

#204 Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi

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

LEVYEL



Yılın Oyunları

#2013ün en iyiyi oyunu



CHIP İNTERNETİN KARANLIK YÜZÜNÜ ORTAYA ÇIKARIYOR



VIDEO EĞİTİM

4
TAM
SÜRÜM
yazılım



CHIP Ocak sayısındaki hediyeleri KAÇIRMAYIN!

Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com





2014

“Normal insanlar” için bir yıl, “oyuncular” içinse bir oyun yılı daha geride kaldı. Sizi bilmem ama 2013, beklentilerimi karşılamadı. (Oyun anlamında... Hoş, onun dışında da çok iyi geçmedi ya, neyse.) Her ne kadar piyasaya GTA V ve The Last of Us gibi önemli başlıklar çıkmış olsa da yeterince “tamamlayıcı oyun” çıkmadı. Bunda yeni nesil konsolların da payı var çünkü PlayStation 4 ve Xbox One, 2013’ü bir “geçiş yılı”na dönüştürdü. Bu nedenle birçok geliştirici Araf’ta kaldı ve ortaya beklenen sonuç çıkmadı.

Ancak en önemli sorun, artık tekrara başlayan; Battlefield, Call of Duty ve BioShock gibi serilerdi. Kaçınılmaz olarak bu oyunları değerlendirmeye aldık tabii ki ama artık kutulu oyun dünyasının farklı bir soluğa ihtiyacı var. Yeni nesilden umutluyum ancak hep söylediğim gibi, daha fazlası gerek.

Kapak konusuna da gelmiş olduk böylelikle: Bu ay öne çıkan oyun yoktu pek; bu yüzden “2013’ün en iyi oyunları”nı kapağa taşıdık. Burada ismini veremeyeceğim (!) iki oyun arasında akıl almaz bir çekişme yaşandı ve tabii ki kazanan tek oyun oldu.

Siz de Twitter’da **#2103üneniyoynu** hashtag’iyle yılın oyununu seçin; sürpriz hediyeler kazanma şansını yakalayın. (Detaylar LEVEL Online’da.)

Unutmadan... Yeni yılı boş geçmedik: Size dört dev poster ve 55 TL değerinde Knight Online kodu hediye ettik.

Herkese tekrar iyi yıllar.

Fırat Akyıldız

Yayın Yönetmeni

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



Yeni yılda...

**Şefik**

@GamerRocko

Artık oynamaya vakit bulamayacağım oyunlara boşu boşuna para vermeyeyim, oyun arşivimi yok yere şişirmeyeyim, rica ediyorum. Devam edersem biri bana tokat atsın, lütfen.

**Tuna**

Haksızlık olmasın, yol bulmak adına hile hurdaya karşılmasın, doğa yok edilmesin, kimse kimsenin kuyusunu kazmasın, herkes birbiriyle iyi geçinsin, adam olunsun yeni yılda!

**Emre**

Ultimate Team gold pack'inden adam gibi bir futbolcu kartı çıkmasını istiyorum.

**Ertuğrul**

@ErtugrulSungu

Scrubs gibi güzel, uzun soluklu dizilerin çıkmasını, oyun camiasına gerçekten farklılık yaratacak yeni beyinlerin katılmasını ve en önemlisi de beklediğim akademik kadronun açılmasını bekliyorum.

**Ayça**

@aycazaman

Evlenip çocuklu çocuğa karışmak istiyorum, başlık parası olarak da St. Bernard istiyorum.

**Ertekin**

İlk dileğim bir PS4 sahibi olmak, ikincisi de yılın geri kalanını onunla baş başa geçirmek; gerisi boş laf...

LEVEL

#204 - Ocak 2014

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhun Sungurtekin

YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)

Fırat Akyıldız firat@level.com.tr

EDİTÖR

Şefik Akkoç rocko@level.com.tr

YAYIN KURULU

Cem Şancı cem@level.com.tr

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

GRAFİK TASARIM

Emre Öztınaz emre@level.com.tr

KATKIDA BULUNANLAR

Adem Başaran adem@level.com.tr

Ayça Zaman ayca@level.com.tr

Cenk Durmazel cenkerdem@level.com.tr

Doruk Akyıldız doruk@level.com.tr

Ercan Uğurlu ercan@level.com.tr

Erdem Uygan erdemcenk@level.com.tr

Ertekin Bayındır ertekin@level.com.tr

Ertuğrul 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 Kırmıoğlu

Tel: 0 212 336 53 60 (3 Hat), Faks: 0 212 336 53 90

Kurumsal İletişim Direktörü

Neslihan Sadıkoğlu

REZERVASYON

Rezervasyon Tel: 0 212 336 53 00 - 57 - 59

Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

Ankara Reklam Tel: 0 312 207 00 72 - 73

Hedef Sayfalar Tel: 0 212 336 53 70, Faks: 0 212 336- 53 91

Yönetim Yeri: Trump Towers, Kule 2, Kat: 21-24, 34387, Şişli, İstanbul

Tel: 0 212 410 31 77, Faks: 0 212 410 33 57

Baskı: Bilnet Matbaacılık

Biltur Basım Yayın ve Hizmet A.Ş.

Dudullu Org. San. Bölgesi 1. Cad No:16 Esenkent Ümraniye-İSTANBUL

Tel: 444 44 03

Faks: 0 216 365 99 08

www.bilnet.net.tr

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

Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

FİPP üyesidir.

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

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300

okurhizmetleri@doganburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:

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

abone@doganburda.com

www.doganburda.com

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

PCNET'İN OCAK SAYISI BAYİLERDE!

SON 5 YILIN PCNET ARŞİVİ HERKESE HEDİYE

NASIL YAPILIR? • PC'nizin elektrik tüketimini azaltın • Bedava site kurun • Yeni bir bilgisayara taşının

PCnet



ŞİFRELEME ARAÇLARI

Buluttaki dosyalardan e-postalara, sosyal ağ mesajlarından kablosuz ağ bağlantısına kadar her şeyi şifreleyerek casusların kâbusu olun.

Teknolojiyi seviyoruz Ocak 2014 Sayı 196 Fiyat 7,90 TL

İLK YARDIM USB'Sİ
Her işinizi görecektir, USB belleğe sığan yazılımlar

SANAL PARA BITCOIN

**AYRICA
LITECOIN
MADENCİLİĞİ**
YENİ BİR SANAL PARA
BİRİMİYLE İLK
KAZANAN SİZ
OLUN

**DVD
HEDİYELİ**

YENİ BİR EKONOMİ
NİMLERDİR GÜNDEMDE DÜŞMÜYOR...
SANAL PARA BİRİMİ NASIL
KULLANILIYOR, NASIL PARA KAZANDIRIYOR,
MADENCİLER TARAFINDAN KULLANILIYOR?

DONANIM

MAC'İN DÖNÜŞÜ
PC'DEKİ OYUN KEYFİ APPLE'İN
BİLGİSAYARLARINA DA TAŞINIYOR

AYIN DOSYA KONULARI TAM 45 SAYFA



TEKNOLOJİ
**UZAYDAN
TWEET**

+ Uzay İstasyonu'ndan
nasıl tweet atılıyor?



İNTERNET
**BÜYÜK
PAYLAŞIM**

+ E-postaya sığmayan dev
dosyaları paylaşmanın 10 yolu



TEKNOLOJİ
**BEYİNİ
HACK'LEMEK**

+ Zihin gücüyle bilgisayar
kontrolüne doğru

HER SAYIDA
+ YENİ ÜRÜNLER + YAZILIMLAR + MOBİL UYGULAMALAR + WEB SİTELERİ



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

BU AY NE OYNADIK?



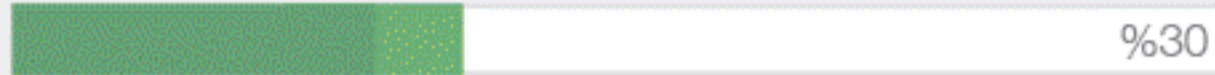
Emre Öztınaz

FIFA 13'ten sonra FIFA 14'te de Ultimate Team heyecanına kendimi kaptırdım, Battlefield 4'te de Rank 110 olma çabalarıma devam ettim.

Assassin's Creed IV: Black Flag



Battlefield 4



FIFA 14



Ertuğrul Süngü

Bir süredir çok fazla yüklenmediğim Hearthstone'a resmen girişirken, Wasteland 2 ile bir kez daha kendimi buldum; özlemişiz adam gibi RPG oynamayı...

Hearthstone: Heroes of Warcraft



StarCraft II: Heart of the Swarm



Wasteland 2



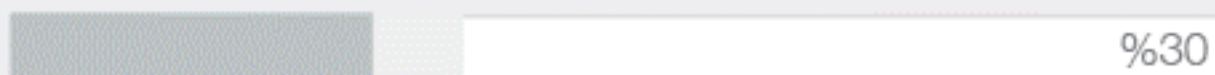
Şefik Akkoç

Televizyonum bozuldu ve ne eski, ne de yeni nesil konsolları kullanabiliyorum! Hal böyleyken zamanımın çoğu PC başında geçti bu ay.

Battlefield 4



FIFA 14



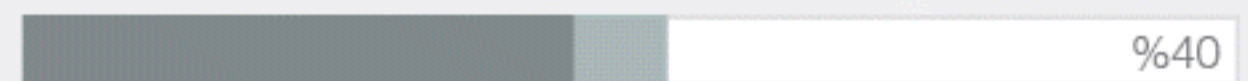
Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist



Tuna Şentuna

O kadar PS4 oyunu geldi, ben yine de Hearthstone'a takıldım kaldım bir ay daha... Gelecek aylarda dünyaya tekrar dönmeyi planlıyorum.

Hearthstone: Heroes of Warcraft



Killzone: Shadow Fall



LEGO Marvel Super Heroes



3 POSTER TAKVİM +17 POSTER

Blue Jean

OCAK 2014 SAYI 1 • 112568 FİYATI ₺ 5,00

POP UP
POP UP
KAPAGINDA


ONE DIRECTION



BLUE JEAN
YENİ
ALBÜMÜNÜ
ANLATTI

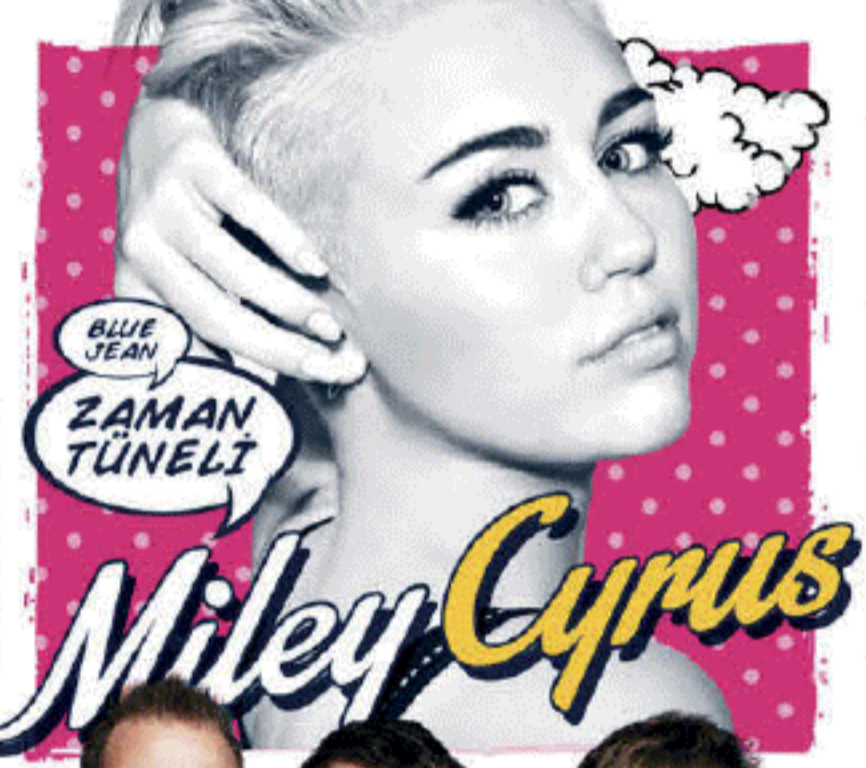
EMRE AYDIN

"ASK BİR
ŞUİRSÜZLÜK
HALI"



BLUE JEAN
ZAMAN
TÜNELİ

Miley Cyrus



BLUE JEAN
UNUTULMAZ
İNCİLER

Jennifer Lorenence



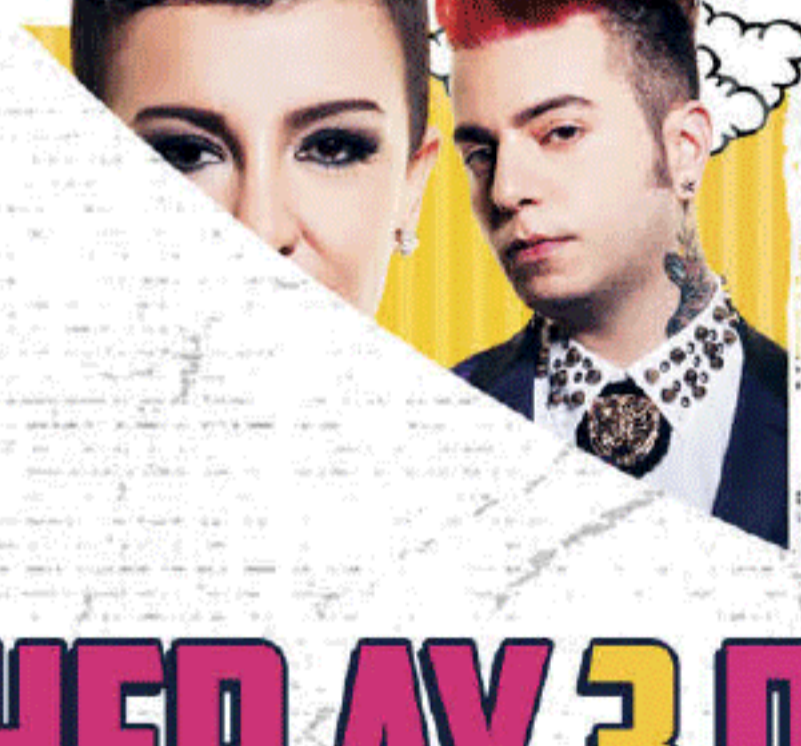
BLUE JEAN
BÜYÜK
SOYLARIN
GRUBU

MUSE



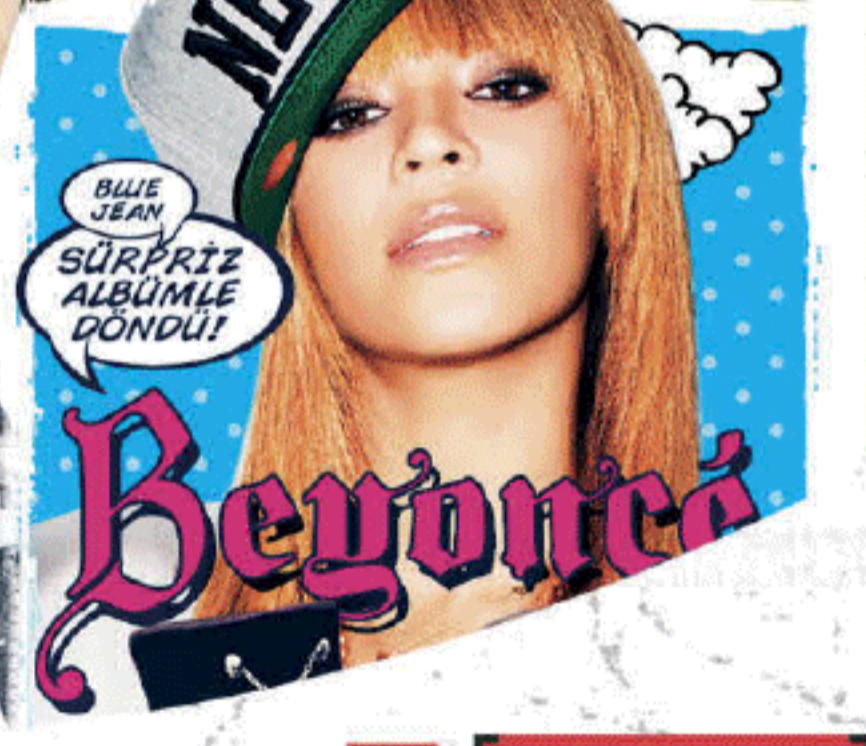
BLUE JEAN
BENİM
HİKAYEM

EKİN KOC



BLUE JEAN
SÜRPRİZ
ALBÜMLE
DÖNDÜ!

Beyoncé



HER AY 3 DERGI

[/bluejeanmagazine](#) [/bluejeandergi](#) [www.eMecmua.com](#)

EMRE AYDIN EKİN KOC MILEY CYRUS

blue Jean

BEST of 2013

MA

BUN ALBÜM BİZİ DAĞI



BEST of 2013

LEAD RANG!

Nightwish

TANH BİZİM ÖĞRETMENİMİZ



VIOLETTA YAKIŞIKLILARIYLA LAFLADIK!

POP UP

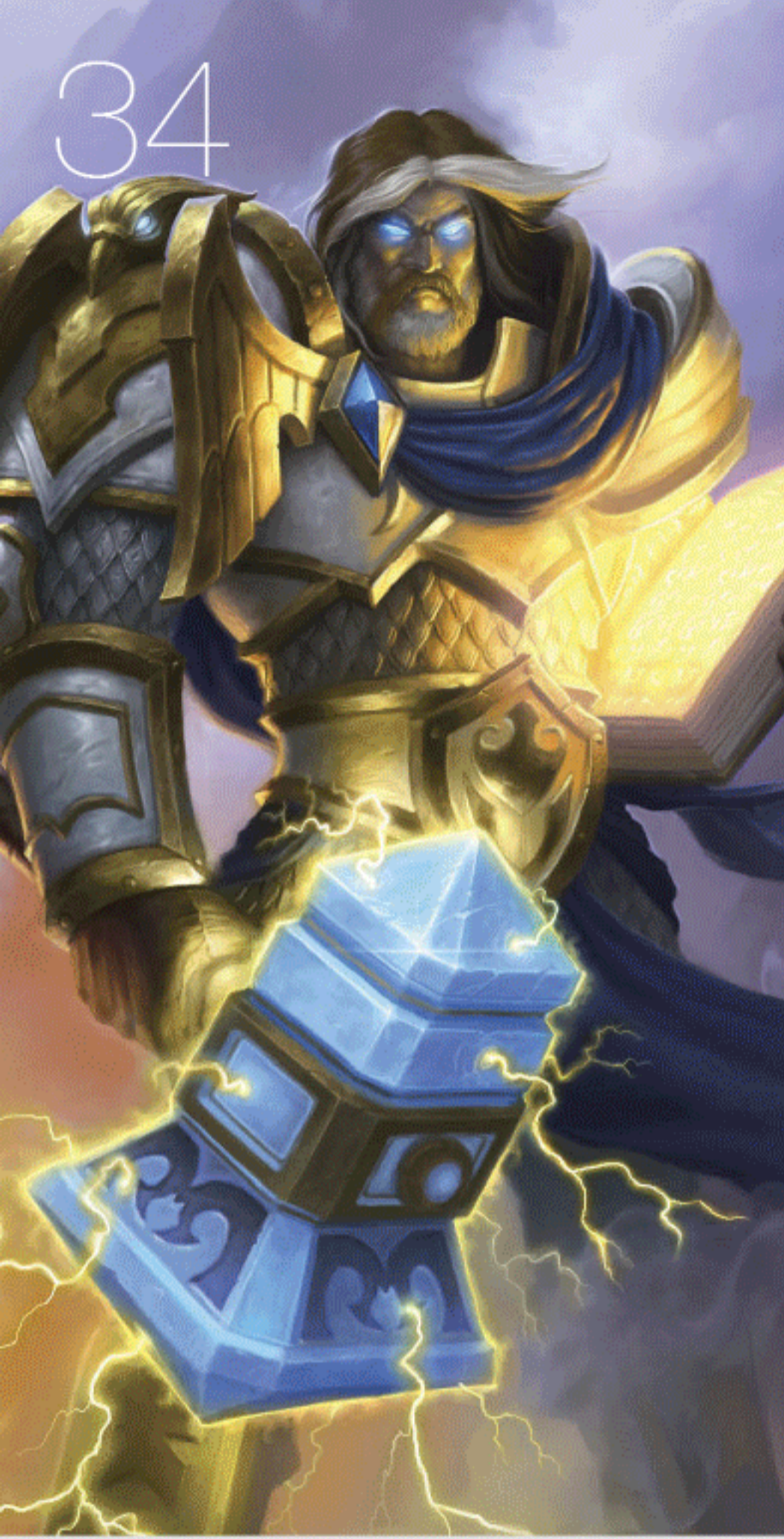
ONE DIRECTION

ZİRVE HALA ONLARINI



3 POSTER
TAKVİM
+17
POSTER





34



66



68



73

- 3 Editörden
- 4 LEVEL Tayfası
- 6 Ne Oynadık?
- 10 Posta
- 14 Takvim
- 16 Split Screen
- 18 Role Playing Günlükleri**
- 20 Haber
- İLK BAKIŞ**
- 32 Lords of the Fallen
- 34 Hearthstone:
Heroes of Warcraft
- 38 Dayz (Test)
- 40 Wasteland 2 (Test)
- 42 Big Boss**

DOSYA KONUSU

- 44 Yılın Oyunları
- 86 Oculus Rift

60 Rocko@Psikiyatr

İNCELEME

- 64 Gran Turismo 6
- 66 Killzone: Shadow Fall
- 68 Ryse: Son of Rome
- 70 Assassin's Creed IV: Black Flag
- 71 Battlefield 4
- 73 Need for Speed Rivals
- 74 FIFA 14
- 75 The Walking Dead:
Season Two - Episode 1
- 77 Saint Saiya
- 78 Knack
- 79 LEGO Marvel Super Heroes
- 81 The Novelist
- 82 SteamWorld Dig
- 83 Racing Manager 2014
- 84 Doki-Doki Universe
- 85 Resogun

92 Kezban Raporu

- 95 Donanım
- 102 Market
- 104 Kültür & Sanat

108 LEVEL Ligi

- 110 Kare
- 114 LEVEL 205

DVD



DEMO

Battle Worlds: Kronos
Chaos Domain
Euro Truck Simulator 2
Goodbye Deponia
Long Night
The Night of the Rabbit

BEDAVA OYUN

Co-Op
Fire Point
The Very Organized Thief
Trippy Trippy Bad Bad

EKSTRA

Diablo III: Reaper of Souls
(Wallpaper Paketi)
Killzone: Shadow Fall
(Wallpaper Paketi)
LEGO Marvel Super Heroes
(Wallpaper Paketi)

VIDEO

Assassin's Creed Pirates
Double Dragon Trilogy
Eldevin
Final Fantasy VIII
Game of Thrones
Gran Turismo 6
Killzone: Shadow Fall
Knack
LEGO Marvel Super Heroes
Lightning Returns: Final Fantasy XIII
Metal Gear Solid V: Ground Zeroes
Quantum Break
Soulcalibur: Lost Swords
Tales from the Borderlands
The Elder Scrolls Online
The LEGO Movie
The Walking Dead: Season Two
The Witcher 3: Wild Hunt
Thief
Titanfall
Tom Clancy's The Division
Tomb Raider: Definitive Edition
Ultra Street Fighter IV
Warhammer 40.000: Space Wolf

SERVİS

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

SÜRÜCÜ

ATI 13.9
NVIDIA 331.65

POSTAKUTUSU

Sorularınız için: inbox@level.com.tr

SARCASM HURTS...

