyü özelliği taşımayı başaran Darkfall, Primalist ve Elementalist üzerinde de bir takım değişikliklere gitti. Merak edenler, haberi olmayanlar ya da karakterini bir köşede sonra kullanmak üzere bırakıp gidenlere duyurulur!





Therian Saga

O da artık İngilizce

Genelde bu tarzda haberler vermeyiz zira veremeyiz. Çünkü MMO oyun denildiği zaman ya Uzakdoğu'da üretilmiş versiyon ya da İngilizce versiyon olarak iki farklı çeşit çıkar karşımıza. Nitekim Therian Saga bu duruma büyük bir tezat oluşturan, ender yapımlardan birisi. Beş adet RPG fanatığı arkadaş tarafından MMORPG olarak

üretilen yapım, ilk başta sadece Fransızca dil desteğine sahipti. Virtys Studio'nun yaptığı açıklamaya göre oyun 18 Şubat itibarı ile İngilizce versiyona giriş niteliğindeki ilk büyük adımı attı ve açık beta sürecini başlattı. Rengârenk, sınırsız ve farklı bir MMORPG arayanlardansanız, en azından bir göz atmanızı tavsiye ediyoruz.

Champions Online

Yama geldi

MMO oyunlara gelen yamalar ve eklentiler, bizleri yakından ilgilendiriyor. Biz de elimizden geldiği kadar önemli bulduklarımızı sizlerle paylaşıyoruz. İşte bu önemli yamalardan birisi, 20 Şubat tarihi itibarıyla Champions Online'a geldi. Güncelleme ile birlikte Rampage sistemi de tamamen değişti. Değişiklikler içerisinde Fire ve Ice Rampage'in yanı sıra, yeni zorluklar ve Justice Gear gibi yeni ödüller de kendisini gösterdi. Oyun içerisine daha önce bulunmayan yeni achievement'lerin eklenmesi de yamanın tuzu biberi oldu.

Champions Online zor bir yarış içerisinde olduğunu biliyor ve öyle görünüyor ki yakın zamanda daha çok yama ile karşılaşacağız.





Diablo III: Reaper of Souls

Bu sefer gerçek bir yarışma

“Blizzard’ın kampüsünü görmeyi çok istiyorum! Ah ah ama nerede bizde o şans!” gibi bir derdiniz varsa ve çizim yeteneğinize güveniyorsanız, Blizzard’ın size harika bir haberi var. Yeni eklentinin çıkmasına az bir süre kala firma, DeviantArt.com ile birlikte yeni bir yarışma başlattı. Oyunda bulunan karakterlerin farklı portrelerini yaratma

üzerinden gerçekleştirilecek olan yarışmanın birincisini, Irvine’de bulunan Blizzard HQ’sunda iki gece konaklamalı bir yolculuk, 5000 dolar para ödülü ve nice imkanlar bekliyor. Unutmadan, yarı finale kalan 22 kişiye de imzalı Reaper of Souls Collector’s Edition ve 1,000 deviantArt puanı taktim edilecek. Son başvuru günü 13 Mart 2014!

Son Korsan Promo Kodu

Bu ay Son Korsan için verdiğimiz 10 TL değerindeki 350 elması nasıl hesabınıza ekleyeceğinizi merak ediyorsanız, aşağıdaki adımları takip edin.

1. Öncelikle www.sonkorsan.com adresine girin.
2. Üye girişinizi yapın. Eğer üye değilseniz, ücretsiz olarak oyuna üye olabilirsiniz.
3. Siteden Elmas Alım sayfasına girin.
4. Elmas Alım sayfasındaki Promo Kod bölümüne dergiyile birlikte verdiğimiz kodu girin.

Kodların son kullanma tarihi yok; dilerseniz kodu ilerideki bir zamanda da kullanabilirsiniz. Bir hesapta sadece bir kodun çalıştığını da hatırlatırız. Hepinize iyi oyunlar!



GunZ 2: The Second Duel

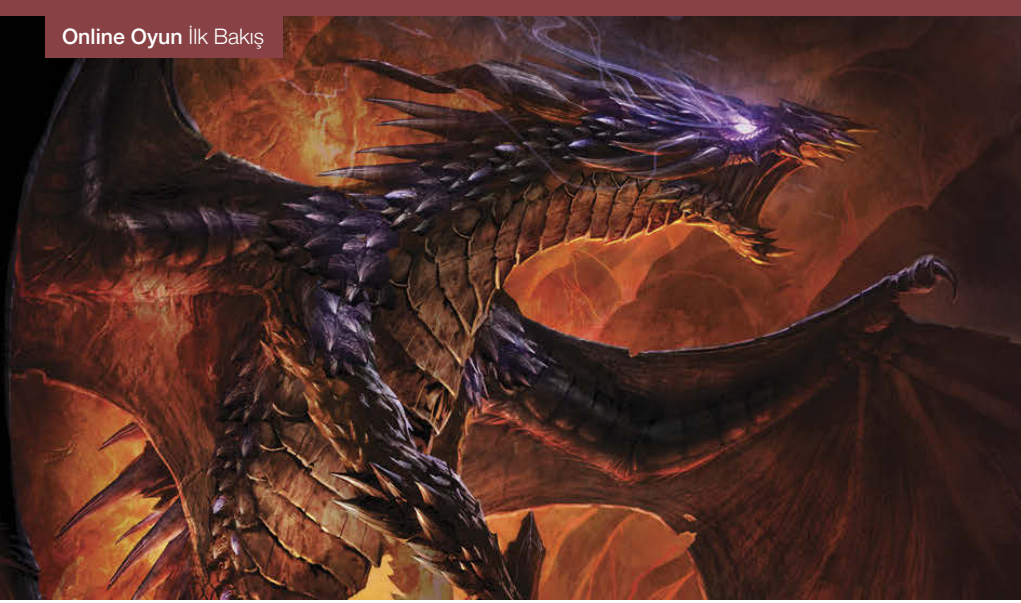
Yapım MAIET Entertainment
Dağıtım MAIET Entertainment
Çıkış tarihi 2014'ün ikinci çeyreği
Web gunz2.co.uk

Toplamda 200 tane silah bulunuyor oyunda. 13 kategoriye ayrılmış bu silahlar arasında makineli tüfekler de var, enteresan yakın dövüş silahları da. Hangi silaha sahip olursanız olun, ölümcül saldırılar yapabiliyorsunuz.

Oyunun karşılıklı savaş bölümleri dışında bir de Campaign modu bulunuyor. Burada da arkadaşlarınızla ortaklaşa hareket ederek yapay zekaya karşı bir savaş verebiliyorsunuz.

Ŗu an iin u tane sınıf bulunan oyun,
unc kiŖi kamerasından oynanan bir
aksiyon oyunu. Sınıflar birbirinden bir hayli
farklı ve bu sayede oyunu ok farklı
Ŗekillerde tecrbe edebilirsiniz.