Merhabalar Tuna Abi. Umarım iyisinizdir LEVEL ahalisi olarak. Yarın geometri yazılım var fakat şu an bu mesajı yazmak esti nedense. Geçeyim hemen sorulara, ders çalışacağım...

Benim geometrim hep kötüydü. Analitik geometridense 90 ve üstü notlar alıyordum müthiş tezat bir şekilde. Kafamın nasıl bir sistemde çalıştığını o vakitten beri düşünüyorum, düşünüyor ve düşünüyorum...

1. Bir sayınızda Tuna adında birisi sana "Tuna'lar olarak dünyayı ele geçireceğiz." tarzında bir şey söylemişti. Sanırım sen bu planı uygulamaya başladın. Dergideki yazıların neredeyse yarısında senin adın var, incelemelerin çoğunu sen alıyorsun, yakın zamanda kültür & sanat bölümünü de ele geçirdin. Neler oluyor abi? En son derginin ismini "TUNA" yapmayı mı düşünüyorsun yoksa?

Evet, aynen öyle! Nasıl Gülben Ergen'in Gülben'ce diye programı var, nasıl Hülya Avşar'ın zamanında Hülya diye dergisi var idiyse (Seda Sayan'ın da Seda mı ne vardı...) LEVEL'in da "Tuna..." adında, böyle üç noktalı bir isimle değiştirilmesi bence hiç de abesle iştiğal olmaz. (Abesle iştiğal sözünü dergi okurları arasında bilen varsa beri gelsin.)

2. Şefik Abi'nin kızgın olduğu bir dönem vardı fakat oyun kanalındaki "gameplay" videolarında gördüğüm kadarıyla büyük bir değişim yaşamış. Aynı yerde onlarca kez başarısız olsa bile ses tonu sabit kalıyor. Nasıl bu kadar sakin olmayı başarıyor? Sinirlerini mi aldırıyor, yoksa terapiye mi başladı? (Ve aklıma Rocko@Psikiyatır gelir...)

Çünkü Şefik'in hisleri yok. Eline sıcak

maşa bas, (Sıcak maşayı nereden buluyorsan...) yine de ses çıkarmaz. Sen bir de beni Tekken'de yenilmeye yakın gör. Bir tuşu temas problemleri çıkaran Arcade Stick'i sağlam bir yumrukla ortadan kaldırdım misal en son. O da temassızlık etmeseydi! (Sakin ol Tuna, hayat bu tip anlamsız konularla kendini yıpratmana değmeyecek kadar kısa. - Şefik)

3. Cem Abi'nin Kezban Raporu köşesi geri döndü, şahsen çok mutlu oldum. Okuldaki kızlara okutuyorum ibret alsınlar diye, çok iyi oluyor. Sağ ol Cem Abi! Tuna Abi, bir de Cem Abi'ye şunu sormanı istiyorum: Alaycı konuşmanın yan etkileri olmuyor mu? Bende giderek hastalığa dönüşüyor da. Onun yüzünden yemediğim "dislike" kalmadı.

Alaycı konuşmanın sınırları çok iyi ayarlanmalıdır, yoksa alaycı değil, itici olursun; bir bakmışsın, kimse seninle konuşmak istemiyor. Yerinde ve sempatik yapılan alaycı konuşmalar işe yarıyor, sana öyle diyeyim. Cem Abi'ne bu soruyu sorardım da cevap alabileceğimizi pek sanmıyorum...

4. 141. sayıdan itibaren hiçbir sayınızı kaçırmadım. Eh, haliyle dergiler evde fazla yer kaplamaya başladı. Haliya yayıp fotoğrafını çekmeyi isterdim ama kadraya sığmazlar diye düşündüm. (63 dergiyi sığdırıp çekerseniz yollayın.) Bu sene de üniversite sınavına gireceğim ve İstanbul'da Bilgisayar Mühendisliği okumayı düşünüyorum. Üniversiteye gidince bu dergileri ne yapayım sence? **Yerinde olsam onları bir yerlerde, kutularda saklardım zira üniversite bitince ve hatta sonrasında, uzunca bir süreden sonra tekrar o dergilere bakmak çok keyif verebiliyor. Ha, baktın keyif vermiyor,**

o zaman ortadan kaldırırsın. (Soru: Bir ayakkabı kutusuna kaç adet LEVEL sığar? - Şefik)

5. James Hetfield mı, Dave Mustaine mi? (San ki böyle başka bir soru daha vardı; şıklarından biri "P", biri "X" ile başlayan.)

Önceki soruyu hatırlayamadım ama bence Dave Mustaine. "Neden?" diyecek olursan, adam Metallica'yı bırakıp kendi grubunu kurdu ve bundan önemlisi, kendi türünü oluşturdu. Şahsen kendisini de, yaptığı müziği de fazlasıyla seviyorum. Son albümü de çok güzel hem. Aklıma getirdin, bir tur dinleyeyim. (Ben de Stephen Malkmus'u seviyorum ama James ile de, Dave ile de hiçbir alakası yok. - Şefik)

6. Dergide metal albümlerini incelemen çok hoşuma gitti. "Helal, süper, devam!" diyorum. Bir de hazır müzik konusuna girdik, sorayım: Tool dinledin mi hiç Tuna Abi? Dinlemediysen öneririm. Sober'ı dinle en azından.

Tool dinledim elbette de dinledim bitti yani artık... Ben bir şeyleri çok dinleyince sıkılıyorum. Metal albümleri de hız kesmeden devam ediyor; Kültür & Sanat bölümüne göz at hemen. (Sober güzel şarkıdır, tebrikler.)

Uzun oldu biraz, kusura bakma. Oyunlarla ilgili bir soru bile sormadım, o da bir ilginç oldu. Hadi kendinize iyi bakın. İyi çalışmalar! May the force be with you!

Oyun sorusu olmayan e-postalar da fazlasıyla makbulümüzdür, iyi etmişsin. Görüşürüz, kalın giyin, üşütme. (Hayatın kendisi bir oyun Tuna, bu oyuna kanıp kendini yıpratma, huzur içinde yaşa ve yat. - Şefik)

Engin Can KIRCA

Evli, mutlu, LEVEL'li

Twitter'ı kurcalarken (Aslında Ertuğrul'un retweet'inden gördüm, yalan söylemeyeyim.) gördüğüm bir fotoğraf gayet etkileyici geldi ve onu burada yayımlamanın anlamlı olduğunu düşündüm. Üstelik insanların evliyken bile LEVEL okuyor olması hoşuma gitmedi değil. (Bizde büyümüş olma, oyunlara ve eğlenceye

veda etme anlamını taşıdığı için...) Sevgili Mehmet tweet'inde şunları yazmış:

"Sevdiğim 3 şey yanımda daha ne isterim: LEVEL 203, sevgili eşim ve filtre kahve. Sizleri seviyorum..."

Mehmet DURAN

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



ÇANAKKALE'DEN SELAMLARI!

Merhaba Tuna Abi. (Bak, altını çizdi lakabını kabul etmiyor.) Ve "karanlıkların parantezcisi Şefik Reyiz". Dergiyi Call of Duty: Modern Warfare 3 kapaklı 179. sayıdan beri takip ediyorum. Buyurun sorular...

Karanlıkların parantezcisi, böyle bir zindan gardiyanı havası verdi ama olay parantez yani, ne kadar karizmatik olabilir? Bir de üstüne "reyiz"... Hadi bakalım, daha neler göreceğiz... (Karizma kelimedede değil, bende! - Şefik)

1. İlk önce kitap... Bana önerebileceğin bir kitap var mı? Her tür okurum.

Dean Koontz'un Frankenstein serisini okusana. Bildiğin Frankenstein değil, merak etme. Çok sürükleyici, çok etkileyici bir seri... (Ben de kitap okumaya başlasam artık... - Şefik)

2. Bana önereceğin bir PC oyunun var mı? Strateji olsun.

Strateji deyince zaten üç tane oyun var: Civilization V, Company of Heroes 2, StarCraft II. Total War da var gerçi. Ben Civilization V diyorum. Başına oturursun, zor kalkarsın. (Ben de StarCraft II diyeyim bari. - Şefik)

3. Assassin's Creed IV: Black Flag'de kabak tadı var. Üçüncü oyundan daha da tuzlu, yenmiyor artık... Serinin bir dahaki oyunu ne olur? **Kabak tadı var deyip tuzlu demen... Tuzlu bir kabak hiç çekemeyeceğim şu an; beni bu hayale yönlendirdiğin için soruna cevap veremiyorum. Serinin bir sonraki oyunu olmasın artık gerçekten ya; ben bıktım bile çoktan. (Serinin bir kez daha İstanbul'a uğrayacağına dair... - Şefik)**

4. The Elder Scrolls V: Skyrim'i severek

oyunuyorum. (DLC'ler bitmedi hala.) The Elder Scrolls Online aynı tadı verecek mi? (Ben tam boss'larla dövüşürken oyunu durdurup yemeğe gitmeyi seviyordum...)

Valla iyi uğraşırlarsa The Elder Scrolls Online tüm evreni ele geçirebilir. Şöyle güzel görevler, dengeli bir oyun sistemi, saçma sapan olmayan düşmanlar koyarlarsa bu iş bitmiştir. ("Bu iş bitmiştir, görüşmeyelim!" demiş şair. - Şefik)

Daha sorularım var ama olsun, bunlar yeter. Bu havalarda üşütmeyin. Sömestr tatilinde sizin oraya baklava, şöbiyet, saray sarma getireceğim. Kendinize iyi bakın LEVEL ailesi; ortak yazılılardan sonra oyunlara dadanacağımla!

Ortak yazılı diye bir şey mi çıktı şimdi de? Nasıl oluyor, sınıflar toplanıp yazılıları birlikte mi çözüyor? (Spor salonunu kapatmışlar...) Neyse, bu konu beni ilgilendirmez, yaşım 102. Sana başarılar diliyor, atkımı ve beremi takıyorum sevgili Ateş.

Emir ATEŞ

LEVEL LEVEL SORULAR

Merhaba LEVEL reisleri! Öncelikle hepinizi çok seviyorum, siz en iyi oyun dergisi olarak bence en kafa olanısınız ve en iyisisiniz; o yüzden sizi çok seviyoruz! (Arkadaşlarla.) İnşallah bu sorularım size ulaşır; soruları gördüm ve gaza geldim, ben de yazayım dedim. Tuna Abi

favorim ama hepinizi seviyorum tabii. (Sana da selam Şefik Abi!)

Parantezci reyiz Şefik'ten sonra hepimiz reis olduk, haydi hayırlısı. Ayrıca en favori benmişim Şefik Efendi, in your face! Geç otur Bora, sorularına bakalım en güzel cevaplarla! (Favori dedin, beni kazandın.) (! - Şefik)

1. PlayStation 4'te Logitech G35 kulaklık çalışıyor mu?

Bu konuda çeşitli rivayetler var. Bazıları direkt çalışıyor diyor, bazıları çalışmıyor diyor. PS4'ün çıkışta tüm headset'lere destek vermiyor oluşunun ve bu durumun zamanla çözüleceğinin konuyla ilgisi olabilir.

2. Battlefield 4 mü, Call of Duty: Ghosts mu? **Önceki ay üstüne basa basa söylediğimiz gibi, Doom II. (Quake III değil miydi o yahu? - Şefik)**

3. PS4 çıkınca PS3 piyasadan kalkacak mı? Ve Sony, PS3'e oyun çıkarmayı ne zaman bitirecek?

PS4 çıktığı gibi özel ekipler tüm teknoloji marketlerini ve evleri basıp PS3'leri toplayacak Bora! Hemen saklan! Böyle bir durum yok. PS3'e iki yıl kadar oyun desteği sağlanacak ama PS4'teki grafikleri gördükten sonra PS3'e devam etmek istersin, bilmiyorum. (Ben de bilmiyorum ve pas diyorum. - Şefik)

4. Bir de abi senin en sevdiğin yemek ne? (Bir de Şefik Abi'nin.)

"Oyun sorusu olmayan e-postalar da fazlasıyla makbulümüzdür, iyi etmişsin. Görüşürüz, kalın giyin, üşütme"

Ne yalan söyleyeyim, bir Beef Bourguignon yemeden günümü sonlandıramıyorum.

Şarap ve özel soslar ile marine edilen, Fransa'nın Burgundy bölgesinden gelen et ağzına attığında resmen dağılıyor Bora. Meğer ben Fransız asilzadesi sanıyormuşum kendimi...

Hem de Türkiye'de! Favori bir yemeğim yok benim ama mantı dediğinde akan sular da bir durulma oluyor. Şefik ne bulsa yiyor, ben söyleyeyim. (Zaten en sevdiğim yemeği de bana değil, sana sormuş, bu parantezi niye açtım, bilmiyorum. - Şefik)

5. Türkiye'nin en iyi internet kafesi neresi? (Bence Adeks.) Ve hiç Adeks'e gittin mi abi? Oraya zamanında gitmişim ama içeri girdim ve çıktım sanırım zira birine bakıyordum. Güzel yerdir tabii de pek bilmiyorum. (Reklam olmasın diye kasmam...) Benim evim olmuş zaten internet kafe, bir de internet kafeye gitmeyeyim artık.

Sorularım bu kadar. Hepinizi seviyorum LEVEL ailesi! (Tuna Abi favorim!) İleride görüşmek üzere, kendinize iyi bakın...

Not: Saint Benoit Fransız Lisesi'nden (lisem) arkadaşlarımda da selamı var! **Aaa, bak sen de Sen Benua'da okuyormuşsun ya! (Fransız yemeği örneği veriyormuşum ben de bilmeden.) C'est magnifique! J'ai étudié le français aussi mais de nombreuses années se sont écoulées.**

Yanışım var kesin, hissediyorum! Neyse, olduğu kadar... Au revoir!
Bora ARSLAN

OYUN YAPIMCILIĞI

Merhaba Tuna Abi ve tüm LEVEL dergisi mensupları. Benim tek bir sorum olacak, cevaplarınız çok sevdim zira uzun zamandır cevabını aradığım bir soru. Çocukluğumdan beri oyun oynuyorum. Aklımdan hiçbir zaman başka bir alanda ilerlemek geçmedi. Bu nedenle artık meslek seçimini yapmak için düşünmenin vakti geldiğini düşünüyorum. Size sorum şu olacak: Bir oyun yapımcısı veya geliştiricisi olabilmek için hangi bölümü seçmeliyim? (Üniversite olarak.) İyi çalışmalar, kolay gelsin.

Bu soru çok geliyor, o yüzden şuradan, kendimce bir açıklama yapayım. Oyun geliştiricisi olmak için öncelikle vücut geliştiricisi olman lazım. Neden? Çünkü sağlıklı kafa, sağlıklı vücutta bulunur. Hayır, böyle değil. Şimdi sen, bir oyun geliştirme projesinin hangi aşamasında, ne pozisyonda bulunmak istediğine karar vermelisin öncelikle. Bölüm tasarımcısı mı olacaksın, karakterleri mi çizeceksin, mekânları mı oluşturacaksın, grafik programlamaya mı bakacaksın, yapay zekâyı mı uğraşacaksın? Tamam, hangi

programlama yönüne sapacağını boş verelim ama saatlerce kod yazmak isteyip istemediğinden emin olmalısın öncelikle. Programlama dilleri öğrenmek istiyor musun misal? Unity oyun motorunu hiç kurcaladın mı? Kurcalamak ister misin? Yoksa bir oyundaki mekânlar, karakterler, görsel efektler mi ilgini çekiyor? Square Enix oyunlarının görselliği seni büyülüyor mu? Ya da müzik konusu... Belki de bir oyunun müziklerini hazırlamak istiyorsundur ve o yöne yoğunlaşmak ilgi çekici gelecektir. Bu sorulara kendi kendine cevap vermelisin ve ona göre hareket etmelisin. Bir oyunu tek kişinin yapması gerçekten çok zor. (Emre yaptı gerçi.) Oyun yapımcıları bir grup insandan oluşur ve farklı disiplinler bir araya gelir. Sen de bu grubun neresinde durmak istediğini düşün, ona göre bilgisayar mühendisliği mi, grafik tasarım mı, mimarlık mı, iletişim tasarım mı, ne okuyacağına karar verisin...

İnanç GÜNGÖR

HELLO BRO

Merhaba Tuna ve Şefik abilerim. Umarım iyisinizdir. Ben Ahmet, lise 1'e gidiyorum. Neyse uzatmadan sorularıma geçeyim...

Çok uzatmıştın oysaki Ahmet. Yani ilk paragrafı oku oku bitmedi. Neyse, uzatmadığın iyi olmuş! (İnsana kısa yazdı diye kızılır mı ya... Sorry bro!)

1. İlk olarak haber alınamayan bir oyun: Tom Clancy's Rainbow Six: Patriots. 179. sayınızı incelerken gördüm haberi. İleriki sayılara baktığımda bu oyuna dair hiçbir şeye rastlayamadım. Oyuna ne oldu?

Hiçbir şeye rastlayamadın çünkü oyunu kimse hazırlamıyor artık sanırım. Bizim Big Boss ekibine devrettiler, onların da ne yaptığı belli. Belki Haziran ayındaki E3'te bir haberler çıkar. Evet, 2014 yılının Haziran'ından bahsediyorum. (Sahi yahu, ne oldu Patriots'a? Ben de merak ettim. - Şefik)

2. Benim bir PS3'üm var fakat çok uzun zamandır yüzüne bakmıyordum. Geçenlerde açtım ve Saints Row: The Third oynamaya başladım. Sadece yan işler kaldı, gerisi bitmişti. "Tank Mayhem" adlı bölümde çok fazla patlamalar, efektler oldu, PS3 dondu. (Ekran dondu.) Kapatıp açtım, bu sefer de L.A. Noire oynayayım dedim. Arabama bindim, yolda giderken yine dondu ve sık sık donmaya başladı. Nedeni ne olabilir? Yardımcı olabilir misin? **Bunun birçok nedeni olabilir Ahmet. Ayrıca soyadını yazmadığın için mail adresinin sonundaki sayıları yazmak zorunda**

kaldım, bir Hitman barkodu havası olmadı değil. Tozlanma bile bu tür bir duruma yol açmış olabilir ama yerinde olsam bir teknik servise götürürdüm.

Ahmet 07411

POST-MODERN MEKTUP PARADOKSU

Ah abi, nereden başlasam bilemiyorum şu an. Şimdi benim sana daha önce gönderdiğim dört posta var ya, hatta birini yayınladın, işte onların hepsini kuzenim yazmış. Şimdi hemen bu maili bir köşeye atma, isteğim bu. Bir de tribe girmeye çalışıp kendini affettirmek için, @gezi ile ilgili bir posta atmış, bana gösteriyor! Sakinim abi sakin. Sorularına geçiyorum şu an.

Kuzenin çok cin bir arkadaşımızmış demek... Niye senin adına atıyor acaba, bunu ona sordun mu? Neyse ama bak, hayırlara vesile olmuş. Belki ilk başta sen yazsaydın, hiç yayımlamayacaktık. (Gıcık tipleriz.)

1. Evet, şimdi şöyle bir şey var: Ben 14 yaşındayım, hatta bugün doğum günüm, gaza geldim, öyle yazıyorum. Neyse işte, çocuklar için düzenlenecek olan kısa film yarışması var mı diye bakıyordum ki TISFEST'i buldum. (O da tam çocuklar için değil ama olsun.) Ben de kaptım onu, senaryoları yazdım, çekimler başlayacak vesaire. Bir tane de kitap yazdım, yayıncılığa gönderdim. (Babam da yazar ama iki tane kitabı var, diğerleri çeviri.) Yani abi -biraz da kibirlilik oldu mu, bilmiyorum, anlattım ama- ben yazı yazmayı, hayatın anlamının yazı olduğunu düşünen ama çocuk olduğu için de dinlenmeyen ve fikirleri önemsenmeyen biriyim. Soru nereden geldi, baştan söylesene diyebilirsin, soru şu: Yazmak için ne yapmalıyız abi? Kalemimi nasıl geliştirmeliyim sence?

Bir dakika, kitap yazdım, yayıncıya mı gönderdim dedin? E olmuşsun sen yazar, bana laf düşmez artık... (Bana da yollasana bir kopyasını.) Yazmak için yazmak, yazmak ve yazmak gerekiyor. Çok okumak bir de. Çoğu yazar, ilk kitaplarını yazmadan önce bir başka yazarın bir kitabını, aynen tekrar yazıyor ki yazım diline alışabilsinler. Yerinde olsam da direkt büyük işlere girmezdim, küçük işler yapardım öncelikle. Ayrıca şu vakit sana mükemmel gelecek, çok iyi olduğuna inandığın bir eser, ileride hiç de güzel gelmeyebilir, bunu da aklımdan çıkarma. (Kendi yazdıkların dâhil.) ("Çoğu yazar, başka yazarın bir kitabını, aynen tekrar yazıyor" derken Elif Şafak'a mı gönderme yaptın Tuna? - Şefik)

2. Bir süre daha oyunlara geçmiyor ve yeni çıkan Hunger Games'e geçiyorum. Bence gayet sağlamdı. Film, Lawrence ve Collins birleşirse ortaya nasıl zekice ve "mantıklı" bir distopik film çıkacağını gözler önüne seriyor. İlkini yorumlar mısın bana, ikincisini izlediysen de görüşlerini almak istiyorum ve en sevdiğin filmi, en sevdiğin kitabı almak istiyorum.

İlk filmi izlemeden önce kitabını okumuştum ve filmde birçok detayın eksik kaldığını

"Oyun geliştiricisi olmak için öncelikle vücut geliştiricisi olman lazım. Neden? Çünkü sağlıklı kafa, sağlıklı vücutta bulunur."

görmüştüm. Zaten kitabı da beğenmemiştim, film iyice vasat kaldı. Lakin ikinci film... Gerçekten çok sağlam olmuş, keşke seriyi okumaya devam etseydim dedim. İlk kitap ve film resmen koskocaman hikâyenin sadece küçük bir setiymiş meğer. Süper film di!

3. Neyse, şimdi oyunlar... Geçen gün Limbo'yu oynadım, çok iyiydi. Gerçekten bir sanat eseri idi. Araf'taki acımasız hayat döngüsünü, etik ve estetik bir biçimde oyun aracılığıyla yansıtmış. Onun dışında yeni çıkan neredeyse tüm oyunları oynadım. Abi senden böyle, nasıl desem, eskilerden ama çok çok iyi, unutamadığın bir oyun istiyorum. Birkaç tane de olur ama böyle senin için ciddi manada efsane olsun. (Senaryo bakımından iyi olursa güzel olabilir.)

Zamanında Final Fantasy VII ve Gothic benim için inanılmaz değerli ve etkileyici oyunlar olmuştu ama dediğim gibi, bu oyunları şu an oynamaya korkuyorum zira eskiden yaşadıkları o etkiyi yine yaşatmayacaklar ve güzel anılarımın yerini daha vasat anılar alacak diye bir endişem var. "Dune II" adındaki strateji oyunu, ne bileyim ilk Warcraft da çok etkileyiciydi zamanı için ama şimdi oynasan gülersin. (Bir de Braid var, zaman zaman Limbo kadar etkileyici, vurucu olabiliyor. - Şefik)

4. Küçük kuzen sormuş ama aklımı okumuş gerçekten. Abi cidden, Hitman'i bu kadar çekici bulmama sebebini öğrenebilir miyim? Hitman: Blood Money gerçekten zamanına göre sağladı bence, az oynamadım PlayStation 2'de...

Ben bir türlü o kelden haz etmedim İbo. (Samimiyiz şu an.) Hiçbir oyunu orijinal gelmedi, hiçbirinin senaryosu etkileyici gelmedi, hiçbirinin atmosferinde beni saracak bir hava yoktu. Olmadı, ne yapayım?! (Kafama barkod dövmesi yaptırdım, o kadar inat ettim sevmek için!) (Atıyorum.) (Yoksa atmıyor muyum?) (Sorular, sorular ve yeni yıl!) (Tuna? - Şefik)

5. Dergi şu an elimde, her türlü özellik belirtilmiş, incelenmiş, elinize sağlık ama sen PS4'ten mi, Xbox One'dan mı yanassın?

PS4'ten yanayım şiddetle şu an için. İleride Xbox One'ı da sevebilirim ama henüz değil. Canım PS4. Geçen gün alakasız bir yerden PS Vita'yla PS4 Link yapıp evdeki konsola download ekledim, çok hoşuma gitti misal.

6. Hangi takımlısın abi? Galatasaraylıyım şahsen.

Milli takımlıyım İbo. (Ööö, bayat espri.) Ama takım tutmuyorum? Hitman'i de sevmiyorum zaten. Bence biz ayrı dünyaların insanlarıyız.

7. Abi sence Barcelona mı, Real Madrid mi? Ronaldo mu, Messi mi? Futbol oynar mısın abi sen?

Ama inat ediyorsun? Takım tutmuyorum dedikçe Messi, ilgilenmiyorum dedikçe

Tanju Çolak. (Ben orada kaldım, öyle düşün.) Barcelona, Madrid'den daha güzel ama şehir olarak, onu söyleyeyim. FC Barcelona da zaten Forever Cool Barcelona demek. (Al işte...) (Futbola bakışını sevdim Tuna. - Şefik)

8. Küçükken seçmek istediğin meslek neydi? Çocukluk hayalin yani?

Daha önceki aylarda mı söylemiştim, ben hep süper kahraman olmak istedim, sonra gittim mimar oldum kel alaka. Bir de dergide yazıyorum işte gördüğün üzere ama bunların hiçbiri hayalim değildi.

Benim hayalimdeki meslek bu dünya üzerinde yok; ya gelecekte var olacak ya da başka bir gezegende var...

9. Bir şiir denemen falan varsa atar mısın bana? Pek bir hevesle okurum doğrusu.

Var, olmaz mı? Bak bir tanesi şöyle. Başlığı "Deniz".

Bir kez daha aldım kalemi elime

Yazdım tarihe sessizce, Annem girdi içeriye Attım kalemi kâğıdı denize!

Nasıl? Az önce yazdım. Şimdi bana kızma da ben şiir mefhumundan anlamıyorum gerçekten. Bana de ki bir hafta içinde 22 tane şiir lazım, sana iki gün sonra 22 şiir teslim edebilirim. (Yukarıdaki gibi dandik değil.) Üstelik bazılarını öyle yazarım ki altına ünlü bir şairin ismini yazsan, sosyal medyada bin tane adam paylaşır zira şiir olayı bence insanın ruhunu şekilli bir biçimde ifade ettiği, duygularının bir yansıması ve bu yansımayı anlayan, ruh hali o moda uygun olan insan bir anda o şairin, o şiirin hastası oluyor. Böylesine bir şeyi bir kitapla, bir öyküyle sağlamak bence çok daha zor. (Şairler birliği peşime düşüp beni tunç uyaklarla ezecek.)

10. En sevdiğin ve nefret ettiğin ses? Doğrusu yemek yerken çıkan sestem bir nefret ederim ki anlatamam!

O sesi ben de sevmem de asıl demir kesme makinesiyle bir şeylere girildiğinde çıkan sese tahammülüm çok az. Bir de detone seslere. Bir de Amazon ormanlarındaki şu pteroglossus torquatus kuşunun sesi çok sinirimi bozuyor. (Deliymişim aslen.) En sevdiğim ses de O Ses Türkiye! (Tamam gidiyorum.) (Gökhan çok iyi yaaağğğ. - Şefik)

11. Unutamadığın bir yemek var mı abi? Böyle bir yerde tattığın, bir daha bulamadığın? En sevdiğin yemek?

Saint Benoit'dan katılan arkadaşımız da en sevdiğim yemeği sordu; bana yemek mi ismarlayacaksınız birleşip, anlamadım ki?

(Güzel olurdu.) Ona da dediğim gibi sofistike her türlü lezzete açığım. (Kraliyet soyundan geldiğim için.) Şaka yapıyorum, favorim mantı! Sarımsaklı yoğurdu da döktün mü?! Piuvvv! Bir yerde tadıp bulamadığım bir şey yok çünkü aşırı seversem hemen adını sanını öğreniyorum. Gâvur ülkede de öyle bir lezzet Japonya'da, Nara'da içtiğim körili bir çorbaydı. Onu bulamadım işte!

12. Müzik? Müzik sever misin abi? Kim sevmez ki... Bana önereceğin caz var mı abi hiç?

Şimdi bak... 14 yaşında biri olarak bence caz dinleme. Caz dinleyeceğin ve caz dinlediğin için çok havalı bulunacağın yaşlar gelecek ama 14 değil o. Metal dinle, pop dinle, elektronik dinle... Ha, bir yandan bir saksafon, bir piyano çalıyor, o zaman caz dinle, no problem. (Utah Jazz ile idare et birkaç yıl daha, doğru diyor Tuna. - Şefik)

13. Sence en iyi Türk yönetmen kim? Şahsen Onur Ünlü. Hele o Sen Aydınlatırsın Geceyi ne idi öyle! Artık Onur Ünlü sanatı oluştu, bu kadar diyorum ben.

İbo entel olmuşsun İbo! Türk yönetmen olarak ben Çağan Irmak'ı bilirim, bir de sakallı vardı ünlü. Oğlu kavgaya karıştı muştayla. Neydi adı ya... İşte o! (Onu da bilmiyor muşum zaten.) Onur Ünlü'ye selam söyle benden.

Ve bitti abi. Şiirlerin daha çok değer verilmesi gerektiği, sinemanın çoluk çocuk ile dolup taşmasının engellendiği, Kapitalizm'in durduğu, Modernizm'in bir sorgulanması gerektiği ve "Nereye gidiyoruz?" diye sorulduğu, oyunlara yenilik getirildiği, oyunların da bir sanat olduğu gerçeğinin insanlar tarafından kavrandığı ve artık Beyond: Two Souls gibi, ünlü oyuncuların oynadığı oyunlara ağırlık verildiği, "barış derken savaşın" gösteri toplumunun perdesinin indirildiği ve müziğin duyulması gerektiği bir dünyadan sana mesaj atan çocuk, sevdiği bir şiirle mektubunu sonlandırıyor.

Ölenleri unutma

Ama

Yaşayan var ise

Onu sev

Sev ama.

Teşekkürler LEVEL ahali, sağlıcakla kalınız.

Çok güzel şeyler söylemişsin Halil, anlayan anlamıştır tüm mesajları. Böyle akıllı olmaya devam et ama bu yönünü milletin gözüne sokmamaya da dikkat et. Sana bir abi tavsiyesi...

Halil İbrahim TUNÇ

"Ben bir türlü o kelden haz etmedim İbo. (Samimiyiz şu an.) Hiçbir oyunu orijinal gelmedi, hiçbirinin senaryosu etkileyici gelmedi, hiçbirinin atmosferinde beni saracak bir hava yoktu"



TAKVİM OCAK

15 Ocak

Assassin's Creed: Liberation HD (PC PS3)



16 Ocak

SpellForce 2: Demons of the Past (PC)



17 Ocak

Mario Party: Island Tour (3DS)
Rambo: The Video Game (PC PS3 360)



24 Ocak

Dragon Ball Z: Battle of Z (PS3 360 PSV)
LEGO Marvel Super Heroes (DS)



31 Ocak

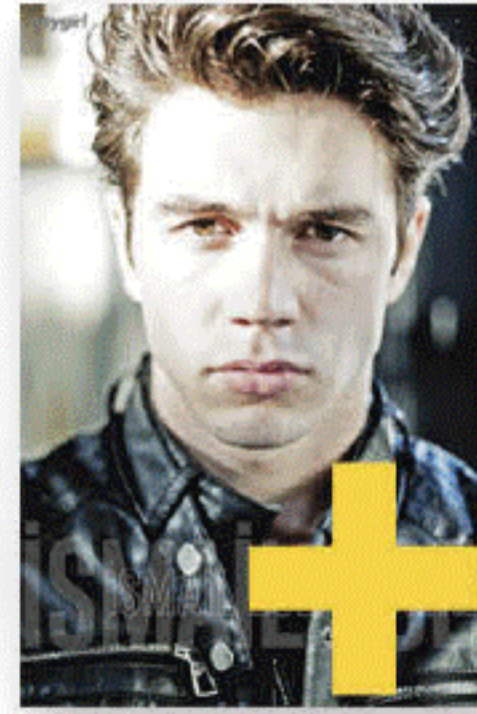
Tomb Raider: Definitive Edition (PS4 XOne)

heygirl KİŞ KEYFİ

Türkiye'nin

STARLARI

200 STICKER



+ 50 POSTER

heygirl ÖZEL SAYISINI SAKIN KAÇIRMA!

Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com



heygirl.com.tr

SPLIT SCREEN

Beklediğimiz oyunların en taze ekran görüntüleri



Middle-earth: Shadow of Mordor

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

Çıkış Tarihi: Belli Değil

Orta Dünya hayranlarının -duyurulduğu andan itibaren- sabırsızlıkla beklediği oyunda, "Talion" adındaki bir savaşçıyı kontrol edeceğiz. Oyun için yayımlanan bu yeni ekran görüntüsüyle yakın dövüşlerde düşmanlara karşı acımasız yaklaşımımızı temsil ediyor.



Tom Clancy's The Division

Platform: PC, PS4, Xbox One

Çıkış Tarihi: 2014

Geçen yılki E3 fuarında boy gösteren ve hem görselliği, hem de teknolojisi ile beğeni toplayan The Division'ın özellikle arayüz konusundaki marifetleri merak uyandırıcı. Şehirde neler olup bittiği, bu ekran görüntüsündeki gibi sunum açısından gayet başarılı.



Dying Light

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

Çıkış Tarihi: 2014

Dead Island serisinin yapımcısı Techland, yine zombi temalı ve bu kez çok daha iddialı bir oyunla karşımıza çıkmaya hazırlanıyor. Zombilerle sık sık yakın temasta bulunacağımız oyunda gece - gündüz dönüşümünün de olması atmosferi bir hayli güçlendirecek.



Watch Dogs

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

Çıkış Tarihi: 2014'ün ikinci çeyreği

Geride bıraktığımız sonbahar aylarından, önümüzdeki ilkbahar aylarına ertelenen Watch Dogs'un daha çok hack yönü ön plana çıkarılıyor ama oyunda hem silah kullanımı, hem de yakın dövüş mekaniği zaman zaman büyük önem arz edecek.





ROLEPLAYING GÜNLÜKLERİ

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



Pek sevdiceğim RPG okurları, RPG oyuncularını, çizgi roman seven insanları, yakın zamanda The Hobbit'e gitmiş ve daha onlarca defa izleyecek olan bünyeler, selamlar... Bilmem farkında mısınız ama son birkaç ayımı sizlere Star Wars'un yeni masaüstü FRP sistemi olan Edge of the Empire'dan bahsedeceğimi söyleyerek geçirdim. Her zaman olduğu gibi araya birçok farklı konu ve röportaj girdi ve bir şekilde bu güzide, yeni sistem hakkında sizlere bilgi veremedim. Ben de baktım bu ay etraf temiz, en azından bir giriş yapayım dedim. Hani en azından konu hakkında bir fikriniz olsun istedim. Gelin bakalım, şöyle bir baktığınızda sistem size

de çekici gelecek mi... Efendiler, sistem tamamen yeni, bunu ilk baştan belirteyim. Ne D&D, ne Alternity, ne de herhangi başka bir D20 zar sistemi kullanıyor. Edge of the Empire baştan aşağıya yeni üretilmiş bir sisteme sahip. Pek tabii ki yıllardan beri üretilen sistemler -SAGA hariç- nasıl D&D tabanlı çalışıyorsa Edge of the Empire da benzeri şekilde eskiden gelen bazı özellikleri bünyesinde taşıyor. Bu oyuna ülkemizde ulaşmanın ne yazık ki hiçbir yolu bulunmuyor. Ben ana kural kitabına, Merve isimli arkadaşımın İngiltere yolculuğu sonucunda kavuştum. Zar seti ve GM kit de Şefik'in ABD seyahati sonucunda elime geçti. Amazon ülkemize yolluyordur illa ama o kargo parasına günah! Bu bahsettiğim üç bileşen olmadan bence aktif şekilde Edge of the Empire deneyimi yaşamak bir hayli zor olacaktır. Bazıları için GM kit boşuna para gibi gözükebilir ama özellikle tamamen yeni bir sistem üzerinden oyun

seniz, o zaman Edge of the Empire Beginner Game kutusuna ulaşmanız mantıklı olacaktır. Bu kutunun en güzel özelliği, içerisinden zar setinin de çıkıyor olması ki zar seti, sistemin piyasaya çıktığı Temmuz ayından beri Avrupa bölgesinde tükenmiş durumda; hatta bu kutu birçok irili ufaklı Star Wars temalı taş ve bir adet çift taraflı oyun haritası da barındırıyor. Tek sorunuysa kuralların yazılı olduğu kitapçığın çok limitli olması ki zaten Beginner kutuları genelde böyle üretiliyor. Ben bir sürprizle karşılaşmamanız için sadece uyarmak istedim. Eğer daha önceden birkaç yıllık oyun oynatma ve oynama deneyiminiz varsa direkt Core Rulebook'a dalın derim. Eh, konu masaüstü FRP ve Star Wars gibi delileri olan bir sistem olunca ona özel olarak üretilen senaryolar da olmazsa olmazdı. Sistem için ilk üretilen hazır senaryo Beyond the Rim, dileyenler için satışta. 96 sayfalık



Bilmem farkında mısınız ama son birkaç ayımı sizlere Star Wars'un yeni masaüstü FRP sistemi olan Edge of the Empire'dan bahsedeceğimi söyleyerek geçirdim

oynatırken ziyadesiyle yardımcı oluyor insana. Bir de bu oyun için üretilmiş olan GM kit, bu zaman kadar gördüklerimin açık ara en iyisi, kimse gücenmesin. Core Rulebook, yani ana kural kitabı esas masrafı oluşturuyor ama bir defa aldığımız zaman oyunla ilgili her türlü bilgiye ulaşmamız işten bile değil. Tek gerekense 445 sayfayı okumaya ayıracak zaman. Eğer oyuna sadece giriş seviyesinde başlamayı tercih eder-

bu özel içerik sayesinde profesyoneller tarafından hazırlanmış bir senaryoya dâhil olabiliyoruz. Ayrıca oyun yöneticileri için de tıklandıkları yerde üzerinde oynama yaparak geliştirebilecekleri, farklı bir hikâyeye bu. Daha da detaya girmek, Archaeologist ve Driver gibi özellikleri, yeni silahları ya da farklı arka plan bilgilerini de oyuna eklemek isteyenler için "Enter the Unknown" isimli kitapçık mevcut.

NE İZLEDİM ✓

Homeland

Ekim 2011'de başlayan, halen süren ve geçtiğimiz ay itibarıyla üçüncü sezonunu tamamlayan dizi, beni gerçekten Amerikan istihbarat örgütü içerisinde olanları garip bir şekilde ortaya çıkarmasıyla etkilemeyi başardı. İlk sezon biraz garip, kabul ama son iki sezonda adamlar ABD - İnan ilişkileri üzerine harika bölümler çekmeye başladılar. Zaten senaryo gereği Irak'taki görevinden dönen bir kahramanın, hala ne kadar Amerikalı olduğu hakkında birçok açık yer bırakan seri kesinlikle izlemeye değer.



NE DİNLEDİM ✓

Eluveitie

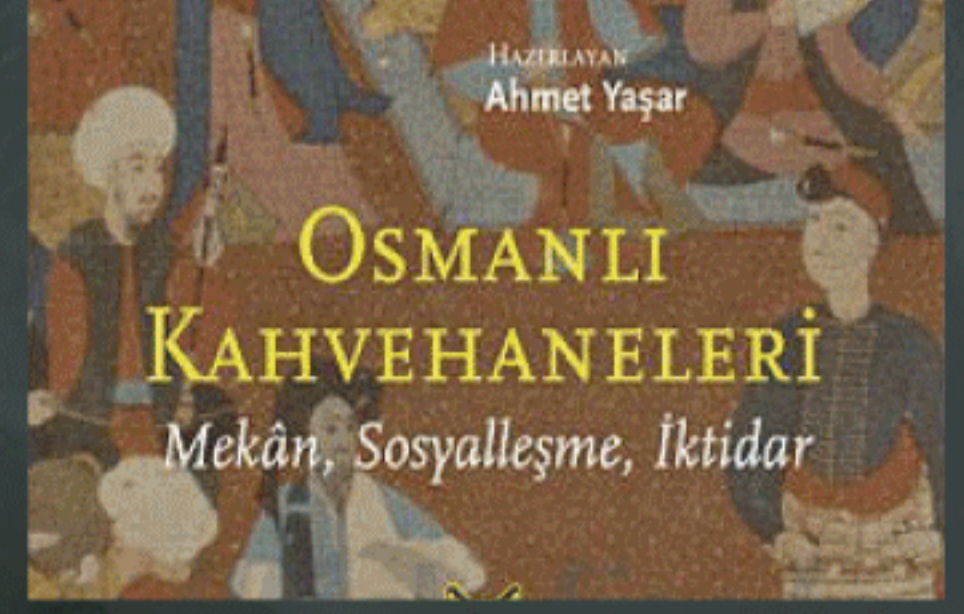
Bu grubu ilk dinlediğimde aynı tepkiyi vermişim, şimdi de aynı tepkiyi sürdürüyorum: In Flames'in ortaçağ hali abi! Vokalin sesinin benzemesi dışında gitar riff'lerindeki benzerlik yadsınamayacak seviyede. En büyük farklılıklarıysa bolca ortaçağ enstrümanı kullanmaları. Özellikle üflemeli çalgıların ziyadesiyle ön planda kullanıldığı parçalar, dinleyicisini garip biri şekilde geçmişe götürüyor. Bu zamana kadar toplamda yedi adet albüme imza atmış olan ve sekiz kişiden oluşan grup tabii ki İsveçli!



NE OKUDUM ✓

Osmanlı Kahvehaneleri

Osmanlı Kahvehaneleri - Mekân, Sosyalleşme, İktidar isimli kitabın editörlüğü Ahmet Yaşar tarafından yapılmış durumda ve içerisinde altı tane farklı yazara ait makale mevcut. Her bir yazarın kendi açısından ve çalıştığı dönem üzerinden ele aldığı yazıların tek bir kitapta birleşmesi resmen bir lütf. Bir dönemin resmen günlük politika merkezi olan kahvehaneler için toplanmış bu eserde, ortaya çıkışlarından, Yeniçeri kahvehanelerine kadar birçok farklı başlık altında bilgi bulabilirsiniz.



Zamanla bu ve benzeri destek kitapları illa üretilecektir ama gerekli olanları en başta size zaten yazdım. (D&D 3.5 en son kaç adet ek kitaba sahipti, gerçekten bilmiyorum. Hani "Karakter nasıl konuşur?" gibi bir kitap da basacaklardı da bence sıkıldılar.) Şimdi birazcık eldeki materyallerden bahsedeyim ve Core Rulebook ile başlıyorum. Kendisi D&D ile kıyaslandığı zaman içerisinde hem GM, hem de Player's Handbook barındırıyor diyebiliriz. Yani hem oyuncu, hem de oynatan için sadece bu kitap yetiyor. Kitap, zarlardan ne şekilde kullanıldığı anlatılarak işe başlıyor, bir anlamda sistemi tanıtıyor ve ilerliyor. Karakter kâğıdı ve uzay gemisi kâğıtlarımız kitabın en arka sayfasında yer alıyor ve evet, uzay gemileriyle fazlasıyla haşır neşir olabildiğimiz için onlara da ayrı bir karakter kâğıdı koyulmuş. Akabinde yetenekler ve sonrasında özellikler hakkında bolca yazı bulunuyor. Savaşla devam eden kitap, sonunda bizi uzay gemilerine kavuşturuyor ve tabii ki Force da kendine ait bir başlığa sahip. Ana kitap içerisinde benim için en önemli detaysa şüphesiz ki tüm galaksi hakkında bilgi barındırıyor olması. Yaratılmış tüm Star Wars galaksisi hakkında bölüm bölüm ve gezegen gezegen bilgi veren kitap sayesinde unuttuklarımı hatırladığım gibi, bilmediğim birçok farklı bilgiyi öğrendim. Genel yasalar, Hutt'lar, Galactic Empire gibi büyük organizasyonlar ya da devlet işleri hakkında okumaya doyamadığım birçok bilgi mevcut. Geçiyorum GM kit'e. Kit ile birlikte bir adet kısa hikâyeyi görmek beni gerçekten çok sevindirdi. Senaryo, senaryodur ve her za-

man kendimden bir şeyler katarak bu tarz hazır senaryoları oynatırım. Malum, sisteme yeniyiz, ne gibi olasılıklar söz konusu, böyle görmek çok daha kolay. Onun haricinde kit'in kendisine bakacak olursak, dört katmandan oluşan kalın bir kartonet görüyoruz. Bir oyun yöneticisinin anlık olarak ihtiyacı olan her türlü bilgi burada mevcut. Farklı zorluk seviyelerinden tutun da alınan yaraların hesaplanmasına, cihazların darbe almasından tutun da hangi silahın ne kadar zarar verebildiğine kadar tek seferde envaçeşit bilgiyi ayağımıza getiriyor. Son olarak da zarlara geçiyorum. Edge of the Empire zarları temelde bildiğimiz altılık, sekizlik, 10'luk ve 12'lik zarlardan oluşuyor

ama arada bir fark var: Renk! Evet, sistem içerisindeki zarlar; yeşil, beyaz, açık mavi, sarı, mor, siyah ve kırmızı olarak karşımıza çıkıyor. Hepsinin farklı bir anlamı mevcut ve zarlar birbirleriyle kombinasyonlu olarak çalışıyor. Şimdilik bu kadar diyelim ve önümüzdeki aylara sarkıtalım konumuzu. Bu yazı biraz giriş seviyesinde olsun istemişim ve kendimce öyle de olduğunu düşünüyorum. İlk fırsatta sistemin tamamen içerisine gireceğim ve konuya zarları açıklayarak devam edeceğim. Zaten insan zarların kullanımını bir kere kaptığı anda çözüyor tüm sistemi. Konuyla ilgilenen varsa bana e-posta ya da Facebook aracılığı ile ulaşabilir. Sevgiler... ■



Heroes of
Newerth'ün
Sitesine
Ulaşmak İçin

www.hon.com.tr

Heroes of Newerth

Şimdi de Türkçe dil desteğiyle...