Yapım Cryptozoic Entertainment **Dağıtım** Cryptozoic Entertainment
Web www.hexctg.com **Çıkış Tarihi** Belli değil

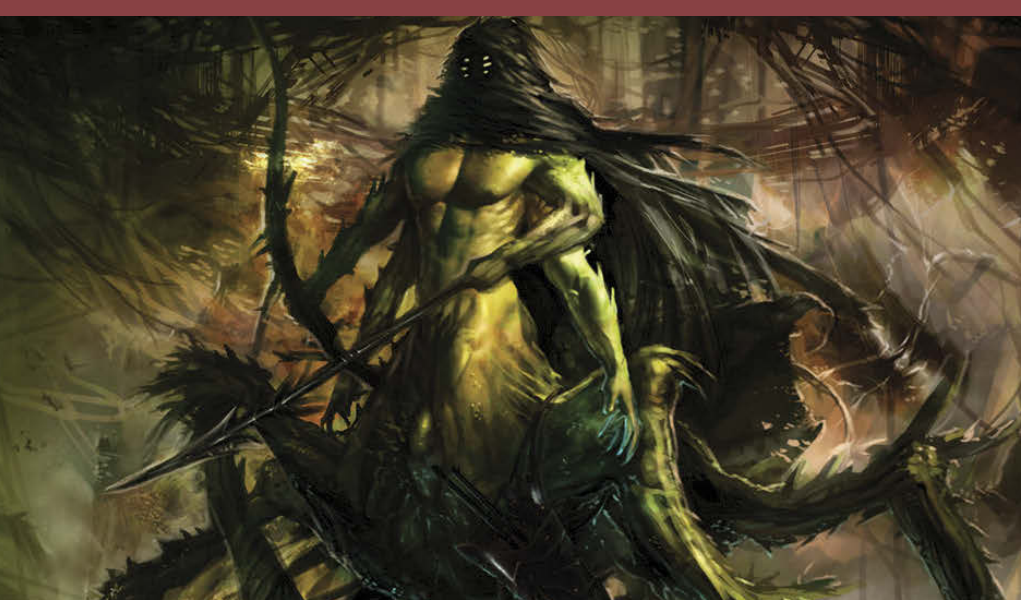
HEX: Shards of Fate

Kartlarınızı karıştırın!

Kickstarter son dönemlerde git gide daha da büyük öneme sahip olmaya başladı. Güzel fikirleri olan, bu fikirleriyle piyasaya atılmak isteyen yapımcılar mali noktalarda tıkandığında bir Kickstarter kampanyası düzenleyerek hem adını duyuruma olanağına kavuşuyor hem de gerekli olan yapımın maliyetini karşılıyor. Son dönemlerde Kickstarter sayesinde mali ihtiyaçlarını karşılayıp aramıza katılan çok oyun gördük. HEX: Shards of Fate de bir Kickstarter desteğini çoktan arkasına almış bir kart oyunu. HEX: Shards of Fate yani kısaca HEX, geçtiğimiz yaz düzenlediği Kickstarter projesinde 300.000 dolar bağış talep etmiş biz oyunculardan. Bağış süresi ise sona erdiğinde HEX istediği bağışın çok üzerinde miktarı toplamayı başarmış. Tamı tamına 2.278.255 dolar toplamış olan yapımcılar bu büyük mik-

tardaki bağışın karşılığını vermek için ise oyuna ekstradan birçok özelliğin ekleneceğini açıkladılar.

HEX'in yapımcı koltuğunda Cryptozoic Entertainment oturuyor. Bu firma bilgisayar oyunlarından çok masaüstü kart oyunları ile tanınan bir firma. Daha önce The Hobbit ve The Walking Dead için masaüstü kart oyunları tasarlayan firma HEX konusunda da son derece iddialı zira yapımcı ekip içerisinde World of Warcraft'ın kart oyununun yaratıcıları bulunuyor. Oyunun alfa testleri görünüşe göre iyi gidiyor. Yapımcılar sürekli olarak yeni güncellemeler ile alfa testine içerikler ekliyor ve hataları düzeltiyorlar. Yapımcıların temel amacı, sağlam bir senaryo akışı oluşturmak, oyuncuları kart toplamaya heveslendirmek, oyuncuların strateji kurmalarını sağlamak ve bunları MMORPG



oyunlarının sosyal öğeleriyle birleştirerek bir oyun yapmak.

Ücretsiz oyun yapısı HEX, kolay anlaşılabilir bir oyun olacak. Yapımcılar daha önce kart oyunu oynamamış olan oyuncuların bile HEX'e kolayca ısınacağını belirtiyorlar. Oyunda bir ok farklı ırk ve ayrılık görebileceğiz. Guildler kurup zindanlara girebileceğiz. Oyuncular karşılıklı düellonun yanında yapay zekayla da mücadele edebilecekler. Bu da PvE mücadelelerini meydana getirecek. Yapımcılar oyunun PvE yönüne olabildiğince önem veriyorlar zira senaryo daha çok PvE üzerinden işleyecek. PvE savaşları ile zindanlara, raidlere girme olanağı bulacağız ve öldürdüğümüz canavarlardan eşya toplayabileceğiz. Yapımcılar oyunun PvE yönünü düşünürken bir kart oyununu özel kılacak her türlü detayı düşündüklerinden bahsediyorlar. Sosyalleşme, açık artırma ve lonca sistemi üzerinde önemle durduklarını söylüyorlar. Bu paragrafta kadar sanki bir MMORPG oyununun ilk bakışını okuyor olduğunuzu düşünebilirsiniz. Yapımcıların PvE için istediği de tam bu. Oyuna olabildiğince MMORPG öğesi

ekleyebilmek ve bunları bir kart oyunu ile harmanlamak.

HEX içerisinde yüzlerce farklı kart barındıracak. Biz ise destemizi kart koleksiyonumuzun içerisinden en az 60 kart seçerek oluşturacağız. Constant, Artifact, Resource, Troop ve Action olmak üzere beş farklı kart tipi oyunda yer alacak. Bu kart tipleri farklı amaçlara hizmet edecek. Oyuna başlarken ise elimizde destedeki kartlardan yedi tanesi olacak ve 20 hayat puanımız olacak. Biraz hayal gücü, biraz stratejik düşünce ve biraz da şans ile çok heyecanlı maçlar yaşanacak gibi görünüyor. HEX: Shards of Fate bir kart oyunu olarak son derece iddialı bir yapım. Oyun PC ve Mac için hazırlanıyor; ancak çıkış tarihi henüz netleşmedi. HEX'in önündeki en büyük sorun ise hiç şüphesiz Blizzard'ın Heartstone'ula olacak gibi duruyor. ■ Enes

Bir Bakışta

- Strateji önemli olacak
- MMORPG Öğeleri
- Detaylı PvE Sistemi

MMO, TCG, Kickstarter



Yapım SEGA Dağıtım SEGA

Web www.pso2.com Çıkış Tarihi 2014

Phantasy Star Online 2

Hızlı aksiyon fantastik dünya ile buluşacak...

Ücretsiz oyun sektörünün ne derece gelişip genişlediğini anlatmak artık biraz anlamsız olacaktır. Sayılmayacak derecede çok ücretsiz MMO oyunu piyasada bulunuyor. Ücretli oyunlar ise bu sektörün baskısına fazla dayanamıyorlar. Piyasaya çıkan bir ücretli oyun iyi bir oyun olsa bile "mükemmel" kelimesini karşılamadığı takdirde ücretsiz oyun piyasasının baskısıyla karşılaşılıyor ve bu baskıya bir süre dayandıktan sonra kendisi de ücretsiz bir oyuna dönüşüyor. Bu kadar çok oyunun yer aldığı bir piyasaya kaliteli bir oyun sürüp başarılı olmak son derece zor. Buna rağmen Phantasy Star Online 2'nin

hedeflediği şey de bu.