Uzun süredir belirli oyun türleri arasında sıkışıp kalmıştı sektör. Yıllar boyunca hep belirli türlerde oyunlar oynadık; strateji, macera, FPS, TPS, yarış, spor, simülasyon... Sektör her ne yaptıysa yaptı ama bir türlü bu klasikleşmiş sınırlardan kendini çıkaramadı uzun yıllar. Fakat günlerden bir gün, farklı bir Warcraft III moduyla karşılaştık. Üç koridorda, bir ileri - bir geri koşarak, yavaş yavaş düşman üssünü yok etmeye çalıştığımız "DotA" isimli modun, gelecekte yeni bir tür yaratabileceğini kim bilebilirdi? Evet, son yıllarda tamamen kendini gösteren MOBA türü, günümüzün vazgeçilmezleri arasında açık ara liderlik koltuğunda. Özellikle yeni nesil oyuncuların severek oynadığı MOBA oyunlarının en bilinenlerinden biri de Nfinity Games'in Heroes of Newerth'ü.

Newerth dünyasının Savage oyunlarından sonra üçüncü oyunu olma niteliğini taşıyan HoN, ilk iki oyunun RTS olduğunu düşündüğümüz zaman, seride fark yaratmayı amaçlamış, güçlü bir isim. Günümüzde her oyuncunun tür fark etmeksizin, oyunlardan beklentisi farklı ve eğer deneyim ettiğiniz MOBA oyununun biraz yavaş olduğunu düşünüyorsanız, o zaman HoN tam da aradığınız yapım demektir zira aksiyonun dozu burada hiçbir şekilde azalmadığı gibi, aynı zamanda adrenalin seviyesi hep yukarıda seyrediyor. Tüm bunların yanı sıra hız, oyunun temelini oluşturuyor ki bu sayede hem oyuncuların reflekslerine iş düşüyor, hem de uzun bekleme süreleri yerine daha interaktif bir yapı sunuluyor.

HoN'u farklı kılan bir diğer önemli özellik kesinlikle

Turnuvalar ve Ödüller

İlk HoN Türkiye turnuvası için tarihler:

5 Ocak, İzmir Turnuvası

11 - 12 Ocak, İstanbul Turnuvası

15 - 19 Ocak, Online Turnuva

Her bir HoN Türkiye elemesinde verilecek ödüller:

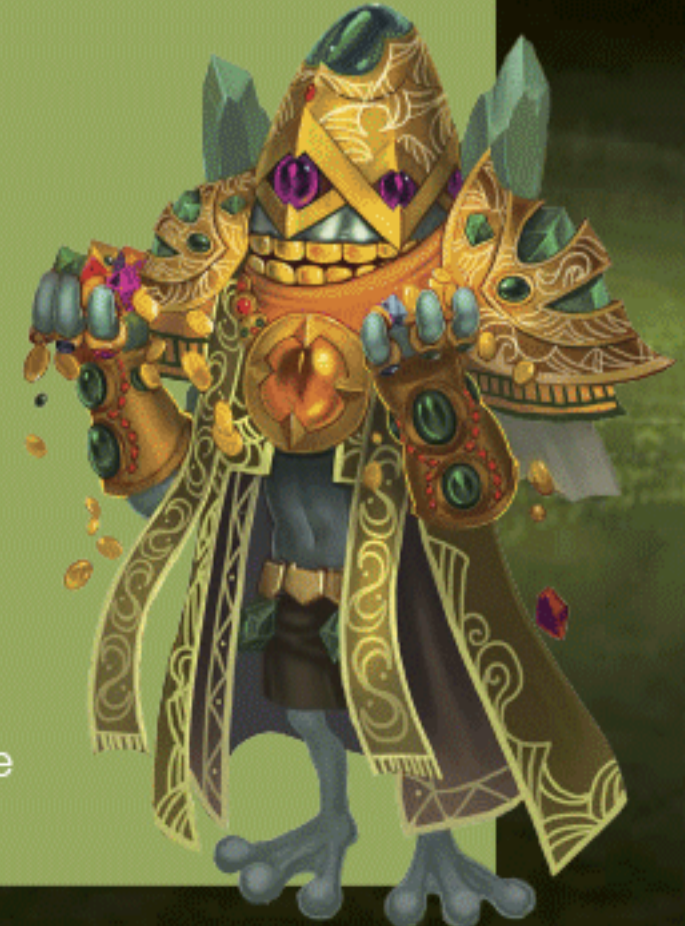
Birinci: 2.000 TL

İkinci: 1.000 TL

Üçüncü: 500 TL

Dördüncü: 250 TL

Turnuvaya katılacak tüm oyunculara para ödülünün yanı sıra özel HoN ürünleri ve şık giyim aksesuarları verilecek. Öte yandan turnuva şampiyonları, Şubat ve Mart aylarında yapılması planlanan Garena Star League'in Türkiye elemelerinde doğrudan ikinci eleme gruplarına kalacaklar.





haritalar. Ta DotA'dan beri üretilen MOBA oyunlarının haritalarına baktığımızda gözükten net koridorlara ve ezbere gidilen bölgelere nazaran, HoN'da çok daha farklı koridorlarla karşılaşılıyor. Her biri birbirine iki ya da üç farklı yoldan bağlanan koridorlar, aynı zamanda sadece çizgi şeklinde olmaktan uzak olmalarından dolayı, oyuncuların çok daha farklı stratejiler kurmalarına imkân tanıyor. Harita mantığı üzerindeki bu farklı yol kavramı, yine herkesin ezberden oynadığı "her koridora bir adam" mantığını da ezip geçiyor. HoN içerisinde oyuncuların tek bir rolü bulunmuyor; misal, jungle bazı maçlarda destek rolüne geçerek takımına çok daha farklı şekilde katkıda bulunabiliyorken, harita modellemeleri sayesinde bir koridorda iki oyuncu gönül rahatlığıyla farm yapabiliyorlar. Word of Warcraft'tan bu yana online oyunların en büyük derdi şüphesiz ki üçüncü parti uygulamalardır. Tek bir oyun için envaiçeşit programı, beraberinde kim bilir kaç tane virüsle bilgisayarlarımıza kurduk geçen zaman içerisinde. İşte bunu da düşünen HoN, diğer MOBA oyunlara kıyasla hiçbir üçüncü parti uygulamaya ihtiyaç duymadığı gibi, kendi içerisinde bulunan detaylı istatistik sistemi sayesinde son kullanıcıya her türlü bilgiyi

kolayca anlayabileceği şekilde iletiyor. Benzeri bir durum, oyun dışı alışveriş konusu için de geçerli. HoN oyuncularının farklı sitelerde gezerek kozmetik ürünlere para vermeleri gerekmiyor. Pek tabii ki bazı özel seçenekleri dışardan alıyor ama genele baktığımız zaman, her türlü alımı maçlardan kazanılan oyun içi parayla yapabiliyoruz. Tüm bu bilgiler HoN'u MOBA yarışında farklı bir yere koymaya yetiyor ama biraz da oyunun içine bakmakta fayda var. MOBA denildiği zaman özellikle son bir - iki yılda genelde haksızlıklardan ötürü canı sıkılan çok fazla oyuncu görmekteyiz. Özellikle oyunlara uzun saatler harcamaya vakti olmayıp sevdiği oyunun başına haftada iki saat geçmek istediği zaman da hiçbir zevk alamadan oyundan çıkan insanlar, haksızlığa uğrayanların başında yer alıyorlar. HoN ise oyun severleri burada da şaşırtmayı başarıyor. Nasıl mı? Seviye sistemini oyunculara avantaj sağlayan bir yapı şeklinde sunmak yerine, sadece kontrol

amaçlı kullanarak. Bu sayede haksızlık kavramı, özellikle piyasadaki birçok MOBA'ya göre büyük ölçüde kaybolmuş oluyor. Bu muhteşem özelliğin yanı sıra MOBA oyuncusu olun ya da olmayın, kesinlikle kendinize göre bir karakter ya da bir büyü, belki de bir eşya bulabileceğiniz, ziyadesiyle benlik duygusu uyandıran bir yapıdır. Announcer, taunt ve birbirinden farklı avatarlar ile zaten adınızı attığınız andan itibaren aynı zamanda eğlenceye de yelken açmış olacaksınız.

Nfinity Games dağıtımcılığıyla ülkemize giriş yapan HoN'un organizasyonlarının da bu isim altında yapılacak olması oldukça önemli. Point Blank turnuvalarından alıştığımız yapı, HoN Türkiye için de sunulacak ve bu bağlamda devreye girecek olan e-spor etkinlikleriyle HoN Türkiye profesyonel seviyede oynanacak; hatta ilk HoN Türkiye finalistleri Tayland'da gerçekleştirilecek olan HoN Tour Garena Star League elemelerine gidecek.

Dileylene Türkçe, dileylene İngilizce

Dil konusu çok hassastır. Farklı dillerde üretilen birçok oyunu ülkemiz pazarında görmek mümkün ama İngilizcenin oyun sektöründe hâkim dil olduğu su götürmez bir gerçek. O yüzden uzun süredir oyunlar Türkçeleştiriliyor fakat bu işlem çoğu zaman ortalama bir seviyede gerçekleştirildiği gibi, birçok oyuncu oyunların zorla Türkçe oynatılmasına karşı çıkıyorlar. HoN Türkiye'de ise Türkçe oyuna sadece bir seçenek olarak eklenmiş. Evet, dileyen bağlı olduğu Türk sunucularda İngilizce olarak oyunu deneyim etmeyi tercih edebiliyor. Bu yapı belki de diğer tüm MOBA oyunlarının tez zamanda gerçekleştirmesi gereken bir sistem. Özet geçmek gerekirse ülkemizde ve dünyada giderek gelişmekte olan MOBA türüne uzak kalmamak ve türü daha iyi anlamak için HoN Türkiye olmazsa olmaz oyunlar arasına çoktan adını yazdırmış durumda. ■



Knigh Online'ın
Sitesine
Ulaşmak İçin
knightonlineworld.com

Knigh Online

Efsane, yeniden...

2004 yılından itibaren milyonlarca kullanıcıya ulaşmış, Türkiye'ye MMO kültürünü getirmiş bir oyun Knigh Online. K2 Network uzun yıllar boyunca Knigh Online'ın yayıncılığını üstlendi. Bu süre zarfında oyun çok badireler atlattı. Kapandı dendi, kapanacak dendi... Ne var ki Mayıs 2012'de ortaya çıkan NTT Game, oyunun yayın haklarını satın alarak, Knigh Online efsanesinin kaldığı yerden devam etmesini sağlıyor ve bu konuda büyük bir çalışma içerisinde bulunuyor.

Yeni yönetim

Geçmişinde yayıncı ve yapımcı firmaların bazı anlaşmazlıklarından kaynaklanan sorunlarla küçük - büyük birçok yara alan Knigh Online'ın yardımına NTT Game yetişti. 2013'ün Haziran ayında yeni yönetimin Knigh Online ile ilgilenmeye başlamasıyla birlikte ufak tefek atılan adımlar, çözülen sorunlar, dikkat çeken oyuncu - yayıncı ilişkisi kısa sürede her yerde yankılanmaya başladı. Oyunun gelişmesine ve hak ettiği itibarı kazanmasına yönelik hareketler için kolları sıvayan ekip, geçtiğimiz altı ayda birçok ilke imza attı.

NTT Game'in sağlamaya çalıştığı en önemli konu da bu: Güvenilirlik. Knigh Online oyuncuları artık şundan emin olabilirler; bu oyun için uğraşan, işini nasıl yaptığını bilen ve bu iş

için büyük bir emek harcayan bir ekip sürekli Knigh Online'ı ve Knigh Online oyuncularını kolluyor. Oyunla ilgili herhangi bir sıkıntınız cevapsız kalmıyor, Knigh Online güncellemelerle, yeni etkinliklerle sürekli ilgi

çekici bir hale getiriliyor...

Oyun kuralları ve "ban" politikası

Yeni yönetimin attığı ilk somut adım Oyun Kuralları'nın düzenlenmesi oldu. Uzun bir süre başıboş kalan oyunda kural dışı hareketlerde bulunan oyunculara hiçbir yaptırımın olmaması kanunsuzluğu en üst seviyeye ulaştırmıştı. Oyun Kuralları değiştirilmesi ve kural dışı davranan oyunculara cezai işlem uygulanması legal kullanıcılar için değişen bir oyun çehresinin, karşılaşılabilecek yeniliklerin ve düzenlemelerin habercisi oldu.

XignCode Anti-Hack sistemi

Oyunun tabiri-i caizse başı boş bırakılmasının ardından artan hilelerin önüne geçilebilmesi adına, yönetim yeni ve daha çevik olan Wellbia ile masaya oturdu. Knigh Online'ın güvenliğinden artık XignCode3 sorumlu ve bu sayede kanunsuzluğun önüne geçmek adına büyük bir adım atıldı.

Under the Castle güncellemesi

Under the Castle yaması oyuncuların 2011 yılından beri beklediği en büyük güncellemeydi. 10 Eylül 2013 tarihinde yapılan bu güncellemeyle yeni arayüz, yeni etkinlikler, yaratıklar ve eşyalar ile oyuncular yeni bir deneyim yaşamaya başladı.



Kronolojik Sıralama

15 Mayıs 2012	Knigh Online'ın NTT Game bünyesinde yayınlanmaya başlaması
1 Haziran 2013	Yeni Yönetimin Gelmesi
24 Haziran 2013	Yeni Oyun Kuralları/Ban Politikası
2 Ağustos 2013	Ücretsiz ICS Etkinliği
13 Ağustos 2013	Sunucu Birleştirilmesi
27 Ağustos 2013	UTC Güncellemesi
24 Eylül 2013	Xigncode Anti-Hack Sistemi
26 Eylül 2013	NTT Game Portal Açılması
9 Kasım 2013	Klan Turnuvası
12 Kasım 2013	Level Jump Event
5 Aralık 2013	Sunucu Birleşmesi
17 Aralık 2013	Yeni Karakterler
Yakında...	Oyuncu Mahkemeleri



Sunucu birleştirilmesi ve yeni bir portal

Hile temizliğinin yapılmasıyla birlikte sunuculardaki düzen sağlandı. Bunun akabinde sunucular birleştirilerek rekabetin tekrar artması ve savaşların daha da zorlaşması sağlandı.

NTT Game, Knight Online ve 2014'ün başında açılacak olan yeni oyunu Kingdom Online'ı kullanıcılarına tek bir portal üzerinden sunabilmek adına iki oyunun sitelerini NTT Game portalında buluşturdu. Yeni açılan portalla birlikte NTT Game'in farklı oyunlarının ve türlerinin de -ilerle- yen zamanlarda- yayıncılığını üstleneceği anlaşıldı.

USKO/EUKO birleşmesi

Sunucu birleştirmelerinin ardından Europa dosyası da aktarılarak kardeş iki oyun USKO'da birleşerek iki ayrı konsept tek bir oyunda birleştirildi.

LEVEL Jump etkinliği

İki kez yapılan LEVEL Jump etkinliğiyle oyunculara hızla seviye atlamaları ve bir an önce Knight Online dünyasında adlarını duyurmaları fırsatı verildi.

Ücretsiz ICS etkinliği

Oyunculara ikişer aylık olmak üzere ücretsiz sunulan ICS/OTP (One Time Password) ile hesap güvenliği en üst düzeye ulaştırıldı.

Klan turnuvası

Tüm sunuculardan klanların ön elemeye katılarak dâhil oldukları bu turnuvada sekiz klan kıyasıya mücadele verdi. Katılan klanlara hem oyun içinden hediyeler gönderilirken, hem de şapka, tişört ve bardaklar da hediye edildi.

Yeni karakterler

Henüz UTC yaması çok da unutulmamışken ikinci büyük güncelleme hazırlandı. Oyuncuların heyecanla beklediği güncelleme 17 Aralık'ta yayınlandı. Kendi tarzları, yetenekleri ve görevleri ile yeni karakterler birçok oyuncudan geçer not aldı.

Oyuncu mahkemeleri

K2 Network ve önceki NTT Game yönetimleri döneminde kapatılan hesaplarla ilgili Oyuncu Mahkemeleri kuruluyor. Hesap kapama işleminin haksız ve yanlış olduğunu savunan oyuncular için sunulacak olan bu mahkemede, oyuncular haklarını arayabilecek ve oyun yönetiminin kararına göre hesaplarına tekrar kavuşabilecekler. ■





Bir sene daha geride kalırken...

2013'ün en önemli olayları

Yıllar geçiyor da geçiyor. Geçtikçe güzel teknolojilere kavuşuyoruz ve her yılın sonunda olduğu gibi, o yıl neler yaşadık, şöyle bir dönüp geçmişe bakıyoruz. Yılın en iyi oyunlarını zaten seçtik; ilerleyen sayfalarda detaylı bir listeye rastlayacaksınız zaten ama bu sene içerisinde, oyunların çıkmasından öte birçok olay da yaşanmadı değil. Mesela Firat yeni eve çıktı, Şefik YouTube'da kanal açtı, Emre World of Warcraft'ta kendine büyük bir ev kurdu muhtemelen zira ne zaman Battle.net'e girsem orada görüyorum kendisini. Tabii ki LEVEL'in önemli şahıslarının yanında, oyun piyasasında da bir şeyler oldu ve onları da derlemekten geri kalmadık.

Yeni konsollar, yeni ufuklar

Yıl bitmeden, son dakika golü atan Sony ve Microsoft, yepyeni konsollarını piyasaya sürdü. Tabii ki bundan önce, cihazların ilk defa tanıtıldığı anlar da vardı ki Microsoft resmen bu noktada Sony'ye yenildi. Sony PS4'ün sağlam bir oyun makinesi olacağını, ikinci el oyunları problemsiz oynatabileceğini, konsolu internete bağlamasanız bile oyunları

rahatça oynayabileceğinizi belirtirken, Microsoft bunların tam anlamıyla tersini söyledi ve tüm oyuncuların tepkisini çekti. Sonra ne oldu; Microsoft geri adım attı, attı ve tüm sinir bozan özellikleri konsoldan çıkardı. Yine de bu yanlış stratejisi yüzünden PS4, Xbox One'dan 1 - 0 başarılı başladı maratona ve yılsonundaki satış rakamları da bunu kanıtlar nitelikteydi.

Bu iki yeni nesil konsolun yanında, Kickstarter'dan rekor bağışlarla çıkan Ouya da piyasadaki yerini aldı. Android işletim sistemine sahip olan Ouya, daha çok telefonlarınızda oynadığınız oyunları televizyon ekranında, son derece hızlı bir biçimde oynamanıza olanak sağlayan bir alet olarak oyuncularla buluştu ama yapım aşamasındaki ve dağıtımdaki aksaklıklar yüzünden beklenen etkiyi yaratamadı maalesef. Bunun üstüne yeni nesil konsollar da yerini alınca Ouya bu yılın parlayan yıldızı olma şansını yakalayamadı.

Bu yıl piyasaya çıkamadı ama ilk prototipleri dağıtıldı... Hangi sistem mi? Elbette ki Valve'in Steam makineleri. Steam üzerinden

satın alabileceğiniz tüm oyunları, televizyon karşısında ve rahatlıkla oynayabilmemizi sağlayacak olan Steam makineleri tamamıyla modifiye edilebilir PC'ler olacak ve hatta, kendi Steam makinenizi kendiniz bile tasarlayabileceksiniz. Bu makinelerden daha özel olansa Steam'in işletim sistemi... Tam olarak neye benzeyeceğini bilmiyoruz ama gelecek vaat eden bir düşünce gibi gözüküyor. Steam makineleriyle birlikte strateji oyunları gibi çok tuş gerektiren oyunları bile kolaylıkla oynamamızı sağlayacak olan bir gamepad de tanıtıldı ve eğer iyi çalışırsa hepimiz birer tane almak isteyeceğiz.

Ve elbette ki Oculus Rift'e geldi sıra. Bu cihaz da bu yıl piyasaya çıkamadı maalesef ve belki 2014'te de onu aramızda göremeyeceğiz lakin Development Kit, birçok oyun yapımcısına gönderildi bile. Bu ay dergide detaylı bir tanıtımını da bulabileceğiniz Oculus Rift, kısacası şu ana kadar hazırlanmış en gerçekçi ve etkileyici sanal gerçeklik denemesi. Monitörü gözünüzün önüne getiren bu cihaz, kafa hareketlerinizi algılayabiliyor ve bir anda kendinizi bambaşka bir dünyada buluyorsunuz.



Yapımcı versiyonunun çözünürlüğü düşük ve bu yüzden uzun süreli bir oyun oynamak istemiyorsunuz ama şunu rahatlıkla söyleyebiliriz ki gelecekte oyunları nasıl oynayacağımızın temelini Oculus Rift atacak.

Biri büyür, biri yok olur...

24 yıldır aramızda bulunan ve bizi harika oyunlarla buluşturan, bir şekilde hayatımızın bir parçası haline gelmiş olan THQ, 2013'ün hemen başında resmen battı. Aslında 2012'nin sonbahar aylarında iflaslarını açıklamışlardı ama firmanın tüm sahip olduklarının bir anda dağıtılması Ocak ayını buldu. THQ'nun halihazırda var olan projeleri de bir bir başka firmalara satıldı. Saints Row serisi Koch Media'ya, Darksiders Nordic Games'e, Company of Heroes SEGA'ya, WWE serisi Take-Two Interactive'e, Homefront Crytek'e ve Spongebob da Activision'a gitti. THQ ortadan kaybolurken, kendi halinde bir firma olan Telltale Games de resmen parladı. 2004 yılında eski LucasArts çalışanları tarafından kurulan firma, adventure oyunlarında uzman olduklarını belirtiyor ve bu türdeki oyunlara ağırlık veriyordu. Yaşı 30'a yakın olanların iyi bildiği Sam & Max'i hayata döndürdüler mesela fakat oyun dünyasıyla yeni buluşan oyuncular bu oyunun önemini anlayamadılar. Yine de yaptıkları her adventure oyunu sevildi, sayıldı ve olayı popüler kültüre

taşıdıkları anda da bir anda patlama yaşadılar. Halihazırda herkesin takip ettiği The Walking Dead, başarılı bir adventure oyunu olarak Telltale Games'in ellerinden çıktı, oyuncularla buluştu. Firma bu oyun sayesinde o kadar ünlendi ki geçtiğimiz ay Game of Thrones ve Gearbox Software ile birlikte yürüttükleri Tales

“GTA V belki de bu neslin en sağlam oyunlarından biri oldu, oyunu satın almayan da kalmadı”

from the Borderlands projelerine başladıklarını açıkladı. Açıkçası her iki oyunun da yeni birer patlamaya yol açacağına inanıyoruz.

Önemli yapımlar

Herkesin deliler gibi beklediği, oyunlarla alakası olmayanların bile duyduğu bir fenomen, Grand Theft Auto V'in çıkışı da bu yılı buldu. GTA V belki de bu neslin en sağlam oyunlarından biri oldu, oyunu satın almayan da kalmadı. GTA V iyi oyundu fakat asıl “yeni nesil GTA”yı yeni nesil konsollarda göreceğiz diye düşünüyoruz.