Phantasy Star Online 2 fantezi ve bilim kurgu öğelerini aksiyon ve RPG oynanış ile bir araya getirecek. Oyunda bir maceraya çıkacağız ve bu macera boyunca farklı dünyaları, bu dünyaların sırlarını keşfedeceğiz. Karanlığın düşman birlikleriyle mücadele edeceğiz. Sega, düşmanlar ile mücadeleler sırasında kullanılacak olan dövüş sisteminin devrimsel olduğunu iddia ediyor. Gerçek zamanlı savaşların yer alacağı Phantasy Star Online 2'de üçüncü şahıs kameranın karakterimizi yöneteceğiz ve karşı saldırılar ile kombolar kullanarak



düşmanlarımızı alt etmeye uğraşacağız. Silah temelli yeteneklerimizi bu savaşlarda devreye koyacağız. Bu yetenekleri optimize edebileceğiz ve farklı kombinasyonlar oluşturmak böylece mümkün olacak. Karakter oluşturma ekranının detaylı olacağından bahsediyor Sega. Bu seçeneklerin fazla olması birbirinden farklı karakterlerin olmasını ve size benzer karakterlerin sayısını azaltacaktır. Bundan hemen sonra

ırk foton enerjisini kullanmayı öğrenmekte, kullanmakta ve bu enerjiyi kullananlara karşı verilen savaşlarda rakipsiz bir ırk olacak. Cast ırkı ise bir sayborg gibi görünüyor; ancak bir sayborg değil, son derece kalın ve teknolojik zırh giymiş olan bir ırk olarak karşımıza çıkıyor. Cast ırkı fiziksel olarak oyundaki en güçlü ve en dayanıklı ırk. Bu ırkın zayıflığı ise kalın zırhlarından dolayı foton enerjisini kullanamıyor olmalarından

Sega, düşmanlar ile mücadeleler sırasında kullanılacak olan dövüş sisteminin devrimsel olduğunu iddia ediyor

ırk seçimine gidiyoruz. İnsan, Newman ve Cast adında üç farklı ırk bulunacak oyunda. İnsan ırkı, oyunun her yöne sapaabilecek dengeli ırkı oluşturuyor. İnsan ırkı yakın dövüşlerde, menzilli dövüşlerde veya foton enerjisini kullanmakta usta olabilecek. Newman'e baktığımızda ise bu ırkın İnsan ve Cast ırklarından fiziksel olarak daha güçsüz olduğunu söyleyebiliriz. Newman ırkı bu açığını ise foton enerjisini kullanmaktaki yeteneğiyle kapayacak. Bu

ibaret. Cast ırkının eşsiz ve muazzam bir dövüş becerisi olacak. Oyundaki ırk sayısının şimdilik yeteli olmadığını söylemem gerekiyor. Birkaç ırkın daha eklenmesi oyuna daha büyük bir heyecan katacaktır. Oyunun seviye sisteminin sınıf temelli olacağı Seganın verdiği diğer bilgiler arasında yer alıyor. Bu bağlamda oyundaki sınıflar da kısaca anlatmak istiyorum. Aynı ırklar gibi sınıflarda da şu an çeşitlilik olmadığını söylemem gerekiyor. Hunter >



Select an item to change the current expression.

➤ Ranger ve Force isimli üç sınıf PSO2'de yer alacak. Hunter sınıfı oyundaki yakın dövüş sınıfını oluşturacak ve sayısız yakın dövüş silahıyla yeteneklerini birleştirecek. Her silahın kendine özel bir tasarımı olacak. Hunterların giriştiği savaşlar oldukça yoğun geçecek ve gelişmiş defansif yeteneklere sahip olacaklar. Oyunun ikinci sınıfı olan Ranger'a göz atalım birazda. Ranger oyunun ölümcül menzilli savaş sınıfı olacak. Ranger sınıfı savaşları keskin nişancılık silahlarıyla uzaktan dikkatlice izleyecek ve hedefi olan düşmanını seçip indirebilecek. Bu yüzden Ranger seçmeyi

düşünen oyuncular, konuşlanacağı yerleri savaş alanının direk görülebildiği alanlardan seçmeli ve kendilerini daha zor ele verecek şekilde konuşlanmalı. Phantasy Star Online 2'de yer alacak olan son sınıf ise Force olacak. Force sınıfı foton enerjisini kullanabilen sınıf olarak karşımıza çıkacak. Force sınıfı dostlarına yardım edecek ve bunu iyileştirme yoluyla yapacak. Bunun yanında Force sınıfı, eşsiz bir şekilde düşmanlarını kontrol yeteneğine sahip olacaklar. Düşmanlara zarar verebilme veya verilen zararı arttırabilme yeteneğine sahip olan Force sınıfı savaşlarda yeri doldurulmaz bir konuma sahip olacak. Oyun içi videolarda gördüğümüz savaşlara baktığımızda komboların son derece önemli olduğunu ve görsel açıdan bir şov yaşandığını söylemeliyim. Savaşlarda düşmanı çevirip fırlatma gibi hareketleri görebileceğiz. Bu arada bir detayda oyundaki yaratıkların bazıları da kombo saldırılar kullanabilecek. Bu yaratıklara karşı son derece dikkatli davranmalı ve saldırılarına yakalanmamaya çalışmalı.





Oyunda olacak olan keşif sisteminden bahsetmemek de olmaz. Phantasy Star Online 2'nin dünyası oldukça geniş olacak ve muhtemelen galaksi içerisinde farklı gezegenlere yolculuk edebileceğiz. Tüm bu evren içerisinde bizi hayran kalacağımız muhteşem manzaralar ve olağanüstü yaratıklar bekliyor olacak. Bosslar küçük boyuttaki güçlü yaratıklardan tutunda devasa kanatlılarla normal bir insanı uçurabilecek ejderhalara kadar uzanabilecek. Sega, galaksi içerisindeki yolculuk sırasında oyuncuların destansı bir macera yaşayacaklarını iddia ediyor. Oyunun grafiklerinin son derece renkli olacağını yayınlanan videolardan ve ekran görüntülerinden anlamak mümkün. Grafik kalitesinin tam olarak yeni nesil olduğunu söyleyemem ancak çevre tasarımları, karakter tasarımları, efektler oldukça canlı görünüyor ve bu da heyecan verici bir görüntü ortaya koyuyor. Özellikle bosslar ihtişamlı bir yapıya sahip olacak.

Oyunun görselliğinin yanında ses efektleri de başarılı olacak gibi duruyor. Oyun Japonya'da piyasada çıktı bile ve çoktan bir milyon kullanıcıyı geçmiş durumda. Bu bölgede oyunu son derece tutulmasına rağmen Phantasy Star Online 2, Avrupa ve Kuzey Amerika'da bu yıl piyasaya sürülecek. Oyun için tam olarak bir çıkış tarihi verilmedi; ancak benim tahminim yılın son çeyreğinde piyasadaki yerini alacağı yönünde. En kötü ihtimali düşünenecek olsak bile bu yıl oyunun açık betasını oynayabileceğiz. Bu arada oyun PC'nin yanı sıra PS Vita'ya da gelecek gibi görünüyor. Ancak platformlar arası bir bağ olacak mı henüz belli değil. ■ Enes

Bir Bakışta

- Farklı ve geniş dünyalar
- Canlı görsellik
- İrk ve sınıf çeşitliliği az

🎮 Aksiyon, RPG, TPS



Yapım Firehurts Interactive Dağıtım Firehurts Interactive
Web www.titansoftime.com Çıkış Tarihi 2014

Titans of Time

Cesur savaşıların mücadelesi...

Titans of Time birçok özelliğe sahip yeni bir ücretsiz browser tabanlı 3D MMORPG. Oyun tam etkileşimli bir MMORPG. Zengin olmak, yeni yerler fethetmek ve zaferler kazanmak için bir şampiyona bürünüyorsunuz. Oyun içinde, sayısız düşmanları yeneceğiniz, geniş bölgeler keşfedeceğiniz ve birçok gizemli tapınakta savaşaçağınız çok sayıda macera sizi bekliyor.

Titans of Time oyununda çeşitli zorlukların bulunduğu savaşlar, sınırsız bir PVP, birçok farklı eşya ve gerçek zamanlı bir mücadele bulabiliyorsunuz. Oyuna başlarken, her birinin farklı yeteneklere ve özelliklere sahip olduğu, özelleştirilebilen dört karakter sını-

ından birini seçebiliyorsunuz. Mistik bir Rahip, hızlı bir Suikastçı, bilge bir Filozof ya da cesur bir Titan olarak maceranızı başlayabilirsiniz. Tek karar vermeniz gereken şey ne tür bir savaşçı olmak istediğiniz.

Titans of Time browser tabanlı oyununda çeşitli meslekler de edinebiliyorsunuz. Bunlar, balık tutma, yemek pişirme, şifacılık ve simya öğrenme olarak ayrılırlar. Görevlerinizi yapmak için yola çıktığınızda şifa iksirleri yapabilir, şifalı otlar toplayabilir, kendi balıklarını yakalayabilir ya da usta bir aşçı olabilirsiniz. Bunun yanı sıra, karakterleriniz karşı karşıya kalacakları çeşitli savaşlarda ve



görevlerde kendilerine yardımcı olacak bazı yetenekler de elde ediyor. Bu yetenekler sizin dayanıklılığınızı, çevikliliğinizi, hassasiyetinizi vb birçok özelliğinizi arttırmaya yarıyor. Oyun esnasında eğitim ile özel-

eğitimin verimliliğini etkiliyor. Görevlerden elde edeceğiniz puanlar ve kutsal su ile bunları yenileyebilirsiniz. Rakipleriniz ile yüzyüze geldiğinizde, düşmanlarınızı alt etmek için hızlı hareket

Rakipleriniz ile yüzyüze geldiğinizde, düşmanlarınızı alt etmek için hızlı hareket etmeli, kuvvetli vuruşlar sergilemeli, güçlü büyüler yapmalısınız

liklerinizi geliştirebilirsiniz. Eğitiminizi etkileyecek iki tane özellik bulunuyor: Enerji ve İnanç. Enerji seviyeniz eğitim yapma sayınızı etkilerken, İnanç yaptığınız

etmeli, kuvvetli vuruşlar sergilemeli, güçlü büyüler yapmalısınız. Tecrübe kazandıkça ve düşmanları yendikçe hem yeni yetenekler elde edecekhem de daha güçlü olacaksınız.

Sıradan bir MMORPG'dan pek farklı olmasa da browser tabanlı olması sayesinde oyunu indirmekle uğraşmadan bir göz atabileceğiniz ve yeni bir dünya keşfedebileceğiniz bir oyun. ■ **Burçin**



Bir Bakışta

- Renkli grafikler
- Meslekler

MMORPG, PvP, Farklı meslekler

WORLD OF WARCRAFT™

Sonu olmayan efsane...

Çok uzun yıllardır piyasada olan, yaşlı bir kurt World of Warcraft. 2005 yılından bu yana piyasada olmasına rağmen hala tahtını korumaya devam ediyor. MMO dünyasının en çok saygı duyduğu, bu piyasanın adeta lideri haline gelmiş bir oyundan bahsediyoruz. Bir strateji oyunu olarak piyasaya çıkan Warcraft'ın üç oyunu da son derece başarılı yapımlardı. Özellikle Warcraft III oyun dünyasına çok şey kazandırdı. Bir kere Warcraft'ı dünya çapındaki en popüler haline almasını sağladı. DOTA gibi bir oyun modunun daha sonra apayrı bir oyun türüne dönüşmesine yine bu oyun vesile oldu. Ve tabii ki World

of Warcraft gibi efsanelerin arasına adını altın harfler ile yazdıran bir oyunun temelini oluşturdu.

World of Warcraft aslında ilk olarak Kasım 2004 tarihinde Amerika Birleşik Devletleri'nde raflardaki yerini aldı. Oyunun Avrupa'ya gelişi tarihi ise Şubat 2005'i buldu. Belki oyuncuların çoğu piyasaya çıkmadan önce World of Warcraft'ın iyi bir oyun olacağını zaten düşünüyordu; ancak pek az kişi oyunun bu derece ses getirebileceğini tahmin edebilmişti. World of Warcraft piyasaya çıktığında neredeyse tüm otoritelerden tam not almayı başarmıştı. Uçsuz bucaksız dünyası,



bugün bile hiçbir MMO oyununda bulamadığımız senaryo heyecanı, meslek sistemi, sınıf ve ırk çeşitliliği, zindanlar, raid'ler ve çok daha fazlası bu oyunun içerisinde yer alıyordu. Açıkça söylemek gerekirse en çok ses getiren konulardan biri oyunun senaryosuydu. Oyunun tabanında çok sağlam bir hikâyenin yer alması ve bu hikâyenin bir MMORPG oyununa işlenebilecek iyi şekilde işlenmesi WoW'un en sevilen özelliklerin-

ABD'de WoW'un ilk genişleme paketi olan Burning Crusade piyasadaki yerini aldı. Burning Crusade ile seviye sınırı 60'dan 70'e yükseltildi. Oyunun en popüler sınıflarından olan Dranei ve Blood Elf'ler yine bu paketle birlikte WoW dünyasına dâhil oldular. Outland bölgesi, yeni zindanlar, yeni raidler, PvP alanları, yeni bir meslek olan Jewelcrafting ve yeni binekler Burning Crusade'in getirdiği yenilikler arasında yer almaktaydı. Zaten

Oyunun tabanında çok sağlam bir hikâyenin yer alması ve bu hikâyenin bir MMORPG oyununa işlenebilecek iyi şekilde işlenmesi WoW'un en sevilen özelliklerinden biri oldu

den biri oldu. Oyunun her taşının altından bir hikâye ögesi çıkacaktı neredeyse... Her şeyin birbirleriyle bağlantılı olması, meraklı oyuncuların bu bağlantıyı keşfetme çabaları WoW'u efsane haline getirdi.

WoW bu başarısının üzerine sürekli bir şeyler katarak ilerlemeye devam etti. Ocak 2007'de, aynı gün hem Avrupa'da hem de

geniş bir içeriğe sahip olan oyun daha da büyümüşü dünyasını. Burning Crusade'in piyasaya çıkışının üzerinden 2 yıl geçmeden WoW'a zirve yapacağı olan ek paket olan Wrath of the Lich King ile tanıştık. Kasım 2008'de piyasada yerini alan bu paketle beraber oyuncular adeta çılgına döndü. WoW belki de en yoğun şekilde bu paketle



birlikte oynandı. Birçok yeni yeteneğin, eşyanın bineğin yani sıra yepyeni bir kıta olan Northland oyuna dâhil oldu. Seviye sınırı 80'e çıkartıldı ve yeni meslek Inscription ile tanıştık. Bu sefer yeni bir ırk yerine yeni bir sınıf, yani Death Knight sınıfı WoW'a dâhil oldu. Oyuncular Wrath of the Lich King'i de büyük bir iştle tükettiler.

Kralın tahtı devriliyor mu?

Blizzard 1,5-2 yıllık periyotlarla ek paket yayınlama huyunu bırakmadı ve Aralık 2010'da WoW: Cataclysm raflardaki yerini aldı. Cataclysm 3000'e yakın yeni görev getirdi ve seviye sınırı 85'e çıkartıldı. Bunun yanında senaryo gereğince oyundaki bazı bölgeler elden geçirildi ve kalıcı olarak değiştirildi. İki yeni ırk, Worgen ve Goblin oyuna dâhil oldu. Yeni meslek arkeloji, yeni raid'ler ve zindanlar yine Cataclysm ile beraber oyundaki yerini aldı. Cataclysm her ek pakette olduğu gibi yine yok sattı; ancak WoW bu paketle beraber yavaşça oyuncu kaybı yaşadı. Aslında daha bu paket çıkmadan evvel bu oyuncu kayıpları başlamıştı; ancak Blizzard Cataclysm'in oyunu eskisinden daha iyi bir şekilde canlandıracağına inanıyordu. Cataclysm'in geniş içeriğine rağmen bu paket bir süre sonra oyunculara yetmedi. Bunun üzerine Blizzard

bir hamle daha yaptı ve Mart 2011'de Mists of Pandaria'yı raflara koydu. Bu hamle büyük tartışmalara yol açtı. Paket oyuna Pandaria ırkını getiriyordu ve bu ırk Alliance mı yoksa Horde mu olacağına kendi karar veriyordu. Her zaman olduğu gibi seviye sınırı da artırıldı ve 85'ten 90'a yükseltildi. Yeni sınıf Monk da bu ek paketin nimetlerindendi. Ancak birçok oyuncu bu paketi Cataclysm'den bile daha yetersiz buldu. Blizzard'ın WoW üzerindeki son çırpınışları olarak düşünenler oldu. Bir yandan hızını kesmeden büyüyen ücretsiz oyun sektörü de WoW'u tahtından etmek için elinden geleni yapmasına rağmen kral yılmadı. Piyasaya kendi kadar detaylı bir oyunun çıkmamasını da fırsat bilerek büyük bir oyuncu kitlesini korumayı başardı. En sonunda WoW tahtına daha uzun yıllar sahip çıkacağını en son BlizzCon'da oyunun beşinci eklenti paketi olan Warlords of Draenor'ı duyurarak adeta ilan etti.