E3 2013 de her yıl olduğu gibi bu yıl da birbirinden iyi oyunlara ev sahipliği yaptı. Tamamıyla ortadan kalktığını düşündüğümüz Star Wars: Battlefront efsanesinin hazırlık aşamasında olduğunu öğrendik, hepimizi bir heyecan kapladı. Mirror's Edge hayranları da

boş geçilmedi; yepyeni bir Mirror's Edge'in hazırlık aşamasında olduğu haberi tüm oyun camiasını çalkaladı. Üstelik oyun bir önceki oyunun devamı değil, direkt yepyeni bir oyun olarak tasarlanmakta ve adı da düz bir şekilde, yeniden Mirror's Edge olacak. Watch Dogs'un Kasım ayından 2014'ün bahar ayla-

rına ertelendiği haberi hem üzücü oldu, hem de sevindirici zira belki de oyunun eksikleri fark edildi son anda ve bunlar düzeltiliyor; geç olsun da güç olmasın demişler... Tom Clancy's The Division da bir diğer heyecan verici yapımlar olarak açıklandı E3 2013'te fakat bu yeni nesil online aksiyon oyununu 2015'ten önce görmemiz mümkün olmayacak.

2013 bir daha olmayacak ama sadece bir gerçek olarak değil, bu kadar çok konsolun çıkışına sahip olan bir yılı ancak sekiz yıl sonra görürüz diye düşünüyorum. Tatlısıyla, acısıyla bir yılı daha geride bırakırken, 2014'ün bize neler getireceğini... Ben Sezen Cumhur Önal; bir oyun dergisinde yazdığımı unuttuğumdan beri böyle konuşuyorum. Herkesin yeni yılı kutlu olsun, günleriniz oyunsuz geçmesin! ■



Bekleyiş sona erdi

PS4'ten ve Xbox One'dan son dakika haberleri!

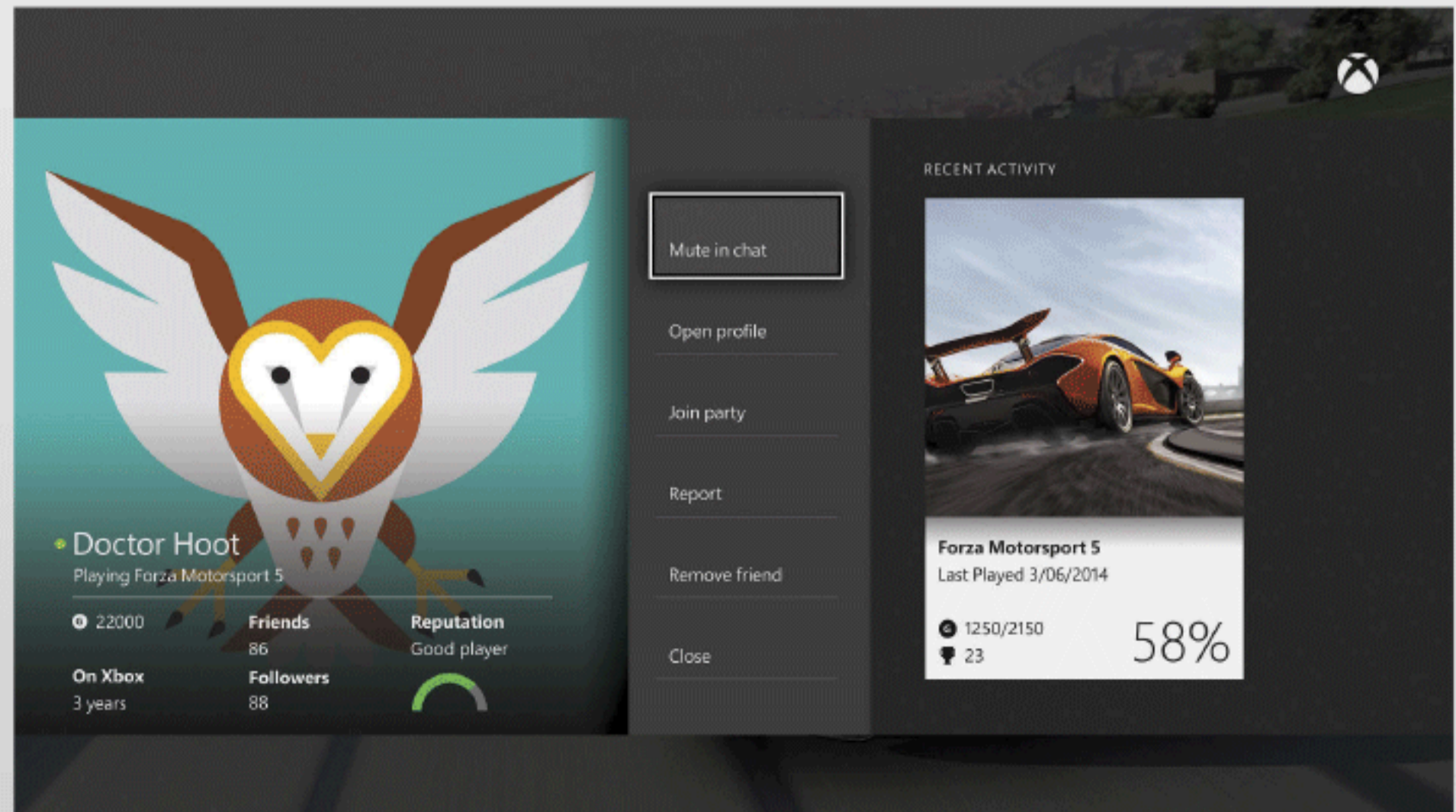
Geçen ayki kapak konumuz olan yeni nesil konsollar hakkında, tam 12 sayfaya sığmayan bilgiler de oldu ve onları da bu iki sayfa boyunca sizinle paylaşacağız.

Bildiğiniz üzere her iki konsolu da artık dünyanın birçok bölgesinde temin etmek mümkün. PS4 13 Aralık'ta Türkiye'ye geldi ama Xbox One'ın ne zaman ülke sınırlarında resmi olarak satışına başlanacağı hakkında bir bilginiz yok. PS4, Xbox One'dan bir hafta önce raflardaki yerini aldı ve bazı kullanıcılardan şikayetler yükseldi. Aynı tarzda şikayetlerin Xbox One'ın çıkışından sonra görülmesi de gecikmedi.

PS4'te birkaç tane önemli sorun baş gösterdi. Bunlardan en kötüsü, "ölümün kırmızı çizgisi" olarak adlandırılabilir olan konsolun kendi kendini kapatması ve çalışmayı reddetmesi. PS4'ün üzerinde yanan ışık bandı normalde beyaz renkte yanmalıyken bir anda kırmızı renge dönüşüyor ve konsol saniyeler içerisinde kendini kapatıyor. Bu hatanın yanında aynı ışık bandının mavi renkte, aralıklarla yanıp sönmeye de konsolun televizyona sinyal gönderememesi durumu olarak bazı kullanıcıların konsolu kullanamamasına yol açtı. PS4'te ve Xbox One'da görülen bir başka sıkıntı da disk sürücülerin garip sesler çıkarması. Sanki bir parça kopmuş da içeride dönen mekanizmayla birlikte bir yerlere çarpıyor gibi bir ses çıkıyor diski sistemlere taktığınızda ve sorun ne yaparsanız yapın, çözülüyor.

Sony'den kırmızı ışık bandıyla ilgili bir çözüm önerisi gelmezken, yanıp sönen mavi ışık sorununun nedenleri televizyonla ilgili bir uyum problemi olarak veya PS4'ün güç kaynağı, sabit diski veya donanımı ile ilgili daha genel bir problemten kaynaklanabileceği belirtildi. PS4'te bu tip bir sorunla karşılaşan kullanıcılara televizyonlarının yazılımını güncellemeleri, konsolu kapatıp HDMI ve güç bağlantılarını olası bir hasara karşı kontrol etmeleri ve sabit diskin yerine tam olarak oturup oturmadığını kontrol etmeleri önerildi. Tüm bunlar işe yaramazsa da

konsolu güvenli moda açmaları, çözünürlüğü 480p'ye getirmeleri, sistem güncellemesini yaptıktan sonra tüm ayarları varsayılanaya çekip konsolu tekrar başlatmaları söylendi. Bir alternatif de veri tabanını tekrar yazdırarak konsolu kutudan çıktığı hale getirmek. Hiçbiri işlemezse de konsolu geride bırakıp Tibet'e yerleşiyor ve dünyevi sorunlardan uzaklaşıyorsunuz. Her ne kadar durum pek iç açıcı gözükmeseyse de Sony'den gelen açıklamaya göre tüm konsol satışlarında sadece %0.4'lük bir oranda bu tip sorunların yaşandığı açıklandı ve bunun





da yeni bir cihaz için normal bir oran olduğu söylendi. (PS3'te de ölümün sarı ışığı sorunu vardı ama pek az konsolda gözüktüğü için belki duymamış bile olabilirsiniz.) Tabii ki Japon kibarlığında hareket ediyor firma ve olası bir konsolun çalışmama durumunda konsolların arasında değiştirileceği güvencesi de verildi ve sorun yaşayan tüm kullanıcılar yeni bir konsol alma hakkı kazandı.

Sony'den haberler...

PS4'le ilgili belki de çok önemli olmayan birkaç tane konu var dikkat çeken ama bunlar da yakın bir sürede çözüleceğe benziyor. Bildiğiniz üzere PS4, Blu-ray desteğiyle geliyor fakat oyunlarda 3D desteği bulunurken filmlerde 3D desteği şu anlık yok. Aynı şekilde, ilginç bir biçimde müzik CD'lerinizi PS4'te şu anlık kullanamıyorsunuz. Cihaz MP3 çalmayı da reddediyor. Sony bu iki konuda yaptığı açıklamada, konsolun çıkışında bu formatlara desteğinin olmadığını belirtti fakat güncellemelerle PS4'ün yeteneklerinin geliştirileceği müjdesini verdi. Bir güzel haber de Naughty Dog'dan geldi. Uncharted serisiyle ünlü firma, PS4 için yepyeni bir Uncharted oyununun geliştirilmekte olduğunu söyledi. Oyun sadece PS4 için geliştiriliyor, kahraman koltuğundaysa kimin oturacağı belirsiz. Önceki oyunlardaki karakterimiz Nathan Drake de olabilir, yepyeni bir isim de. Oyunun grafiksel olarak gerçekten yeni nesle uygun olduğu bilgisi verilirken, oyun hakkında daha fazla açıklama gelmedi.

PlayStation Plus ve Xbox LIVE Gold hizmetleri

Online oyun oynamak için PS4'te ve Xbox One'da zorunlu tutulan paralı üyelik beraberinde birçok güzelliği de getiriyor. PS4 ile başlayalım... PS4'te PS Plus aboneliği alırsanız oyunlarını-

ızı online olarak oynamanın ötesinde Instant Game Collection'a dahil olan oyunları bedava ya indirebiliyorsunuz ki şu aşamada Contrast ve müthiş eğlenceli bir oyun olan Resogun bu koleksiyonda yer alıyor. PS Plus aboneleri aynı zamanda PS Store'da özel indirimler alıyor ve 1 GB'lık cloud alanını oyun kayıtlarını yüklemek

içi konuşma, web tarayıcı gibi özellikler PS Plus aboneliği olmadan bile size sunuluyor. Xbox LIVE Gold, Xbox 360'taki Gold üyeliğin direkt devamı ve Xbox 360'ta gördüğümüz özelliklerin neredeyse birebir aynısını sunuyor. PS Plus'ın aksine Netflix gibi televizyon servislerini, Internet Explorer'ı ve hatta Skype'ı kullanmak

“Bir güzel haber de Naughty Dog'dan geldi. Uncharted serisiyle ünlü firma, PS4 için yepyeni bir Uncharted oyununun geliştirilmekte olduğunu söyledi”

için kullanabiliyorlar. Otomatik oyun yaması indirme ve yükleme gibi özellikleri de sunan PS Plus'ı tercih etmezseniz de yine birçok özelliği kullanabiliyorsunuz. Film ve televizyon servislerini kullanmak; Twitter, Facebook, Twitch ve Ustream desteği, trophy bilgilerini diğer kullanıcılarla karşılaştırma, mesajlaşma, oyun

için de Gold üyeliğine sahip olmalısınız. Gold üyeliğini aldıktan sonra özel uygulamalara, indirimlere, OneGuide'a, oyun kaydı yapma olanağına ve SmartMatch sistemine sahip oluyorsunuz. Microsoft'tan gelen açıklamaya göre bedava oyun özelliğinin de Xbox One'da devam edeceği belirtiliyor. ■





SON DAKİKA!

Rayman Legends'ı henüz bir sisteme almadıysanız, 28 Şubat'a kadar bekleyin. Oyunun PS4 ve Xbox One versiyonları farklı challenge'lar, yeni skin'ler ve PS4'ün dokunmatik paneline uygun özellikler ile piyasaya çıkmaya hazırlanıyor.

Çok kişi bekliyor bu oyunu ve sadece 4 Nisan'a kadar daha beklemeniz gerekecek. The Elder Scrolls Online'ın PC ve Mac için çıkış tarihi bu şekilde. PS4 ve Xbox One içinse Haziran 2014 olarak belirtildi.

Dead Rising 3'ün dört DLC'sinden ilki, Operation Broken Eagle hakkında bazı bilgiler açıklandı. Her DLC'de farklı bir karakteri kontrol edeceğimiz söyleniyor ve ilk DLC'de de bir özel hareket timi komutanı olan Adam Kane'in rolünü üsteleneceğiz.

25 Mart 2014 günü Diablo III fanatikleri, oyunun genişleme paketi olan Reaper of Souls'a PC ve Mac sistemlerinde ulaşabilecekler.

Metal Gear Solid: Revengeance'ı konsollarda oynayamayan ve PC için bekleyenlerin sadece dokuz gün daha sabretmesi gerekiyor. Revengeance, 9 Ocak'ta piyasada olacak.

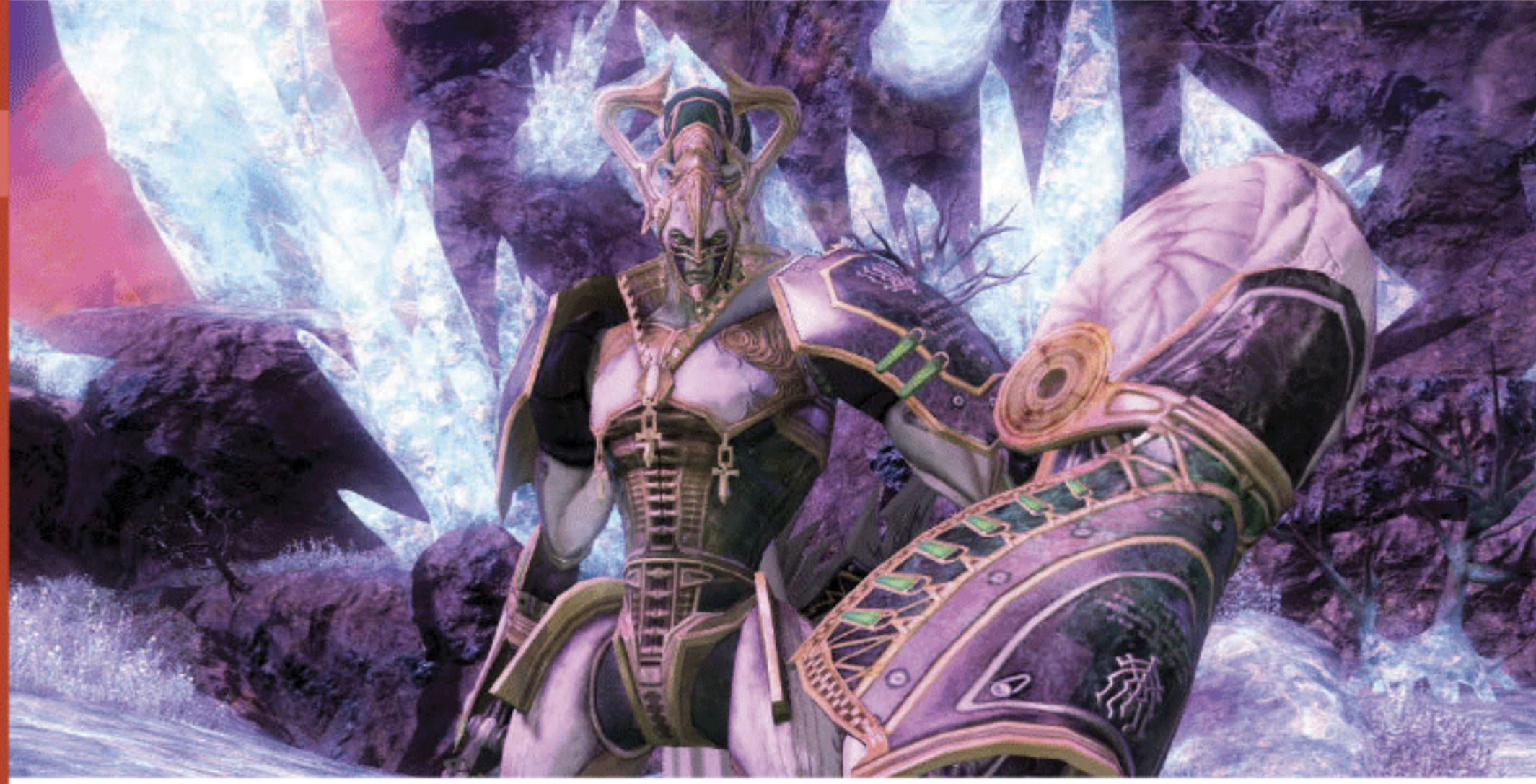
Hearthstone'un normalde geçtiğimiz ay açık betaya geçmesi bekleniyordu ama Blizzard bu tarihi Ocak ayına çekti. Bu arada yayımlanan bir yamayla birlikte Mage sınıfı sağlam bir şekilde zayıflatıldı, Blizzard ve Frost Nova gibi büyülerin mana gereksinimi yükseldi. Priest'in Mind Control kartının da 8'den 10 mana'ya çıkması gözlerden kaçmadı.

Dört kişilik bir ekipten oluşan Hello Games, "No Man's Sky" adında, iddialı bir oyun hazırlıyor. FPS kamerasından oynanan oyunda farklı gezegenleri ziyaret edecek ve gezegenden gezegene giderken kendi uzay gemimizi kullanabileceğiz.

The Walking Dead adventure oyunlarıyla fırtına estiren Telltale Games, Game of Thrones ve Borderlands temalı, "Tales from the Borderlands" adında iki yeni adventure serisine başlıyor. İkisi de çok iyi olacaktır diye düşünüyoruz.

Duke Nukem'in yaratıcısı Scott Miller, PC ve PS4 için "Project Ascender" adında bir proje üzerinde çalıştığını açıkladı. Oyunun ne veya neyle ilgili olduğuyusa bilinmiyor.

WipEout'un yaratıcısı olan Sony Liverpool kapatıldıktan sonra, ekipteki 20 kişi bir araya gelip "Firesprite" adında yeni bir stüdyo kurdu. The Playroom'dan da sorumlu olan ekip yeni bir WipEout yapmak istediklerini açıkladı.



Lightning, dön artık!

Kıyamet **Lightning Returns: Final Fantasy XIII**'te önleniyor

1 4 Şubat'ta nihayet piyasada olması beklenen, bu neslin muhtemelen son Final Fantasy oyunu Lightning Returns hakkında yeni oyun içi bilgiler açıklandı ve biz de olay mahallindeki yerimizi aldık. Öncelikle şunu bilmelisiniz ki oyunda tek bir karakteri kontrol ediyoruz. Daha önce tek karakter kontrol edilen JRPG gören beri gelsin lütfen. Ne var ki bu meğerse o kadar da kötü bir şey değilmiş zira oyundaki "Style" sistemi, tek karakter üzerinden birçok karakterin rolüne ulaşmamızı sağlıyor. Style oyunun o kadar önemli bir kısmını oluşturuyor ki zamanınızın çoğunu kendinize stiller yaratarak geçireceksiniz. Lightning aynı anda üç tane farklı stille savaşa katılabiliyor ve savaşın ortasında, hatta komboların yarısında bile stil değiştirip düşmanını şaşırtabiliyor. Diyelim

ki karşınıza silahlara karşı dayanıklı ama büyü gördüğünde kendini bırakan bir jölemsi yaratık (Flan) çıktı. Bu yaratığı yakın dövüşte yenmek neredeyse imkansız, o yüzden hemen büyü güçlerinde uzmanlaşmış stile geçiyor ve büyülerle onu yerle bir ediyoruz. Artık savaşlarda tek bir karakteri kullandığımız için karşımıza çıkan yaratıklar da direkt olarak bize yöneliyor ve "belki bu tur, bu karakterime saldırmaz" diyemiyoruz. Bu da düşman saldırılarından korunmak için gard sisteminin önemini ortaya çıkıyor. Özellikle boss'larda veya güçlü düşmanlarda zamanında gard almak hayat kurtarıyor. Her şey 14 Şubat'ta ortaya çıkıyor zaten; o vakte kadar sabretmeye devam... ■

Geri döndüler!

Alien ırkını özlediniz mi? Biz çok özledik...

Önce birkaç tane görsel sızdı internete, ardından da ekran görüntüleri... Meğer Creative Assembly yepyeni bir Alien oyunu üzerinde çalışıyormuş. SEGA'ya da sorduk, "Hocam yeni Alien?" dedik ama onlardan cevap alamadık. Umuyoruz ki bu olayın altından gerçekten sağlam bir Alien oyunu çıkar da bu defa üzülmez. Adı "Alien Invasion" olarak bilinen oyun yine FPS kamerasından oynanacak olan bir aksiyon oyunu olacak. Ne var ki bu defa oyun sıradan bir shooter olmaktan öte, Dishonored ve BioShock tadında olacakmış. Bu umut verici bir söylem lakin bu iki oyunun havasını, kalitesini ve oynanışını yaşatmak pek de kolay değil. Sigourney Weaver'ın zamanında canlandırdığı Ellen Ripley'in kızı Amanda Ripley'i kontrol edeceğimiz oyunda yine bol bol Alien avlayacak ve yine yerimizden sıçrayacağımız anlar olacak. (Gerçi son oyunda böyle bir şey yoktu.) Oyun hakkında resmi bir açıklama olmadığı için pek

fazla bilgimiz yok fakat oyunun bir kısmının bir uzay gemisinde geçeceğini ve oyunun genel anlamda karanlık bir havaya sahip olacağını biliyoruz. PC ve yeni nesil konsollar için hazırlanmakta olduğu söylenen oyunun PS3'e ve Xbox 360'a da geleceğini tahmin ediyoruz. Oyunun çıkış tarihyse bu yıl olarak belirtiliyor fakat bana sorarsanız 2015'e sarkabilir. Bakalım E3 2014'te Alien Invasion'a yer verilecek mi... ■





KnighT Online'ın izinden Savaşın en heyecanlı hali, **Kingdom Online**'da...