Yeniden şahlanış...

Peki Blizzard bu defa neler planlıyor? Hangi yenilikler ile oyuncuların tekrar WoW'un o eski havasına girmesini sağlamaya çalışıyor? Warlords of Draenor'a biraz daha yakından bakalım. Bir kere oyuna yepyeni bir kıta daha ekleniyor. Destanlarda işittiğimiz Draenor kıtasına zamanda geri giderek sonunda ayak



basabileceğiz. Evet, yanlış duymadınız; zamanda geri gideceğiz ve Draenor kıtasını bu şekilde keşfedeceğiz. Bu arada Blizzard'ın Draenor için yayınladığı haritada yedi farklı bölgenin yer aldığını görüyoruz. Ayrıca haritada yine isimlerini destanlardan işittiğimiz merak uyandıran karakterleri bulabileceğiz. Oyundaki en ilginç yenilik ise kuşkusuz Garrison sistemi olacak gibi görünüyor. Bu sistemi bir nevi ev sistemi olarak düşünebiliriz; ancak tam olarak öyle olmayacağı da söyleniyor. Garrison bölgelerine farklı işlevlerde binalar dikedebileceğiz. Bu binalar geliştirebilecek ve dostlarımızın garrison'umuzu ziyaret etmesine olanak sağlayacağız. Garrisonlar bir nevi kişisel instance'larımız olacak ve Blizzard Garrison sisteminin oyuna farklı bir hava katması bekleniyor. Bu arada bir diğer müjdeli haber oyuncuların sürekli olarak şikâyet ettikleri grafiklerden geldi. Blizzard daha önceki genişleme paketlerinde grafik kalitesinde fazla geliştirme yapmaktan kaçınmıştı. Bu defa oyuncuların bu yöndeki dileklerini dikkate alan Blizzard, sonunda grafiksel anlamda bir yenilemeye gidiyor ve oyundaki tüm karakterleri en baştan tasarlıyor. Hatta Blizzard şimdiden oyunun tamamlanan bazı modellerini yayımladı. Karakter tasarımlarının eskisinden daha iyi olduğu bir gerçek...

Tabi yeni zindanlar, raidler, canavarlar, düşmanlar bu pakette bizi bekliyor olacak. Buna paralel olarak da seviye sınırının 90'dan 100'e çıkarılacağı haberini de vermem gerekiyor. Blizzard'ın verdiği bir diğer karar daha var. Bu da oyuncuların direk olarak Warlords of Draenor'a giriş yapmalarını sağlamak. Bunu sağlamak için Blizzard oyuncuların isterlerse direk olarak 90. Seviyeden başlamalarına olanak tanıyacak. Tabii bu özelliğin yalnızca oyundaki bir karakteriniz üzerinde uygulanabileceğini belirtmem gerekiyor. Yenilikler bununla da sınırlı kalmıyor. Blizzard oyunun envanter sistemini de elden geçirmeye karar vermiş. Bundan böyle envanterimiz eşyalarımızı türlerine göre ayırabilecek ve her tür eşya için özel çantalara otomatik olarak yerleştirebilecek. Blizzard, Warlords of Draenor ile WoW'dan daha uzunca bir süre vazgeçmeyeceğini açıkladı. Efsane oyun tam gaz yoluna devam edecek gibi görünüyor. Eski WoW oyuncularını Warlords of Draenor'u oyuna dönüş bahanesi olarak kullanabilir ve yapılan onca reklam ile WoW'un marka ismi sayesinde pek çok yeni oyuncu kazanılabilir. Şimdiden Warlords of Draenor'da verilecek mücadelede tarafınızı seçmenizi öneriyorum. Alliance ve Horde'un mücadelesi kolay kolay bitmeyecek gibi görünüyor... ■ Enes



Yapım R2 Games Dağıtım R2 Games Web magicbarrage.r2games.com

Magic Barrage

Piksel piksel macera...

R2 Games yine bir tarayıcı tabanlı oyunla, Magic Barrage ile karşımıza çıkmış. Ancak Magic Barrage görsellik olarak R2 Games'in diğer oyunlarına göre biraz daha farklı bir görseelliğe sahip bir oyun. Oyun piksel piksel grafikler kullanarak bir

R2 Games'in tarayıcı tabanlı oyunlarının en büyük başarısı oyunlarda yer alan zengin içerik. R2 Games aynı kuralı Magic Barrage'da da işlemeye devam etmiş. Bu zenginlik bizi ilk olarak sınıf seçiminde karşılıyor. Tam sekiz farklı sınıf bizi karşı-

R2 Games'in tarayıcı tabanlı oyunlarının en büyük başarısı oyunlarda yer alan zengin içerik

MMORPG oyunu olarak piyasadaki yerini almış ve bunu online ortama çok iyi aktarmış. Retro dönem oyunlarına ayrı bir ilgin olmasından dolayı Magic Barrage'ı görünce dayanamadım ve oyuna dalverdim. Magic Barrage ortalama bir MMORPG oyunundan pikselli grafikleri dışında fazla farkı yok, hatta bu grafiklerin meraklıları için en büyük artısı olduğunu söyleyebilirim.

yor. Bu sınıflara bakacak olursak, Warrior sınıfının oyunun soğuk kanlı savaşçıları ve dünyayı gezen yabani gezginlerden oluştuğunu görüyoruz. Yere vurdukları sert darbelerle düşmanlarını etkisiz hale getirebiliyorlar. Archer iyi kullanıldığında, oyunda menzilli saldırı yapabilen sınıfların en tehlikelisi olarak karşımıza çıkıyor. Archer okları sayesinde geniş bir menzilden



düşmanlarına büyü zararlar verebiliyor. Mage, genellikle büyüsel enerjinin yoğunlaştığı toplar oluşturuyor ve düşmanlarını alt etmek için bu toplarla saldırıyor. Priest ise oyundaki destek sınıfını oluşturuyor. Kendini insanlara yardım etmeye adanmış olan bu sınıf, dostlarını iyileştirebiliyor. Benim en çok kullandığım sınıf olan Ninja sınıfı, delici silahlarıyla düşmana gizlice yaklaşabiliyor ve saniyeler içinde onu yok ettikten sonra gölgelere karışabiliyor. Nijalar temel saldırısında ileri doğru ninja yıldızı fırlatabiliyor ve bu da bu sınıfın menzilli yönünün olduğunu gösteriyor. Ağır bir zırh giyen Paladin sınıfı savaşa son derece yatkın ve birkaç düşmanla birden kolayca başa çıkabilmesiyle ön plana çıkıyor. Warlock'lar, Black Arcane adında gizemli bir güç kullanıyor. Bu güç diğer oyuncuların kontrol etmeye yarıyor. Her ne kadar bu sınıf güçlü gözükse de savunmada son derece zayıf bir sınıf olarak karşımıza çıkıyor. Oyunda yer alan son sınıf ise Assassin. Bu sınıf bir miktar Ninja'ya benziyor. Assassin'in en önemli özelliği ise çok hızlı bir şekilde düşmanını alt edebilmesi ve bunu bir tek darbeye yapabilmesi. Şunu söylemem gerekiyor ki Magic Barrage genel anlamda R2 Games'in diğer

oyunları gibi işliyor. Yani oyuna başlarken kısa bir tutorial oynadıktan sonra görevler yağmur gibi akıyor üzerinize. Seviye atladıkça yeni yetenekler kazanıyoruz. Görevler en iyi seviye atlama yolu. Bunun dışında oyunda yer alan canavarları öldürerek de tecrübe puanı kazanıyoruz. Görevlerde genelde belli seviyelere sahip zindanlara giriyoruz. Bu zindanlarda normal düşmanların yanı sıra zindan sonunda büyük bir boss ile karşılaşıyoruz. Her bossun kendine ait bir saldırı yönetimi mevcut.

Magic Barrage oldukça başarılı bir şekilde retro dönemi online ortama aktarmış. Kimi yerlerde monotona bağlıyor olsa da o eski dönem oyunların tadını atmosferiyle, müzikleriyle ve görselliğiyle oyuncuya aktarmayı başarıyor. Retro döneme ait oyunları özleyenlerdenseniz Magic Barrage'a göz atmanızı öneririm. ■ **Enes**

Magic Barrage

- + Retro dönemin yansımaları, eğlenceli boss savaşları, sınıf çeşitliliği
- Zaman zaman monotonlaşması, arayüz

7,5

MMORPG, retro, tarayıcı



Yapım Edge of Reality Dağıtım Edge of Reality Web www.loadout.com

Loadout

Silahınıza isim koyun

Bugünlerde piyasada oldukça fazla sayıda FPS yada TPS olan online aksiyon yapım bulunuyor. Fakat özellikle, bu yapımların çoğunu denemiş oyuncular için belirtiyorum, hiç kuşkusuz neredeyse hepsinin birbirine benzediğini fark etmişler-

vermiş olan Edge of Reality stüdyoları, karşımıza Loadout ile çıkıyor. Oyunda kullandığımız karakterin giyiminden ve taktığı aksesuarlardan tutun, kullandığı silahın tipi ve geliştirmelerin kadar her şey çok detaylı olarak oyuncu-

Karakterin giyiminden ve taktığı aksesuarlardan tutun, kullandığı silahın tipi ve geliştirmelerin kadar her şey çok detaylı olarak oyuncuların seçimine sunulmuş vaziyette

dir. Hal böyle olunca da bu oyunlar belirli bir oyuncu sayısını aşmıyor ve bu sebeple yapımcılar oyunun üstünde geliştirme yapmaktan uzak duruyor. Sonuç olarak bu tür yapımlar piyasada ucuz yapımlar arasında anılıyor. Fakat bu yargıyı kırmaya karar

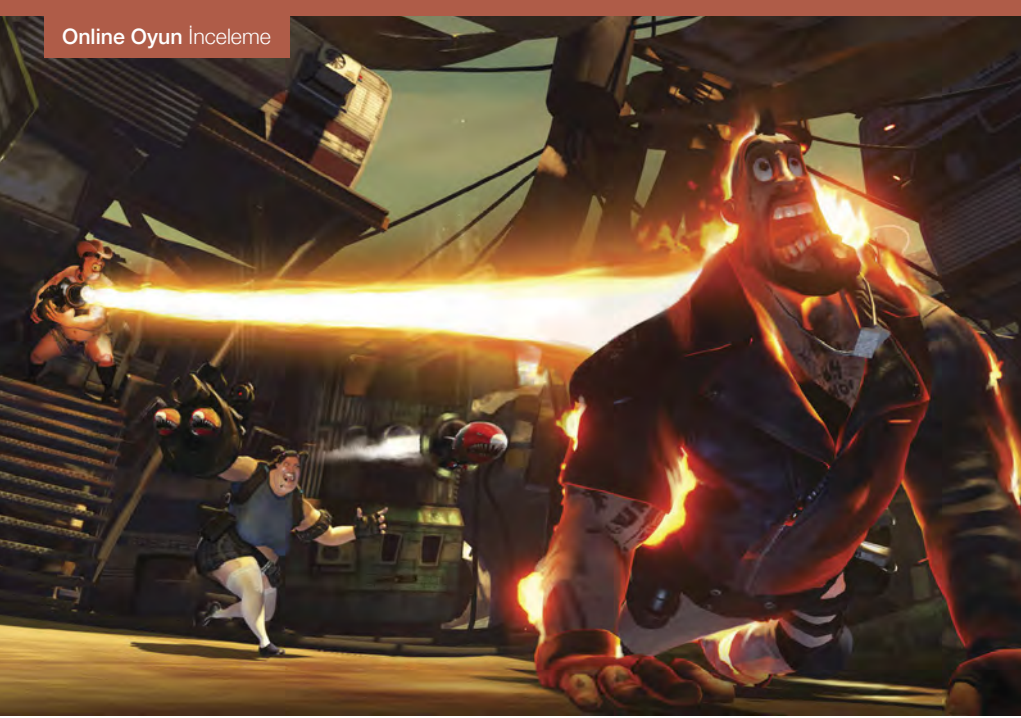
ların seçimine sunulmuş vaziyette. Zira en beğendiğim kısımlardan biri, kendi silahınızı oluştururken çok sayıda farklı kombinasyon deneyebilecek olmanız. Hatta abartarak bu baştan aşağı oluşturduğunuz silahları kişiselleştirmek adına, sanki evcil



hayvanınıza isim koyar gibi bu silahlara da isim koyabiliyorsunuz. Son olarak, oluşturduğunuz silahı oyun içinde nasıl olduğuna dair test etmeniz mümkün kılınmış. Karakter çeşitliliğine gelecek olursak, oyunda toplam üç adet karakter bulunuyor. Bunlardan ilki Axl adında ve Rambo'yu andıran bir asker. İkinci sırada ise bir sokak çetesi üyesini andıran ve zenci bir karakter olan T-Bone geliyor. Son olarak, Helga adında biraz şişman olan ve çirkin sayılabilecek bir bayan karakter mevcut. Her karakterin kendine has kullandığı aksesuarlar bulunuyor. Yani bu üç karakterin her birini farklı bir biçimde özelleştirebiliyorsunuz. Açıkçası benim için online yapımlarda olması gereken en önemli özellik, çeşitliliğin oldukça fazla olması ve karakterin kişiselleştirilebilmesidir. Sonuç olarak oyun neredeyse tamamen oyuncuların özel zevklerine göre dizayn edilmeye açık bir durumda. Tabii ki bu şekilde hitap edilen oyuncu sayısı da artmış oluyor. Bu arada yapım, her şeyin grafik kalitesinden ibaret olmadığını da kanıtıyor. Tabii ki bu cümle grafik kalitesinin kötü olduğu anla-

mına gelmesin. Zira grafikler Team Fortress yapımını andıran Cartoon, yani çizgi film ve animasyon tadında bir görüntüye sahip. Fakat bu görüntü kalitesi gayet eğlenceli ve bilgisayar sistemlerini zorlamayacak bir halde. Bu eğlenceli ve sık grafiklerin ardından göze çarpan bir diğer şey, oyun dinamiklerinin gayet basit ve kolay olması. Oldukça rahat ve özgür bir şekilde hareket edebiliyorsunuz. Bu sayede oyuna kolayca adapte olabiliyorsunuz. Kontrollerin dışında, kullandığınız silahın etkileri de gayet tok bir his uyandırıyor. Ayrıca meydana gelen kan efektlerinin yanında, bir düşmana büyük hasarlar verdiğinizde, kolunun





yada bacağının kemiklerinin görünmesi, yada kafa kısmına hasar verdiğinizde ise kafa bölümünün, sadece beyin ve gözden ibaret kalması gibi komik ve eğlenceli görüntüler ortaya çıkması tarzında şeylerde olabiliyor. Bu arada her oyuncunun epey detaylı olarak hazırlanmış bir profil sayfası var. Bu sayfadan tüm istatistiksel bilgilerinizi ulaşabiliyorsunuz. Ayrıca profilinize ait bir avatar resmi bulunuyor. Bu avatar resminizi de değiştirmeniz mümkün. Fakat bu avatar resminin değiştirilmesinden, tüm karakter detaylarının değiştirilmesine kadar her şey için bir ücret ödemeniz gerekiyor. Fakat ücret derken, gerçek ücretten bahsediyorum. Oyunda birkaç şeyin haricinde, çoğu şey gerçek para ile satın alınabilecek. Yani Spacebux denilen oyun parası ile alınabiliyor. Spacebux denilen birimi ise gerçek para ile satın alabiliyorsunuz. Yani sistem gayet basit. Neyse ki silahlarınıza taktığınız eklentilerin büyük bir kısmı için gerçek para talep edinmiyor. Oyunda bulu-