Güney Koreli oyun firması Noah System'ın geliştirdiği bir oyun var ki Türk oyuncular tarafından oldukça yakından tanınıyor. Bu isim Knight Online'dan başkası değil. Yıllarca Türk oyuncuların favorisi olan Knight'ın geliştiricileri yeni bir oyun yapmaya karar verdiler ve Kingdom Online ortaya çıktı. Hem Knight Online'ın, hem de Kore'deki ilk kapalı beta testini tamamlayan Kingdom Online'ın Türkiye'deki yayıncılığını ise NTT Game üstleniyor. NTT Game, Kingdom Online için iki alfa testi yaptı. Her iki teste de katıldık ve ilk alfa testi oldukça sınırlı bir kesim için başlatılmıştı. İkinci alfa testindeyse LEVEL Online dahil pek çok yerden dağıtılan alfa anahtarları sayesinde birçok oyuncuyla beraber oynama şansına sahip olduk. Öncelikle şunu belirtmek isteriz ki Kingdom Online muhtemelen

piyasaya çıktığında, özellikle eski Knight Online oyuncularına hitap edecek. Oyun yapısı genel olarak Knight Online'a hayli benziyor; ancak birtakım farklılıklar tabii ki bulunuyor. İlk olarak oyunun Türkçe dil desteğiyle karşımıza çıkacağını belirteyim. Oyunun bir kısmı alfa testinde Türkçeleştirilmeye çalışılmış. Öğrenmesi kolay bir oyun yapısı sunuyor Kingdom Online. Ancak savaş sistemi bariz şekilde Knight'ın savaş sistemine benziyor. Oyunda Knight Online'dan hatırlayacağımız kayarak saldırı yapma bile var. Bunun dışında oyunda tarayıcı tabanlı oyunlara çok benzer şekilde hazırlanmış olan şehir kurma sistemi yer alıyor. Menüdeki bir butona tıklıyor ve şehir kurma penceresini açıyoruz. Buralara gerekli

binaları yerleştirerek kendinize bir birlik kurabiliyor ve bu birliği oyun sırasındaki savaşlarda yanınıza çağırabiliyorsunuz. Bu fikri ilk olarak keşfeden Kingdom Online olmasa da yine de güzel bir sistem olmuş. Kingdom Online henüz alfa aşamasında olduğu için görsellik, eşya ve ekonomi sisteminde ve genel olarak birtakım bölümlerde bug'lar görülüyor ama bunları çözdüğü takdirde -ki oyun herkese açıldığında çoğu düzeltilecektir- uzun yıllar oynanacak bir oyun olabilir. Tabii ki oyun içerisinde oyuncu içi iletişimi canlı tutmak ve bu amaç doğrultusunda, PvP sistemini ilgi çekici özelliklerle geliştirmek de gerekiyor. Knight Online'dan hoşlananlar için yepyeni bir oyun geliyor; aklınızda bulunsun. ■

Saatler, dakikalar, saniyeler kala...

GGJ İstanbul, bu yıl da oyun geliştiricilerini davet ediyor

Her yıl, Ocak ayının son haftasında gerçekleşen, dünyanın en büyük oyun geliştirme maratonu olan Global Game Jam'e yine sayılı günler kaldı. International Game Developers Association (IGDA) tarafından 2009 yılında başlatılan bu etkinlik, 2013 yılında dünya çapında 63 ülkede ve 321 alanda eş zamanlı olarak gerçekleşmişti. 14.000 oyun geliştiricinin katıldığı etkinlikte toplam 2.986 oyun üretilmişti. Oyun yapımıyla ilgilenen herkesin katılabileceği GGJ, oyun tasarımı ve geliştirme süreçlerine dair yeni deneyimler sunmak ve oyun endüstrisindeki işbirliğini güçlendirmek adına önemli bir motivasyon kaynağı olmayı hedefliyor ve bir yarışma olmadığının da altını çiziyor. Amaç, verilen tema ile 48 saat içinde bir oyun geliştirmek. Katılımcının ödülü de geliştirdi-

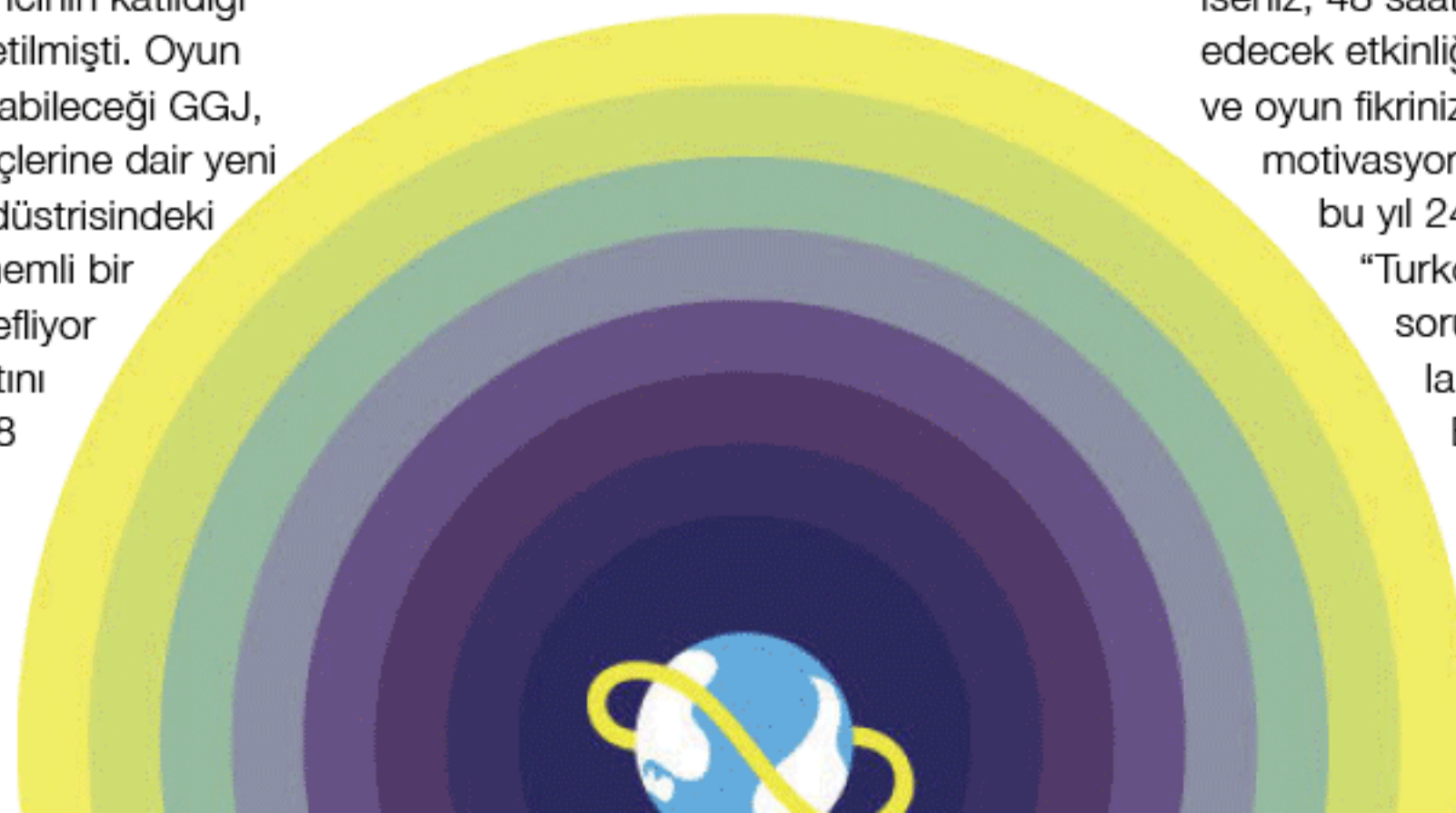
ği oyun ve bu oyunu dünya ile paylaşması. İşbirliği ve yenilikçi deneyler ile geçen bu hafta sonu birçok açıdan önemli bir kariyer adımı. Game Developers Turkey ana ekibinden Yılmaz Kıymaz'ın kurduğu ve Rafet Güven'in destek verdiği GGJ İstanbul, ilk kez 2012 yılında Koç Üniversite'sinde yapıldı. 2013

yılıdaysa Bahçeşehir Üniversitesi Oyun Laboratuvarı (BUG) ile işbirliği içine giren GGJ İstanbul, Bahçeşehir Üniversitesi Galata Kampüsü'nde gerçekleşmişti. GGJ İstanbul @ BUG, 2013 etkinliğine 70 civarı geliştirici katılmıştı ve 19 oyun üretilmişti.

"Eğer siz de bir oyun geliştiricisi ya da aday iseniz, 48 saat boyunca uykusuz devam edecek etkinliğimize katılıp, bir ekip kurabilir ve oyun fikrinizi hayata geçirebilirsiniz!"

motivasyonu yola çıkan GGJ İstanbul, bu yıl 24 - 26 Ocak tarihlerinde,

"Turkcell Geleceği Yazanlar" sosyal sorumluluk projesinin katkılarıyla, yine BUG ev sahipliğinde, Bahçeşehir Üniversitesi Galata Kampüsü'nde gerçekleşecek. Son başvuru 10 Ocak! ■





CHIP İNTERNETİN KARANLIK YÜZÜNÜ ORTAYA ÇIKARIYOR



VIDEO EĞİTİM

4
TAM
SÜRÜM
yazılım

CHIP Ocak sayısındaki hediyeleri KAÇIRMAYIN!

Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com



İLK BAKIŞ



Hearthstone: Heroes of Warcraft

Kart oyunları arasında yıldızı parlayan Hearthstone'u mercek altına aldık

Sayfa 34



Lords of the Fallen

The Witcher'in yapımcı ekibinden ayrılan bir grubun yeni projesi, aynı yoldan gidiyor ama kendi iddiasını da ortaya koyuyor

Sayfa 32



Dayz

Yola bir mod olarak çıkan, kısa sürede fenomen haline gelen ve en nihayetinde başlı başına bir oyuna dönüşen DayZ'yi test ettik

Sayfa 38



Wasteland 2

Kickstarter'daki başarılı performansının ardından erken erişime sunulan Brian Fargo'nun yeni şaheserini de test edelim dedik

Sayfa 40



Yapım Deck 13 Dağıtım CI Games Tür Aksiyon, RPG
Platform PC, PS4, Xbox One Çıkış Tarihi 2014 Web www.lordsofthefallen.com

Lords of the Fallen

One hammer to rule'em all!

The Witcher projesinde çalışmış olan bir yapımcı, zamanı gelince firmadan ayrılıyor ve kendi projesini oluşturuyor, adına da "Lords of the Fallen" diyor. Aynı The Witcher gibi bir aksiyon / RPG olarak tasarladığı oyunu da sadece PC ve yeni nesil konsollar için hazırlamayı seçiyor, yapımcılığı Deck 13 firmasına verip kendisi de

CI Games'de hayatına devam ediyor. CI Games oyunla ilgili bir hayli iddialı. Geçtiğimiz ay yayımlanan fragman da hiç fena değildi üstelik. Eğer işler yolunda giderse The Witcher kıvamında ama ondan bir yandan da bayağı farklı bir yapımla buluşacağız...

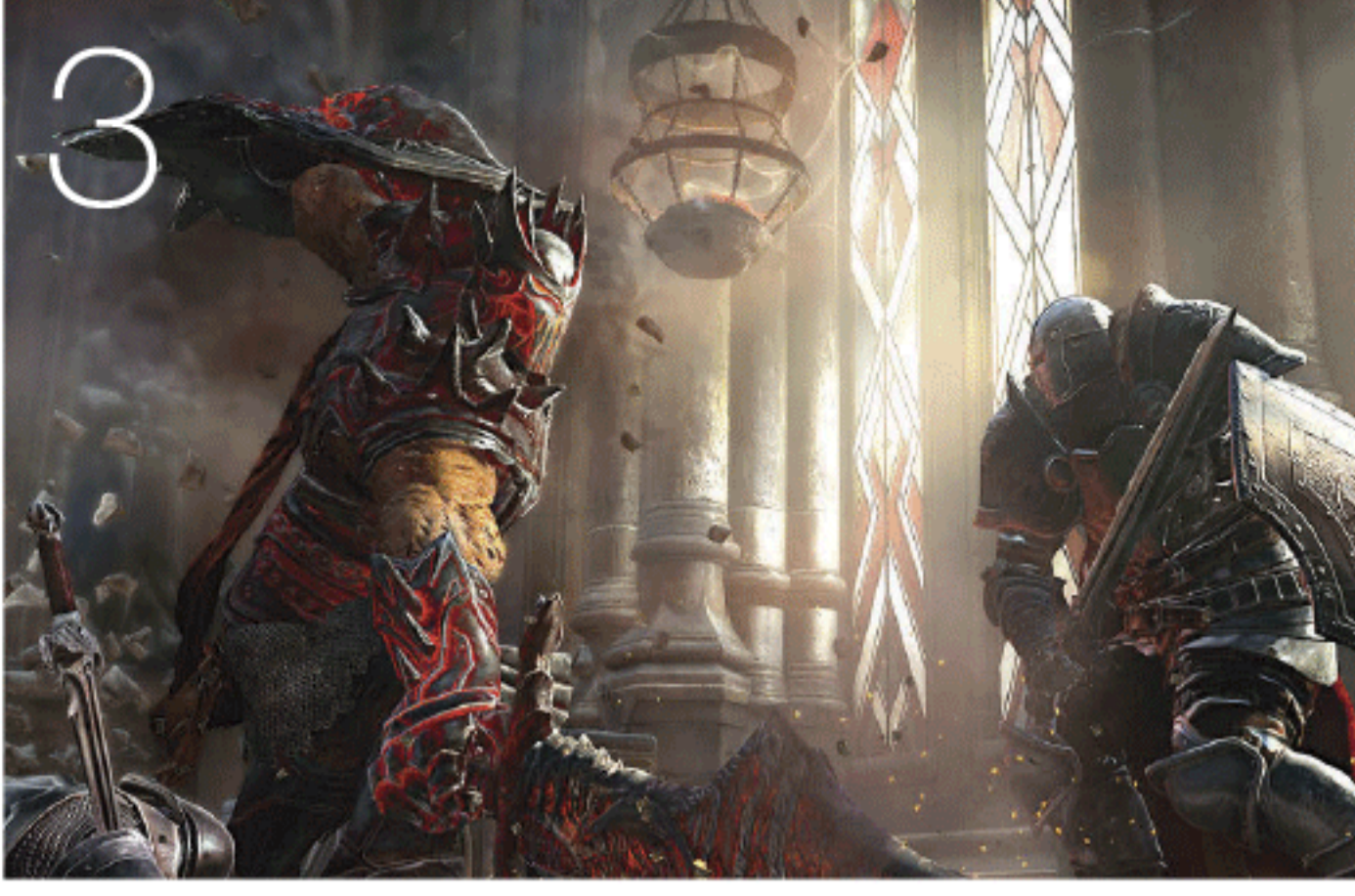
■ Tuna Şentuna



The Witcher'dan bayağı farklı bir oyun olacak Lords of the Fallen. Sıradan yaratıklarla veya başka düşmanlarla daha az karşılaşacak, daha güçlü düşmanların karşısında durmak için çaba göstereceğiz. Yeri gelecek, beş tane düşmanın hakkından gelmek için bir saatimizi harcayabileceğiz.



Lordlar, oyundaki büyük boss'ları oluşturacak. Örneğin, bu görseldeki şövalyeyi yenmek için bayağı bir uğraşacağız. Bir boss, belirli bir noktadan sonra -mesela kalkanı kırıldıktan sonra- daha farklı bir dövüş stiline geçecek ve daha hızlı vuruşlar yapmaya başlayacak.



3

Boss'larla ve diğer düşmanlarla olan mücadelemiz, bir dövüş oyunundaki savaşlara benzetiliyor. Nasıl ki Tekken'de rakibimizi yenmek için uğraşiyor, strateji belirliyorsak, burada da aynısını yapmamız gerekecek. Karakterimizin saldırıları kombine olarak olmayacağı için düşünmemiz lazım olacak.



4

Atmosfer biraz Assassin's Creed'i, biraz The Witcher'ı, biraz da Darksiders'ı andırıyor. Oyunda yer alan bölümler farklı temalara sahip olacak ve burada da gördüğümüz gibi karlı bir ortamda bulunup bir sonraki bölümde karanlık bir ormanın içine düşebileceğiz.



5

Fragmanda tanıtılan karakterlerden bir tanesiydi bu görselde yer alan. Kahramanımız, büyü bir çekici ele geçirdikten sonra devasa bir yaratıkla karşılaşılıyor ama cüssesine rağmen, onu çekiç sayesinde yenmeyi başlıyor. Bakalım oyunda bu denli güçlü silahlar görebilecek miyiz?



6

Oyunda Warrior, Cleric ve Thief sınıfları yer alacak. Saldırı büyüleri yapan bir sınıf yok gibi fakat üç sınıf da kendine has birtakım saldırı odaklı büyü- lere sahip olacak. Sınıfların bazı ekipmanları sınıfa özel olacak ama birçoğu da sınıfınızın oynanışını değiştirecek kadar farklı özellikler getirecek.



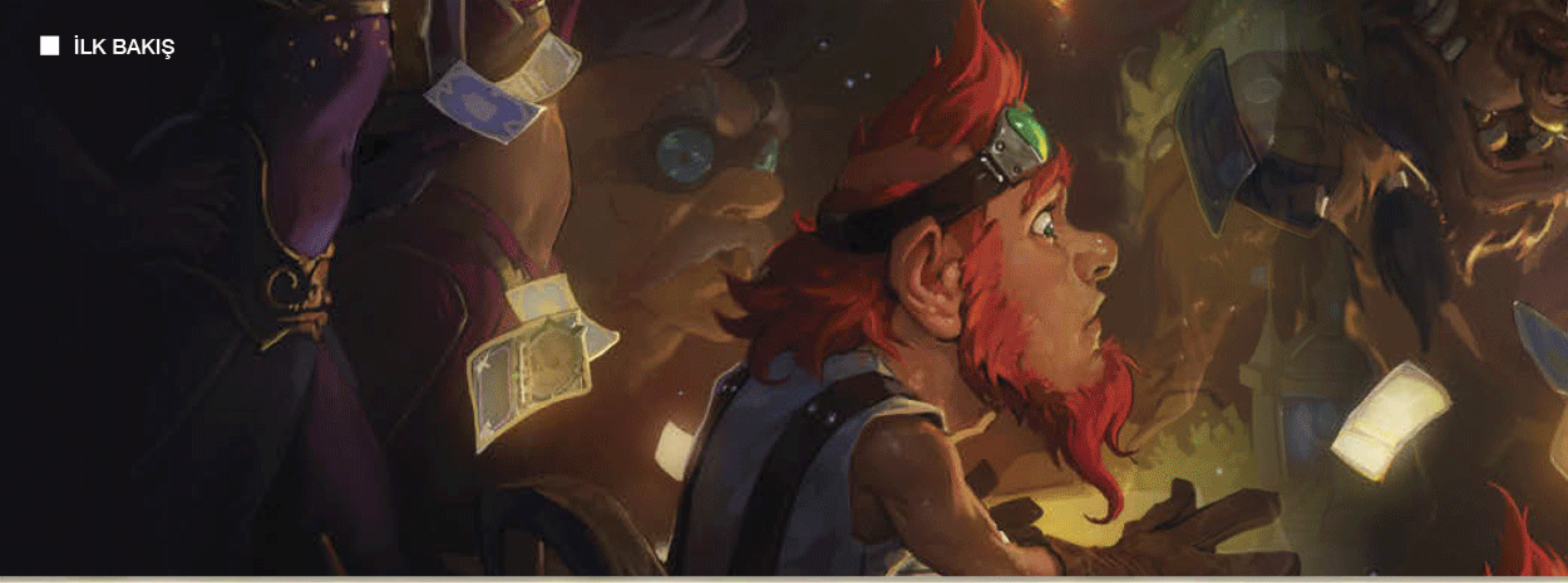
7

Her sınıfın büyü yapabileceği açıklanıyor ama büyülerin bir savaşı yönetecek kadar güçlü olmayacağı da söyleniyor. Yani bir kasırga yaratıp birkaç düşmanı birden alt etmeniz mümkün olmayacak; ancak özelliklerinize katkıda bulunacak veya az hasar verecek büyüler yapabileceksiniz.



8

Görsel detaylara büyük özen gösterilen oyunun yeni nesil konsollara geliyor olması da tam anlamda bir görsel şölen yaşayacağımızı düşündürüyor. Henüz hakkında pek az bilgi olması nedeniyle ancak 2014'ün sonlarında piyasada olacağını düşünüyoruz oyunun.



Yapım **Blizzard Entertainment** Dağıtım **Blizzard Entertainment** Tür **Kart, Strateji**
Platform **PC, Mac, iOS, Android** Çıkış Tarihi **Belli Değil** Web **battle.net/hearthstone**

Hearthstone: Heroes of Warcraft

Kartların savaşı

Zaten kart oyunu olmasın, beni otomatik kaybedersiniz. "Kaybetmek" derken, hayatımı bir anda o kart oyunu neyse, onun başında geçirmeye başlayabilirim. Zamanında Magic: The Gathering'e yatırdığım paranın haddi hesabı yok ve elimdeki yüzlerce Magic kartıyla ne yapacağımı da bilmiyorum. İskambil oyunlarında da durum farklı değil. "King'e dördüncü lazım!" deyin, hemen oradayım. "Batak oynasak mı?" sorusunun yanıtı benim, "Texas hold 'em oynuyoruz." ifadesinin sonucu yine benim.

Bu bağlamda da Hearthstone'u kaçırmam mümkün değildi ama kaçırdım arkadaşlar. Oyunla resmen ilgilenmedim ve ancak bir noktada, sanki oyunla ilgilensem iyi olacakmış gibi geldi. Kapalı beta başladıktan sonra, bir gün Şefik'ten rica ettiğim beta kodu sayesinde oyuna adım attım ama nasıl bir adım; tüm vücudumla oyuna dâhil oldum. Hearthstone öyle bir bağımlılık yaptı ki bende, az önce bir sunucu problemi yüzünden oyuna giremeyeşimin sonucu olarak sürekli

oyunu açıp kapatıyorum; belki bir umut bu defa başarılı olurum diye. Hearthstone bir bağımlılıktır ve iPad almak için bile başlı başına bir neden olabilir!

30 puan, 30 kart, dokuz savaşı

Bir Magic: The Gathering'i anlamak elbette ki zor değil ama Hearthstone'da

neler olup bittiğini anlamak gerçekten çok kolay. Warcraft'tan tanıdığımız dokuz ünlü isimden birini seçerek başladığımız oyunda, 30 tane karttan oluşan bir deste yapıyor ve karşımıza bir rakip bulduktan sonra hemen savaşa başlıyoruz. Amacımız, rakibimizin 30 puanlık enerjisini (Sağlığını, canını, hangisini isterseniz kelime olarak...) sıfırlamak. Bunu yapmak için ya savaş alanına yaratıklar, savaşçılar indiriyoruz, ya alev topu gibi büyülerle düşmanımıza direkt vuruşlar yapıyoruz ya da bir silah kuşanıp silahın dayanıklılığı devam ettiği sürece rakip kahramana vuruyoruz. Olay basitçe bu şekilde ilerliyor ama elbette ki stratejik davranmak ve iyi bir deste oluşturmak çok önemli.