nan silah çeşitliliğini daha detaylı inceleyecek olursak, her silah için ayrı bir ekipman ve geliştirme için olan teknik ağaç adında bir bölüm bulunuyor. Bu geliştirmeleri yapmak için, oyunda kazandığınız tecrübe puanlarını kullanıyorsunuz. Oyun genel anlamda farklı ve hızlı ilerleyen bir aksiyon barındırıyor. Açıkçası biraz realizm dışında bir atmosfere sahip olan Loadout'ın en çok keyif veren yönü de bu bence. Oyuna ilk giriş yaptığınızda gözünüze çarpacak olan şey hiç şüphesiz Türkçe dil desteği olması olacaktır. Dikkat ettiyseniz Türkçe dil desteği karşımıza daha fazla çıkar oldu. Buna ek olarak oyunda çalan rock müzikleri oyuncuyu havaya sokmaya yeter nitelikte. Şirin ve eğlenceli grafiklerin, bu sert müziklerle olan kombini gayet güzel bir izlenim bırakıyor. Oyun içeriğine biraz daha değinecek olursak, oyun içerisinde üç adet mod bulunuyor. Bunlardan birincisi Günlük modu. Bu mod, gerçek oyuncular yada botlara karşı olmak üzere iki adet



seçenek sunuyor. Bu seçeneklerin ardından, bazı küçük seçenek türleri bulunuyor. Mod genel anlamda Team Deathmatch sisteminde olsa da, bu küçük seçenekler ile bazı farklılıklar geliyor. İkinci modumuz ise Rekabetçi modu. Rekabetçi modunda

ki gerçek para ile satın aldığımız bu spacebux'ları, oyun sonlarında kazandığımız hediye kutularının içerisinde de bulabiliyoruz. Tabii ki karşımıza her zaman spacebux çıkmıyor. Bu arada oyunu denemek istiyorsanız, bir steam hesabına ihtiyacınız

Oyunda çalan rock müzikleri oyuncuyu havaya sokmaya yeter nitelikte Şirin ve eğlenceli grafiklerin, bu sert müziklerle olan kombini gayet güzel bir izlenim bırakıyor

diğeri kadar seçenek sunmasa da daha zor bir halde. İlk modun karışımı sayılabilecek bir halde ve kazanmanız için düşman bölgesinin kalkanını imha edip, içeride bulunan güç kaynağını yok etmeniz gerekiyor. Ne yapmanız gerektiği çok basit. Fakat uygulama esnasında zorlanabilirsiniz. Zira düşmanlarınızın da eli armut toplamıyor. Üçüncü ve son mod, şuanda ne yazık ki aktif değil. İleri zamanlarda açılması beklenen modun ne olduğuna dair bir söylenti dolaşmıyor. Sonuç olarak oyundaki bir çok şeyin, gerçek para ile satın alınabilmesi, oyuncular için gerçekten kötü haber. Tabii

var. Daha sonrasında ise, Steam üzerinden oyunu ücretsiz olarak indirebilirsiniz. Tabii ki şunu söylemeliyim ki, piyasada denemeye bile değmeyecek çok sayıda oyun yer almışken, Loadout mutlaka denemesi gereken bir oyun. ■ **Abdullah**

Loadout

- + Cartoon grafikler ve aksiyon hızı
- Çoğu şeyin para ile satın alınması

8,5

TPS, Slash, Steam

Dragon Pals

Evcil ejderha isteyen?

Yine R2 Games imzalı bir sıra tabanlı ve anime tadında bir online yapım olan Dragon Pals, yapımcılarının yaptığı diğer oyunlardan neredeyse senaryo dışında hiçbir farklı olmayan bir oyun. Uzak doğu temasını içeren iki boyutlu bir MMORPG

bir hikâyeyi barındırıyor. Oyuna başlarken üç adet sınıf çıkıyor karşımıza. Her bir sınıf, iki cinsiyette olmak üzere Mage, Warrior ve Archer olmak üzere seçimimize sunuluyor. Mage büyü gücünü kullanan, Warrior zırhı ve yakın dövüş yeteneğine sahip olan ve

Oyunun bir avantajı browser tabanlı olması.

Yani istediğiniz bir internet tarayıcısında, herhangi bir indirme işlemi yapmadan oyunu oynayabilirsiniz

olarak geçse bile, RPG unsurlarını tam anlamıyla barındırdığını söyleyemeyiz. Oyunun bir avantajı browser tabanlı olması. Yani istediğiniz bir internet tarayıcısında, herhangi bir indirme işlemi yapmadan oyunu oynayabilirsiniz. Fakat bu durum bir avantajdan çok dezavantaja dönüştüğü durumlarda olabiliyor. Oyun içeriğine gelecek olursak, sanırım R2 Games üretimi olan oyunların hepsi aynı ara yüz ve görsellere sahip fakat senaryoları farklı. Demek istediğim her oyun aynı fakat farklı

son olarak archer, ok ve yay kullanan bir sınıf. Yani gördüğümüz üzere neredeyse her online yapımda bulunan, klasik bir hal almış ilk üç sınıf.

Oyunda bazı görevler esnasında NPC'ler ile aranızda geçen diyaloglarda vereceğiniz cevabı kendiniz seçebiliyorsunuz. Tabii ki bu durum çoğu zaman olmuyor. Açıkçası çok uzun soluklu bir oyun olacağını sanmıyorum. Çok basit bir şekilde bir savaş sisteminden oluşması ve üstelik bu sistemden sıra tabanlı olması, tamamen oyunculuk



Yapım R2 Games Dağıtım R2 Games Web dragon.r2games.com

kavramından uzak kalmış durumda. Oyunculunun ön planda olmadığı bir yapımla karşı karşıyayız. Hatta yapımcıların diğer yapımları ile o kadar benzer ki, müziklerini bile aynı koyduklarını düşünüyor insan. Tabii ki hakkını vermek lazım, oyunun karakter ve çevre çizimleri gayet başarılı. Karakterlerin dış görünüşleri çok yaratıcı görünüyor. Özellikle iki boyutlu bir oyun olması sebebiyle çevre ve atmosfer adeta resmedilmiş durumda. Bazı oyuncular iki boyutlu bir oyundan daha fazla ne beklenebilir ki diye düşünse de, piyasada iki boyutun sınırlarını zorlayan çok sayıda yapım bulunuyor. Sıra tabanlı aksiyonun dışında karakterimizi fare tıklamaları ile istediğimiz yere götürebiliyoruz. Oyunun diğer küçük bir farkı, oyuncuların evcil ejderhalara sahip olması. Ayrıca görevleri yaptığınız esnarlarda düşmanlarınızla savaşırken, bu evcil ejderhanızda sizin yanınızda, sizinle beraber savaşılıyor. Savaş dinamiklerinden biraz daha bahsedecek olursak, sıra tabanlı olmasına ek olarak, karakterimizin kullandığı alan hasarlı ve hedef odaklı yetenek büyüleri



bulunuyor. Bunları da kullanarak sıra tabanlı aksiyonun tadını almaya çalışıyorsunuz. Tabii ki ne kadar alabilirsiniz bilinmez. R2 Games bu tutumunu ne zaman değiştirecek hiçbir fikrim yok fakat, bu şekilde sadece basit oyunculara hitap ediyor. Denemek veya denememek tamamen size kalmış. Fakat denemediğiniz takdirde bir kaybınız olmadığını da belirtmek istiyorum.