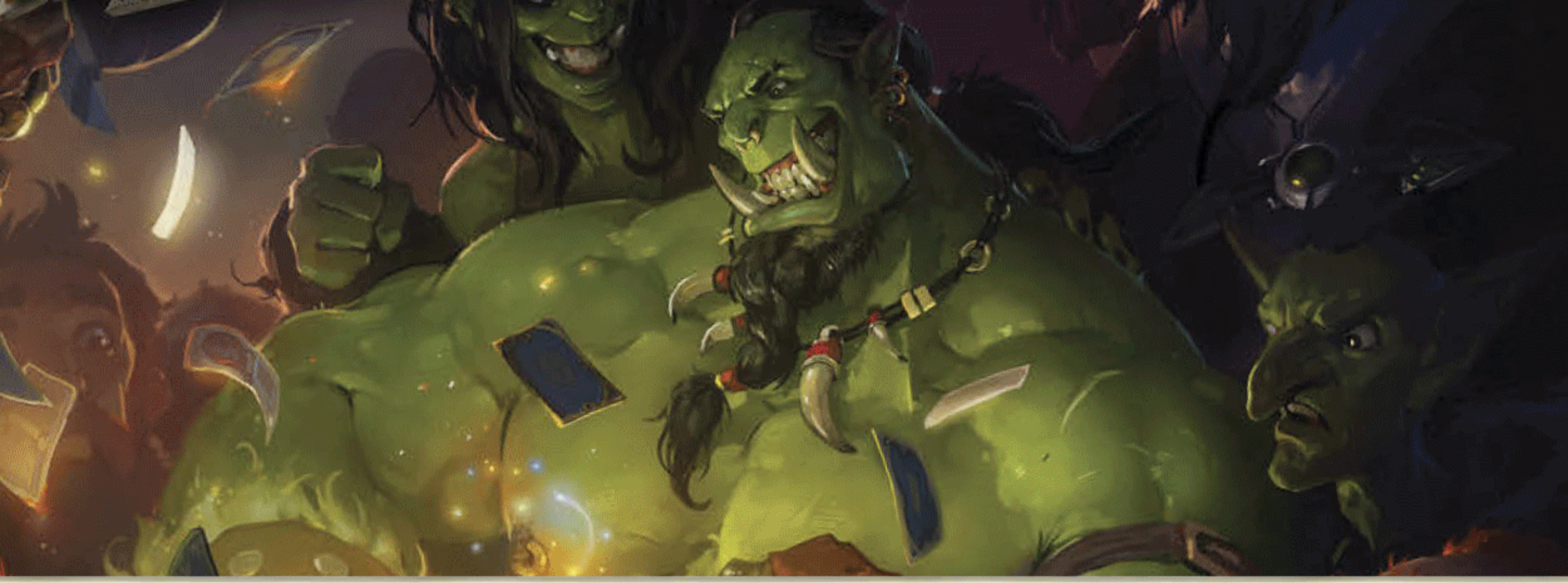
30 tane kart dedik... Oyunda şu an için iki tane oyun modu bulunuyor: Play ve Arena. Pardon, bir de yapay zekâya karşı oynadığınız Training kısmı var ama oyunu bir kez öğrendikten sonra orada hiç işiniz kalmıyor. Play dediğimiz anda Casual veya Ranked modlarından birini seçip hazırladığımız desteyle rakip arayışına giriyoruz. Casual'da herhangi bir sıralama, bir lider tablosu durumu yok. Ranked kısmındaysa 25 seviyeli bir merdivenden aşağı inmeye başlıyoruz. Her kazandığımız maç bir yıldız veriyor ve bir rütbede iki tane yıldız kazandıktan sonra, üçüncü yıldız için bir sonraki rütbeye ulaşıyoruz. Mesela 22. seviyenin adı Murloc Raider (Her seviyeye bir kart ismi verilmiş ve ilerledikçe daha havalı kartların isimleri gözükmeye başlıyor.) ve bu seviyede iki yıldız kazanabiliyoruz. Üçüncü yıldız göremeden 21. seviyeye atlıyoruz ve birinci seviyeye kadar yol almaya çalışıyoruz. Arena kısmı bir nevi Draft mantığında çalışıyor ve sunulan kartlarla bir deste yaratmaya

çalışıyoruz. (Konuyla ilgili bilgiyi bir kutuda bulabilirsiniz bu sayfalardaki.)

Diyelim ki Casual bir oyun oynayacaksınız. Öncelikle bir kahraman seçmeniz gerekiyor. Kahramanlar Paladin, Warlock, Warrior, Priest, Mage, Shaman, Hunter, Rogue ve Druid olarak sıralanıyor. Her kahramanın kendine has kartları ve bir de özel gücü var. Kahramanınızı seçtikten sonra sahip olduğunuz kartlarla bir deste kurmaya başlıyorsunuz. Aynı karttan destenizde en fazla iki tane olabiliyor ve buna göre, dilediğinizce bir deste yapmakta özgürsünüz. Belki çok güçlü yaratıklar koyacaksınız destenize, belki de "rush" mantığıyla az güce sahip ama az mana'ya açılan birçok yaratık dolduracaksınız. Destenizi oluşturduktan sonra da otomatik olarak bir rakiple eşleştiriliyor ve maça başlıyorsunuz.

Oyun sıra mantığında ilerliyor. Açılışta bir taraf bir tane fazla kart ve bir tane de ekstra mana kartı alıyor ama bu kişi oyuna ikinci sırada başlıyor. İlk turn'de her iki tarafın da 1 mana'sı oluyor. Bu da 1 mana'ya açılan herhangi bir kartı oynayabileceğiniz anlamına geliyor. İkinci turn'de 2 mana'nız oluyor, üçüncü turn'de 3 ve bu, aynı şekilde 10 mana'ya kadar gidiyor. Her turn'de mana rezervleriniz de sıfırlanıyor ve böylece kaçınıcı turn'deyerseniz, o kadar mana kullanma hakkına sahip oluyorsunuz. (Örneğin, üçüncü turn'de bir tane 1 mana'lık, bir tane de 2 mana'lık bir kart oynadınız. Dördüncü turn'de 4 mana'ya sahip olacağınız için bir tane 4 mana'lık veya iki tane 2 mana'lık kart oynayabilirsiniz.)

Oynadığınız kartlar sizin adınıza savaşacak olan yaratılarsa onları indirdiğiniz gibi saldırtmıyorsunuz; yaratıklarınız saldırabilmek için bir turn bekliyor ama savun-



ma için hazır oluyor. Büyülse direkt olarak yapılabilir lakin Magic: The Gathering'in aksine, bu oyunda Counter gibi durumlar yok. Yani bir büyü yapılacaksa o mutlaka yapılıyor ve ancak Secret kartlarıyla önüne geçilebiliyor. Bu durumun en güzel tarafı, oyunun çok hızlı ilerlemesi. Magic: The Gathering'i online olarak oynadıysanız bilirsiniz ki her fazda bir bekleme süresi olur çünkü rakibin oyununa göre kart oynayabilirsiniz. Burada sıra bir tarafa geçtikten sonra diğer tarafın kendi sırası gelene kadar oyuna müdahalesi söz konusu olmuyor; bu sayede de oyun çok hızlı ilerliyor. Çeşitli büyü kartlarının yanında kahramanlar kendilerine silah kartlarıyla silah da sağlayabiliyor. Ne var ki bu silahlarla saldırdığınızda silahın dayanıklılığı 1 puan düşüyor ve eğer bir yaratığa vurduysanız, o da saldırı gücü kadar size hasar vermiş oluyor.

Bu üç kart tipinin yanında, Secret olarak bahsettiğim kartlar, ancak belirli bir durum devreye girdiğinde aktive oluyor. Secret kartını oynadığınızda rakibiniz bu kartın içeriğini göremiyor ve karşılaşacağı şey de onun için sürpriz oluyor. Örneğin, Mage'in, "Saldırı altındayken sekiz puanlık kalkan al." adında bir Secret kartı var. Rakibiniz veya yaratıklarından biri size saldırdığında bu kart 8 puanlık kalkanı sağlıyor ve sağlığınız azalmadan, hasar kalkanınıza gidiyor.

Strateji her şeydir

Şimdi size biraz kahramanlarımızın stratejilerinden bahsedeyim. Ama ondan önce, yaratıkların sahip olduğu bazı özellikleri anlatmak gerekiyor. Bazı yaratıkların hiçbir özelliği yok. Bakıyorsunuz, 2/2 yazıyor, başka da bir numarası yok. 2 saldırı, 2 sağlık puanına sahip, basit bir yaratık. Bazı yaratıklardaysa Charge, Taunt ve benzeri birtakım ek özellikler bulunuyor.

Charge, yaratığı yere indirdiğiniz anda saldırtabilmeniz anlamına geliyor. Taunt özelliğine sahip olduğunda, yaratığın etrafında bir kalkan beliriyor ve silahlı rakibiniz veya yaratıkları, kahramanınıza saldırmadan önce bu yaratığa

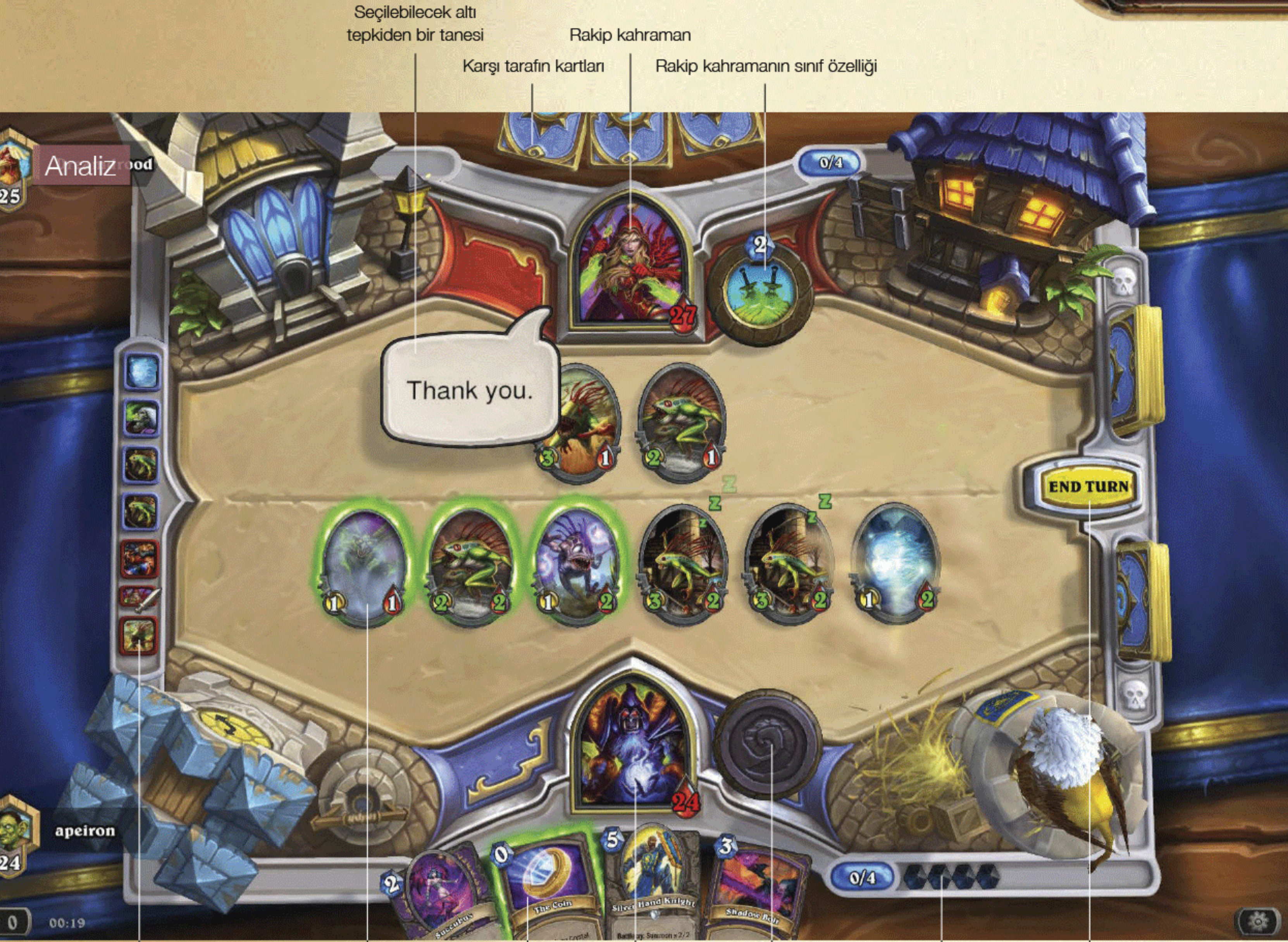
saldırmak zorunda kalıyor. Divine Shield, yaratığın bir saldırıdan sıfır hasarla kurtulmasını sağlıyor ve bu saldırıdan sonra sahip olduğu kalkan ortadan kalkıyor. Windfury, bir yaratığın aynı turn'de iki kez saldırmasına neden oluyor, Enrage ise o yaratık hasar aldığı anda ekstra özelliklere sahip olmasını sağlıyor. Yaratığınız yere indiğinde üstünde yazan özelliği devreye sokan özelliğe Battlecry deniyor. Örneğin, Battlecry: Freeze an enemy, o yaratığı sahaya indirdiğiniz anda bir rakibi, bir turn'lüğüne dondurmasını sağlıyor. Deathrattle, bu özelliğe sahip olan yaratığınız öldüğünde üstünde yazan özelliği devreye sokuyor, Overload ise bir sonraki turda ne kadar az manaya sahip olacağınızı söylüyor. (Misal, 2 manaya indirdiğiniz güçlü bir yaratığın Overload (2) gibi bir özelliği varsa bir sonraki turn mana'nız iki birim az olacak demektir.) Yaratıklarımızı bu özellikleri göz önünde bulundurarak seçiyor ve stratejimizi de buna göre belirliyoruz. Örneğin, Mage olup da Taunt özelliği olmayan yaratıklar seçersek biraz enayilik etmiş oluruz çünkü Mage'ler büyü gücüne dayanıyor. Bana kalırsa şu anda oyundaki en güçlü kahramanlardan bir tanesi

Mage zira yaratık ve kalabalık kontrolü çok iyi. Adam 8/8'lik yaratık iniyor, Polymorph'u bir basıyoruz, 1/1 koyuna dönüşüyor görkemli yaratık. Mage ile oynayacaksanız, yaratıklarınıza daha az güvenin ve büyüleri biriktirerek direkt rakip kahramana abanın. Flamestrike mutlaka destenizde olsun zira tüm rakip yaratıklara 4 hasar veren bu büyü hayat kurtarıcı olabilir. (Özellikle Warlock ve Hunter'lara karşı.)

Warlock ve Hunter'larda olay genellikle rush'a dayalı. Özellikle Warlock'la Demon veya Murloc destesi yapmak çok keyifli. Murloc kartlarını açtıysanız, üçüncü turn'de sahada altı tane yaratığınızın olması kaçınılmaz. Hunter'larda da benzer bir konsept benimsenebiliyor ve onlarda da Beast'lere yönelmek lazım. Yaratıklarınızı Beast ırkından seçerseniz, sadece Hunter'a özel olan Beast güçlendirmelerinden yararlanabilirsiniz.

Unutmadan kahramanların güçlerini de araya sıkıştırırım. Her kahraman 2 mana'ya, bir turn'de bir kez kullanabileceği özel bir harekete sahip. Mage 1 hasarlık bir büyü yapabiliyor, Warlock sağlığından 2 puan feragat edip bir kart çekiyor ve Hunter da rakip kahramana





Seçilebilecek altı tepkiden bir tanesi

Rakip kahraman

Karşı tarafın kartları

Rakip kahramanın sınıf özelliği

Thank you.

END TURN

Savaş alanındaki yaratıklarımız

Kahramanımız

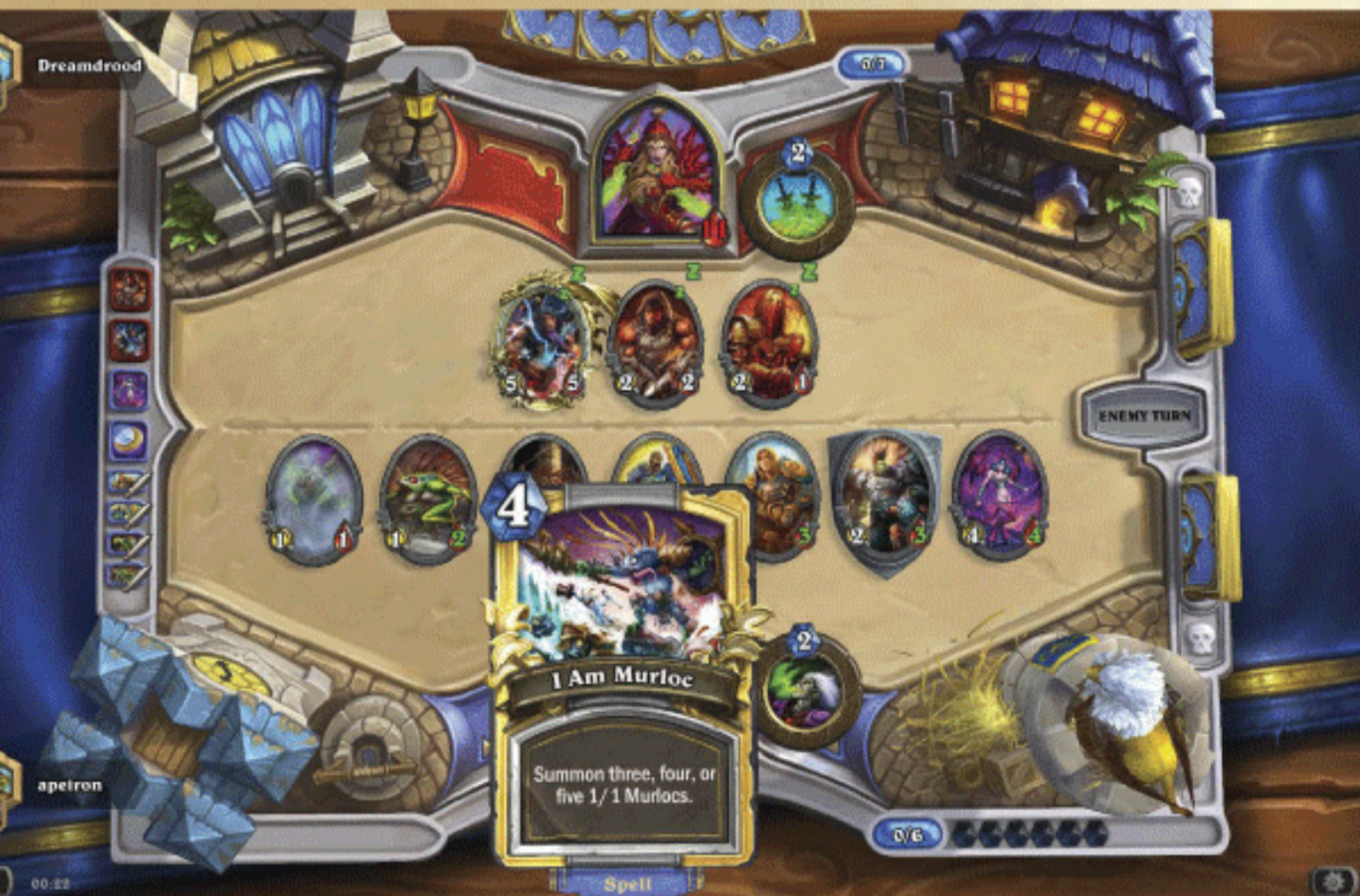
Bu turn'de kalan mana miktarı

Savaş raporu

Elimizdeki kartlar

Kahramanımızın sınıf özelliği

Sıramızı bitirmek için basmamız gereken tuş



Legen -wait for it- dary kartlardan seçmeler

Turuncu renkle sembolize edilen Legendary kartları elde etmek zor ama bunları toplamayı başardığınızda, daha doğrusu maçta kullanmaya başladığınızda işin rengi gerçekten değişiyor.



Elite Tauren Chieftain

Bu kartı oynadığınız zaman her iki oyuncu da üç kart tipinden bir tanesine sahip oluyor. 4 mana'ya açılan bu üç karttan bir tanesi 3, 4 veya 5 tane 1/1 Murloc yaratmanızı sağlıyor, bir diğeri sayesinde rastgele bir Horde savaşçısı çağırabiliyorsunuz.



Lord Jaraxxus

Kendi kahramanınızı yok edip yerine geçen bu Demon, kahraman özelliğinin yerine 6/6 bir Infernal çağırma olanağı sağlıyor (Üstelik 2 mana'ya!) ve 3'e 8'lik bir de silah veriyor. 15 puanlık canı olduğu için sağlık puanınız 15'in altına düştüğünde kullanmak daha mantıklı oluyor.



Nozdormu

Oyunda buna benzer bir kart daha görmedim sanırım; Nozdormu'yu çağırdığınızda her iki tarafın da turn'ünü bitirmesi için en fazla 15 saniyesi oluyor. Oyunu yavaş oynayanlar için güzel bir çözüm! (Bazı oyuncular çok bekletiyor...)



Ysera

Saldırı amaçlı kullanılmayan ama sıranızın sonunda bir Dream kartı çekmenize olanak tanımasıyla dikkat çeken Ysera, beş tane farklı karttan bir tanesinin elinize gelmesini sağlıyor. Bunlardan bir tanesi bir yaratığı rakibinizin eline yolluyor, bir diğeri 7/6'lık bir yaratık çağırıyor.

direkt olarak 2 puanlık bir hasar verebiliyor. Paladin'in sınıf özelliği 1/1'lik bir asker açmak, Druid ise 1 puanlık kalkana sahip oluyor ve sadece bir turn'lük bir saldırı puanı kazanıyor. Bu iki sınıfla çok az ilişkim olduğu için onları es geçiyorum zira stratejilerinden bir haberim. Yalnız gözlemlediğim kadarıyla Druid, kendini iyileştirme büyülerine hâkim ve yaratıklarını bir anda +4/+4 gibi özelliklerle güçlendirebiliyor. Rogue, oynaması pek de kolay olmayan bir sınıf. Assassinate kartıyla bir yaratığı tek hamlede ortadan kaldırabilmesi güzel, sınıf özelliğiyle 1/2'lik bir silaha sahip olması da hoş. Rogue'a özel yaratıklarda ve büyülerde bir "Combo" özelliği de bulunuyor. Bunun anlamı, eğer o turn bir kart oynadıysanız, Combo özellikli ikinci kartı oynadığınızda Combo'nun yanında yazan özelliği kullanabiliyor olmanız. Örneğin, bir kart var, bu combo özelliği sayesinde karşı tarafa hasar verip kartın sürekli elinize dönmesini sağlıyor. Warrior direkt olarak yaratıklarla oyunu götürmenizi istiyor. Charge özelliğine sahip yaratıkları destenize doldurmanızı tavsiye ederim. Ayrıca bol bol silah ve Execute gibi, rakip yaratıkları yok eden kartları da eklemek lazım. Warrior'la başarılı olmak için dört - beş turn'ü iyi idare etmeniz lazım ki güçlü yaratıkları indi-

ğinizde ölümünüze az kalmış olmasın. Totem'leriyle meşhur Shaman da karma bir sınıf. Sınıf özelliği sayesinde rastgele bir totem çağırıyor savaş alanına ve bu totem de farklı özelliklere sahip olabiliyor. Shaman'lar da genellikle rush mantığıyla oynuyor ve Overload kartları çok kullanıyor. Ben pek sevmedim ama sevene de karışmam. Oynadıkça hoşuma giden ve son sınıfımız olan Priest, stratejik oynamayı sevenler için biçilmiş kaftan. Priest, iyileştirme yeteneği sayesinde savaşçıları sahada uzun süre tutabiliyor ve ekstra yaşam verebilen kartları sayesinde de onları bayağı bir güçlendirebiliyor. Örneğin 8/8'lik bir yaratık indikten sonra, bu yaratığın sağlığını iki kez iki katına çıkarabiliyorsunuz ve böylece 8/32'lik, normal yollarla ölmesi pek zor bir yaratığınız olabiliyor. Priest'le oynarken karşınızda Mage veya Hunter varsa bir anda çok zavallı duruma düşebilirsiniz zira Mage, Polymorph ile o yaratığı bir koyuna dönüştürebiliyor ve Hunter da sağlık puanını 1'e indiren kartıyla onu etkisiz hale getirebiliyor. Yine de Priest'le oynamak pek keyifli. Oyun henüz kapalı beta aşamasında olduğu için dengesizlikler de mevcut, sürekli değişen kartlar da ama yine de genel olarak bir sınıfın diğerine karşı mutlak bir üstünlüğü yok. Mage

bence çok güçlü ama Mage olarak yenildiğim de çok oldu. İş elbette ki biraz şansa da bakıyor. Adam yere altı tane yaratık inmiş oluyor ve sağlık puanlarımız 6'ya 4 kalmış oluyor ki bende hiç yaratık yok. Ama son turn bir kart çekiyorum, 6 hasar veren bir Fireball geliyor ve rakibimi tek hamlede yenmiş oluyorum. Hızlı oynanışı ve eğlenceli yapısıyla Hearthstone, gerçekten çok başarılı bir oyun olmuş. Çerez gibi gidiyor, sürekli oynamak istiyorsunuz. Burada anlatamadığım birçok konu kaldı, artık onları da ilerleyen zamanlarda anlatmaya devam ederim. Bu oyundan gözünüzü ayırmayın! ■ Tuna Şentuna



TEST
ETTİK!