■ Abdullah

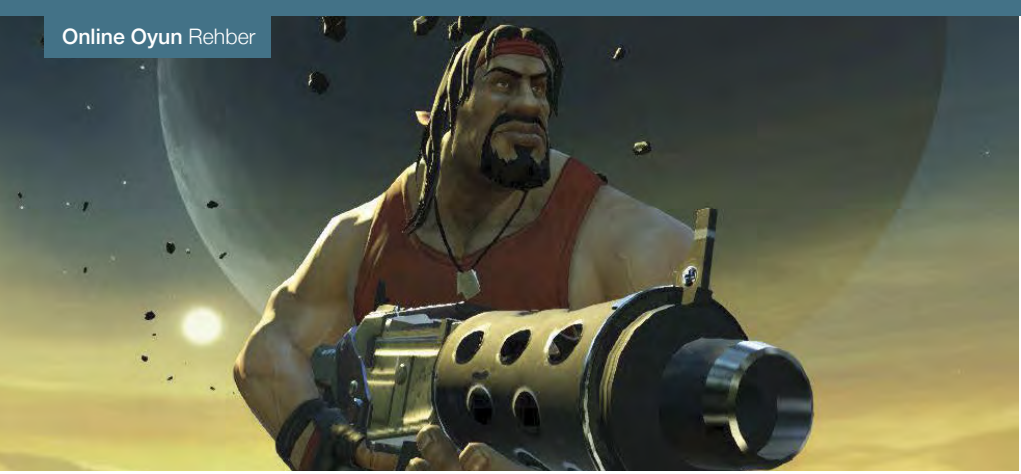
Dragon Pals

- ⊕ Çizim ve müzikler
- ⊖ Farklılıktan yoksun

5,0

🎮 Anime, Sıra tabanlı, MMORPG





Loadout

Loadout, türlerine tabii ki benzeş de benim için farklı bir yere sahip. Zira bu tür oyunlara aşık olan oyuncular da aradaki farkı rahatça görebilirler. Türlerine benzer olarak her ne kadar aynı sistem işlese bile, yapımcıların oyunu oyunculara bu şekilde

sunması gayet başarılı görünüyor. Müzikleriyle ya da çizgi film tadındaki eğlenceli grafikleri olsun, Loadout gayet eğlenceli dakikalar sunuyor. Umuyorum ki sistem dostu yapısı ve şık ara yüzü ile umarım istenilen noktaya ulaşabilir. ■ **Abdullah**



Kıyafetçi

Bu menüde, kullanmış olduğunuz karakterinizin tepeden tırnağa tüm görünümünü değiştirebiliyorsunuz. Hatta oyun esnasında yapabileceğiniz kısa dans figürleriniz bulunuyor. Bu dans figürlerini bile buradan değiştirmek mümkün. Fakat maalesef bu görsel değişiklikleri inceleme bölümünde bahsettiğim, spacebux ile satın alabiliyorsunuz. Bu da gerçek para anlamına geliyor. Son olarak sağ tarafta, mevcut olan üç farklı karaktere de geç atabilirsiniz.

Silah Yapımı

Burada dört tip silahın, eklenti ve aksesuarlarla yapımını gerçekleştiriyorsunuz. Görselde görüldüğü üzere silahınızın bölümlerinin yanında bulunan seçim kutucuklarından, o bölüme nasıl bir eklenti yapmak istediğinize bağlı olarak seçenekler sunuluyor. Ekranın sol tarafında ise silahınızın detaylı bir güç tablosu duruyor. Ayrıca ekranın sağ üst tarafında bulunan "ATILKURT" yazısı, benim silahıma verdiğim isim. Siz de istediğiniz bir ismi silahınıza verebilirsiniz.



Teknik Ağaç

Menülerimizin arasında yer alan teknik ağaç bölümü, oyun sırasında kazandığımız tecrübe puanları ile silah özellikleri üzerinde geliştirmeler yapabileceğimiz bir bölüm. Tabii burada her tipte silah için, farklı geliştirmeler bulunuyor. Gayet basit bir şekilde dizayn edilmiş durumda olan teknik ağaç, online oyunlardan görmeye alışık olduğumuz yetenek ağaçlarını andırıyor. Sanırım bu durumdan biraz ilham alınmış. Yine de gayet başarılı görüldüğünü belirtmeliyim.



Profil Sayfası

Profil sayfanız, yani oyundaki diğer adı Dolap. Bu bölümde profilinize ait tüm istatistiksel detaylarınıza ulaşabilirsiniz. Görselde görüldüğü üzere, bu bölüm üç menüye bölünmüş durumda. İlk olarak özet menüsünde, genel özellikler yer alıyor. İstatistikler menüsünde ise daha detaylı bilgilere ulaşabilirsiniz. Son olarak Avatar menüsünde ise, profil resminizin yerine geçen bir görsel olması gerekiyor. Buradan da bu görseli değiştirebilirsiniz. Tabii görsellerin çoğu için spacebux gerekli.



Oyun içinden

Loadout, Third Person Shooter, yani TPS türüne ait bir online aksiyon oyunu. Grafiklerindeki animasyon havasını mutlaka hissetmişsinizdir. Zira karakter modelleri bile bunu tek başına gösterebiliyor. Çevre dizaynı da bir o kadar hoş görünüyor gerçekten. Oyun sırasında, ekranınızda radar, sağlık barı, silah durumu ve takımların birbirine olan üstünlüğünü gösteren küçük bar bulunuyor. Yani oyun esnasında ihtiyacınız olan her şey abartısız olarak sunulmuş.



Mizahi efektler

En çok ilgimi çeken yerlerden biri, animasyon tadında olan bu grafiklerin, esprili ve mizahi bir biçimde oyuna uyarlanmış olması. Aslında ölen düşmanlar kanlı bir şekilde ölebilir, bu size hiç vahşi gelmiyor. Görselde de görebilirsiniz ki, kafasından hasar almış bir düşman bulunuyor ve sadece beyin ve gözleri yerinde duruyor. Bu durum bahsetmek istediğim şeyin sadece küçük bir bölümü. Yani bunun gibi mizahi tarzda çok sayıda ölüm şekli ve karakter dansları bulunuyor.

En çok oynanan online oyunlar

YENİ

APB Reloaded

Yapım Reloaded Productions Dağıtım GamersFirst
Aylık Ücret Yok Web www.gamersfirst.com/apb



YENİ

FFXIV Online: A Realm Reborn

Yapım Square Enix Dağıtım Square Enix
Aylık Ücret 12,99\$ Web www.finalfantasyxiv.com



Marvel Heroes

Yapım Gazillion Dağıtım Gazillion
Aylık Ücret Yok Web www.marvelheroes.com



YENİ

Neverwinter

Yapım Cryptic Studios Dağıtım Perfect World
Aylık Ücret Yok Web nw.perfectworld.com



PlanetSide 2

Yapım Sony Dağıtım Sony
Aylık Ücret Yok Web www.planetside2.com

Türkçe Arayüz



YENİ

RIFT

Yapım Trion Worlds Dağıtım Trion Worlds
Aylık Ücret Yok Web www.riftgame.com



Star Trek Online

Yapım Cryptic Studios Dağıtım Perfect World
Aylık Ücret Yok Web sto.perfectworld.com



Stronghold Kingdoms

Yapım FireFly Studios Dağıtım FireFly Studios
Aylık Ücret Yok Web www.strongholdkingdoms.com

Türkçe Arayüz



YENİ

Warframe

Yapım Digital Extremes Dağıtım Digital Extremes
Aylık Ücret Yok Web www.warframe.com



War Thunder

Yapım Gaijin Dağıtım Gaijin
Aylık Ücret Yok Web www.warthunder.com

Türkçe Arayüz





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/chiponlineurkiye
<http://twitter.com/chiponline>*



Tüm marketlerde