Yapım Bohemia Interactive Dağıtım Bohemia Interactive Tür FPS
Platform PC Çıkış Tarihi Belli Değil Web www.dayzgame.com

Yapım Aşaması

DayZ an itibariyle Early Access aşamasında. Bu durumu özellikle not düşünüyorum çünkü "erken giriş" aşaması demek, oyunun halen yapım sürecinde olduğu ve tamamlanmadığı anlamına geliyor. Yapımcıların daha iyi gelişmeler kaydetmek için oyunculardan dönüş aldıkları bir süreçten bahsediyoruz. Hal böyleyken paranızı harcamadan önce iki kere düşünün derim ki yapımcılar da bunu vurguluyorlar.

DayZ

En büyük korkumuz, kendi türümüz

İnsandan korktuğum kadar hiçbir canlıdan korkmam, laçık ve net. Kendi hırsları için yaşayan, ego ile beslenen, yaşam felsefi barnak, yiyecek ve seks olan bir mahlûkatın, içgüdüleriyle yaşayan varlıklara göre avantajı değil, tamamen dezavantajı olduğunu düşünüyorum. Seçim özgürlüğüyle ne yapacağını şaşırın insan ırkının tabii ki en büyük korkusu, bir noktada yine kendisidir. Bugüne kadar yazılan birçok kitapta, birbirinden farklı dizi ve filmde, hatta tarihin bizzat kendisinde gördük insan yiyen insanlar. "DayZ" isimli güzide oyuna baktığımızdaysa tam da insanoğlunun yaban ellerde tek başına kaldığı anda hayatta kalmak için neler yapabileceğini görüyoruz. Kendisi esasen ARMA II'nin bir modundan başka bir şey değildi ama ilk üretildiği günden bugüne büyük ölçüde takipçi edindi. Çok geçmeden modun geliştiricisi, DayZ'nin tek başına çalışan bir oyun olarak üretileceğini dile getirdi ve bu maceralı yolun sonunda DayZ'ye kavuştuk. ARMA II'de kullanılan Take On Helicopter grafik motoruyla üretilen oyunun alfa sürecine katılan binlerce kullanıcıdan birisi de ben oldum. Bu oyunun alfa olarak hemen piyasaya sürülmesinin büyük bir önemi var. Uzun süredir kullanılan grafik motoru üzerinde büyük sorunlar yaşayan ARMA II ve DayZ ekibi, başta hack'lenme ve ardı arkası kesilmeyen bug'lar ile başa çıkmak için oyunu alfadan itibaren son kullanıcıya sundu ki bu çok mantıklı bir hareket. Bir ara bug kısmına da değineceğim ama lafı çok uzattım, oyuna geçiyorum...

Böööö!

DayZ'nin alfasına girdiğim anda, yaratabileceğim bir karakter yaratma kısmı ve seçebileceğim sunucular sek-meleri ile karşılaştım. "Karakter yaratma kısmı" dediğime

bakmayın, şimdilik çok ama çok sınırlı bir menü bu. Öyle üç - dört tane ten rengi, kıyafet rengi vesaire bulunuyor. Akabinde uzun mu uzun, hatta görmeyi beklediğimden çok daha fazla sunucu listesiyle karşılaştım. Her harita 40 kişilikken, özellikle 60 ve üzeri ping olan sunuculardan alfa deneme sürecinde bir noktadan sonra düzenli olarak düştüğümü de belirtmek isterim; kulağa küpe olsun. Oyuna girdiğimiz anda "Chernarus" isimli bölgenin rastgele bir köşesinde soluğu alıyoruz. Genelde sağda solda gidilebilecek bir şehir bulunuyor, seçim tamamen bize kalmış durumda. Fakat unutmayın, oyun senaryosuna göre tamamen zombi istilası altında olan bir düzlemde yaşıyoruz. Tek amacımız hayatta kalmak ama her haritada bizimle birlikte hayatta kalmaya çalışan toplam 40 kişi daha bulunuyor. Neredeyse herhangi bir müzik bulunmuyor olması, atmosfer açısından muazzam olmuş. Deniz kıyısına yakın yerlerde baskın oranda dalga sesi duyuyor olmak, denize yakın yerlerdeki binaları araştırırken dalga sesi yüzünden diğer sesleri ayırt edememek inanın çok ürpertici. Ormanlık bir arazide koştururken de genelde kuş ve ağaç sesleri geliyor, kaliteli bir ses sistemiyle aldığımız sonuçlar oyunu akşamdan çok sabah oynamama sebep oldu. Özellikle ses konusuna değiniyorum çünkü şehirlerin içerisinde daldığımızda, aynı bina içerisinde başka birisinin olup olmadığını öğrenmenin tek yolu bu. Atmosfer konusunda kesinlikle açık ara önde bir yapım DayZ. Şimdi bizim yapmamız gereken bu garip ortamda hayatta kalmak. Fakat genelde, etrafta bir şey görmek çok güç; misal, ufak köylerde



ya da binaların az olduğu noktalarda anında zombilerle karşılaşmıyoruz. Onlar daha ziyade büyük kasabalarda ve şehirlerde ya da hemen arkasında hayatta kalmamızı sağlama ihtimali bulunan bir şeylerin olduğu noktalarda türüyorlar. (Tabii ki ucu açık bir oyun, benim denemele- rimden yola çıkarak bu kaniya varıyorum.) Peki, herhangi bir köye girdik ama ne yapacağız? Şimdi benim oyunu dört - beş ölen karakterimle deneyim ettiğim kadarıyla en büyük sıkıntı içecek. İlla su olmak zorunda değil, soda ya da Zluta Klasik Soda da olabilir ama ne olursa olsun, karakterimizin sıvıya ihtiyacı var. Hemen ardından yemek geliyor. Düzenli olarak acıkan karakterimizin karnını doyurmakla yükümlüyük. İhtiyaç listemizin bir sonraki aşamasında silah yer alıyor. Öyle tüfekler, makineli falan düşünmeyin hemen, ben daha ziyade balta, kürek, çekiç gibi silahlardan bahsediyorum. Zaten makineli bulsanız da mermiye ihtiyacınız olacak ve bu yüzden güvenin bana, balta açık ara çok kuvvetli ve gerekli silah. Tüm bu liste tamamsa şimdi hedefte farklı kıyafetler olmalı. Giymek için değil, parçalayıp yaralarımızı kapatabilecek bandajlara dönüştürmek için. Şaşırmayın yahu! Hayatta kalma oyunu bu, pata küte FPS ya da TPS değil.

Yolda giderken bir de ne göreyim!

Vallahi ne göreyim? Çanta! Oyunun resmen en ama en ama en ama en kritik eşyası sırt çantası ve eğer sırt çantanız yoksa üzerinizde taşıyabileceğiniz eşya sayısı bir hayli limitli oluyor; ne kadar limitli yiyecek, içecek deponuz varsa o kadar az hayatta kalabiliyorsunuz zira mekânlar arası yolculuk koşarak yapıyor. Bu arada değinmeden geçmek istemiyorum; DayZ'nin dünyası kocaman! Büsbüyük ve bir defa yola çıktığınız zaman sürekli yeni yerler keşfedeceksiniz. Her ne kadar başlan- gıç noktalarının bazıları aynı yere denk gelse de oyunun geneli kocaman. İlla da net bir görev arıyorsanız çok aranmayın, oyunun bize verdiği en büyük görev hayatta kalmayı olabildiğince uzun süre başarmak. Zaten işin esprisi de burada; tek başınıza mı, yoksa birisiyle mi hayatta kalmaya çalışacaksınız... Misal, birisine zombiler

saldırıyordu, ben de koştum yardıma. Tam temizledik ne güzel diyordum, adam bana girişti. Ne sevmemiş beni arkadaş, ne diyeyim, öldüm gittim. Bir seferinde de bana yardıma geldi birisi ama o gerçekten yardımcıymış; böyle bir saat falan beraber takıldık, iyi oldu. Zaten oyunu oynadıkça tek başına değil de bir arkadaşla oynaman gerektiğini anlıyorsun. İkişerli gruplar halinde gezen birçok oyuncu gördüm.

Alfa sorunlarına bakacak olursak, savaşların kütük gibi gerçekleşmesini tepeye yerleştirebilirim. Düşmana vuruyor muyum, ne yapıyorum, belli değil. Ayrıca aynı noktada iki defa yeniden canlandığım zaman gördüm ki bazı eşyaların yerlerinde belirmeleri uzun zaman alıyor ve eğer birisi o noktada sizden 10 dakika önce oyuna başladıysa ileride bulacağınız tüm eşyalar elveda deyin. Korku ve gerilim, bence başka hiçbir yapımda verilmediği kadar iyi verilmiş DayZ'de. Aç, susuz kalma, başka insanların size göre daha fazla eşyası olduğu için onlara saldırma içgüdüğü ve daha nicesi... Yine de oyun üzerinde giderilmesi gereken çok fazla bug bulunuyor ve bu yüzden tam sürümü görmeden gaza gelmemek lazım.

■ Ertuğrul Süngü



TEST ETTİK!



Early Beta
Build #28396

Yapım inXile Entertainment Dağıtım inXile Entertainment Tür RPG Platform PC
Çıkış Tarihi Belli Değil Web wasteland.inxile-entertainment.com

Eski RPG

Wasteland 2 her karesiyle, her anıyla eski RPG severler için hazırlanan bir yapım. Arayüzünden tutun da oynanış tarzına ve oyuncunun yapması gereken hesaplara kadar bize eskiyi getiriyor. Nitekim bu durumu bir uyan olarak da belirtmek istiyorum zira eğer bu tarzda bir RPG oyununa hazır değilseniz, Wasteland 2'den uzak durun; sonra verdiğiniz paraya çok üzülürsünüz.

Wasteland 2

Burası çöl mü, yoksa hayat bu mu?

Wasteland'i ilk gördüğümde, zamanın çoktan gerisinde kalmıştı. Yaşım yetmemişti, ne yapayım! Fakat kuzenime alınan Commodore 64 ile başladığımız bu gecikmeli çılgınlık, sonunda benim de Wasteland ile tanışmama vesile olmuştu. Döneminde Electronic Arts ve inXile Entertainment ile birlikte ortaya çıkan yapım, bir defa daha karşımıza çıkmak için geri sayıma başladı. İlki 1988 yılında üretildiği için birçoklarının bir oyun olduğunu bile bilmediği Wasteland, yine tıpkı ilk oyunda olduğu gibi alabildiğine RPG olmayı hedefliyor. Ben daha fazla dolambaçlı yollara girmeden, oyunu resmen başından kalkmadan test ettiğim sürece geçeyim izninizle...

Eski ve yeni bir arada!

Ne diyorduk efendim? Hep eskiyi yâd ediyorduk, değil mi? 90'ların sonunda piyasaya çıkan oyunlar için yanıp tutuşuyor ve daha da önemlisi, günümüzde tamamen ortadan kalkmış olan RPG oyunculuğunu özliyorduk. İşte ben ve benim gibi düşünen insanlar için çıkageldi Wasteland 2. Hem geçmişin o RPG dinamiklerini, hem de günümüzün grafik kalitesini bu yapımda bir arada bulmak mümkün. Oyuna daldığımızda dört kişilik partimizi oluşturmak için seçilmeyi bekleyen farklı karakterler görüyoruz. Fakat türe yabancı değilseniz, kendi başınıza "custom" karakter yaratmanız da mümkün ki ben tıpkı eski RPG'lerde olduğu gibi, kendim için ayrıca bir karakter yarattım. Karakter menüsüne girince karşıma çıkan arayüz o kadar sardı ki beni, resmen 1997 yılına döndüm, Fallout oynuyorum! Karakter yaratmak tıpkı

olması gerektiği gibi; ana özellik puanları, akabinde yetenekler ve diğer yetenekler diye giden, arada seçilmeyi bekleyen birbirinden farklı nitelikler, nicelikler. Oh! Yani şunları yazarken bile o kadar mutluyum ki anlatamam.

"Ben tam Fallout gibi bir dünya içerisindeyim, ne güzel..." derken bir anda kendimi AP, yani Action Point sistemiyle çalışan bir oyunda bulunca en yakında bulunan gazlı içeceği diktim kafama, net! Oyunun dünyası tamamen Wasteland teması üzerine kurulu, her yer toz toprak, bizler de "Desert Ranger" adında bir ekibe mensubuz, dışarı dünyada ne olduğuna dairse hiçbir fikrimiz oyun. Oyun, "Ace" isimli bir bünyenin, aldığı sinyali takip etmesi ve akabinde de ölmesi sonucu gelişen olayları konu alıyor ki zaten ilk görevimiz de Ace'e





ve yanındakilere ne olduğunu öğrenmek. Bir yandan cenaze işleri hallolurken, bizim içerisine girdiğimiz diyalog, atmosfer ve müzikler bir oyun için olabilecek en iyi başlangıçlardan biri bence. Burada beni esas gönlümden vuran, aşk acısı çektiren, özlediğim sevgiliyi hatırlatan ise konuşmalar oldu! Evet, günümüz neslinin bilmeyeceği üzere eskiden konuşmalar, oyunlarda büyük önem teşkil ediyordu. Hele oyunun türü RPG ise konuşa konuşa oyunu bitirebiliyordunuz. İşte Wasteland 2'deki konuşmalar da aynen öyle; o kadar uzun ve o kadar konu içinde konu var ki size anlatamam. Tıpkı Baldur's Gate II'de olduğu gibi, konuşulanları okumadan geçmek diye bir şey söz konusu değil ki zaten anında patlarsınız. Ayrıca konuşmalar, oyunun başında hiçbir noktasını bilmediğimiz dünya hakkında bolca bilgi veriyor ve nerede, ne yapmamız hakkında bolca fikir edinmemizi sağlıyor; hatta bizi genelde bir adım daha ileriye götürüyor. Bir örnek vermek gerekirse oyunun henüz başında etrafı gezmeden direkt göreve gitmiş olsaydım, Ace'i çok seven ve ölümünün sebebini anlamak isteyen Angela Deth'i grubuma katamazdım. Eğer onu grubuma katamamış olsaydım, yan görevlerden iki tanesini açık ara gerçekleştiremiyordum keza kendisi üst seviye bir karakter.

İçerisi ve dışarı

Wasteland 2'de hem harita üzerinde, hem de harita içerisinde hareket edebiliyoruz. "Harita üzerinde" dediğim de ana harita, hani normalde "M" tuşuna basınca sadece görmek için açtığımız. Hah, bu oyunda o harita üzerinde de hareket ediyoruz. Radyo kanalı aracılığıyla etraftan bilgi toplayabiliyor, varsa görevlere yönlendiriliyoruz. Zaten radyo frekansı ve Citedal'da bağlı olduğumuz istasyon her şeyimiz, seviye atlamak için bile onu kullanıyoruz. Haritadaki hareketlerimiz su bazlı çalışıyor. (Vallahi öyle!) İlerlediğimiz her kare bir su demek ve toplamda 75 su ile başlıyoruz. Pek tabii ki etrafta karşımıza tek seferde tüm depomuzu doldu-



rabilen vahalar çıkıyor. Bunun haricinde konuşmalardan öğrendiğimiz görev bölgeleri harita üzerinde işaretli oluyor ve karambol çöl ortamında işaretli bölgelere doğru ilerlememiz gerekiyor. Yine de öyle tıngır mıngır gidebileceğinizi sanıyorsanız, yanılıyorsunuz çünkü burası Wasteland! Her an karşımıza insan ya da dev bir tavşan formunda farklı düşmanlar çıkması işten bile değil. Kendileriyle savaşmak ya da kaçmak bize kalmış. Bu konuda atmosferi bir adım daha ileriye taşıyan durumsa harita üzerinde karşımıza "düşman" olarak çıkan uyarının, kendileriyle savaşmaya gittiğimizde bizi düşman zanneden gezgin

^ Açın kapıyı, açın, biz geldik!

Her an karşımıza insan ya da dev bir tavşan formunda farklı düşmanlar çıkması işten bile değil. Kendileriyle savaşmak ya da kaçmak bize kalmış

Wastelander'lar olabilmemesi. Kendileriyle bolca alım satım yapmak mümkün. Anlayacağınız her şeyden kaçmak pek bir işe yaramıyor.

Haritanın içerisinde daldığımızda zum yapılabilen bir oyun motoruyla karşılaşıyoruz. Benim deneyimlerim kadarıyla izometrik açıdan oyuna çok daha iyi hâkim olunabiliyor. Savaş bir defa başladığı zaman zaten oyun bize bunu belirtiyor ve bu dakikadan sonra devreye AP'ler giriyor. Herkesin kendi yaptığı iş ve taşıdığı silah ile alakalı AP'si mevcut. Kimi karakterler turda iki saldırı yapabiliyorken, daha yüksek AP'liler üç ve hatta daha ileri seviyelerde dört saldırı yapabiliyor. Silahların her türlü özelliğini görmek mümkün ama esas önemli olan nokta, menzilli silahların mermileri. Wasteland koçum burası! Her mermiyi sayıcan, boşa sıklamayacan. Düşmanlara saldırma mekanikleri, tıpkı XCOM'da olduğu gibi yüzdellik dilim üzerinden hesaplanıyor. Burada devreye hem karakterimizin nitelikleri, hem de siper alma sistemi giriyor. Deneyim ettiğim kadarıyla düşmanlar, oyun henüz alfa aşamasında olduğu için pek mantıklı hareket etmiyorlardı; bu yüzden hızlı ve rahat bir şekilde ilerledim. Fakat benden söylemesi, eğer yapım-cı ekip alfa modeli üzerinde "gerçekten" çalışırsa yılın RPG'sine kavuşabiliriz. Diğer taraftan şunu da düşünmek lazım ki bu tarzda klasik bir RPG oyunu, günümüz oyuncusunu ne kadar etkileyebilecek? İşte bunları hep oyun piyasaya çıktığında göreceğiz. ■ Ertuğrul Süngü



BIGBOSS

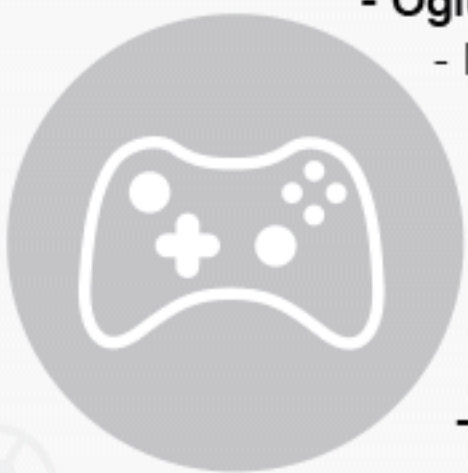
Bir oyun firması, işten anlamayan bir patron, bir programcı...
Tuna Şentuna



Sonsuz Rüya

- Hah, iki dakika bırakmıyorum ki göz bandını geçir gözüne, uykuya yat.
- Uyumuyorum patron.
- Uyuduğun yetmezmiş gibi, bir de uykunda konuş, cevap veriyormuş gibi yap.
- Fakat uyu-
- Daha da uzat ve benimle tartışmaya gir, itiraz et, elimdeki suyu kafandan aşağı boca etmeme üç saniye kala, iki saniye kala-
- Patron dur, valla uyumuyorum!
- Bir saniye kala-
- Allah!
- Allah diyerek sandalyende ters takla mı attın?
- Allah diyen tirbuşon, patron.
- Ve ayaklarının üstüne düştün...
- Ayaklarının üstünde duramayan mankenler.
- Gözünde garip bir cihaz varken hem de... Peki ya söylediğin anlamsız şeyler?
- Çok heyecanlandım patron, kendime gelemiyorum.
- Oğlum o gözündeki ney lan?
- Ney üflenir; bu Oculus Rift. Yepyeni bir cihaz. "Cihaz" demek hakaret olur, geleceğin yansıması adeta!
- Heyecanlanınca hemen sakil sakil reklam cümleleri kur e mi?
- E değil, Oculus Rift.
- Ağzında Rift açacağım, tüm cehennem

- zebanileri oradan dökülecek!
- Ooo, fantastik öğeli beddualar hocam?
- Hoca okyanus ötesinde evladım! Patronum ben! Anlat şu Ocultis Riftus'u hemen.
- Büyü yaptınız sanırım gizliden zira bu aletin adı Oculus Rift. Oculus kısaca göz demek oluyor, Rift de dediğiniz gibi yırtık. Yani nedir...
- Gözün kanıyor.
- Patron iki dakika espri yapmasanı-
- Oğlum hakikaten kanıyor. Takla atarken gözüne sandalyenin ucu girmiş olmalı.
- Neden Game of Thrones esintili sandalyelerde oturduğumu zaten hiç anlamamıştım...
- Küçük bir sıyrık, bir şey değil. Söylenme hemen hanım evladı gibi!
- Ne evladı olacaktım affedersiniz?
- Hala soruma cevap vermiyorsun, hala!
- A'ya inceltme koymayınca işte, halanız devreye giriyor ve-
- Tut!
- Hocam!!!
- Susmadığın için sörf tahtasını yedin kafana, mutlu musun?
- Ofiste sörf tahtası olması!
- Son kez soruyorum, o alet nedir?
- Biz oyun yapımcısı olduğumuz için patron, bu yapımcı dev-



“Yavrucuğum, kelime esprileri yapa yapa dilin ters döndü sonunda”

kit'ini bize yollamışlar. Aslında alet halen piyasada yok. Zaten bu prototip olduğu için bazı özellikleri de henüz finalize edilmemiş. Mesela görüntüsü biraz hantal duruyor ya, tüketicilere sunulduğunda çok daha elegant ve hoş bir-

- **Tut!**
- Patroon...
- **Kaçabilirsin ama geri geleceksin.**
- Patron kafama içi arı dolu kavanoz attınız!
- **İçeriden bağırma, duyamıyorum. Gel yanıma.**
- Anılar?
- **Kavanoza geri döndüler.**
- Kavanoza geri dönen anılar mı?
- **Anılar?**
- Hay dilimi eşek arısı soktu!
- **Yavrucuğum, kelime esprileri yapa yapa dilin ters döndü sonunda. Espriden de çok, bir tane aletin ne olduğunu anlatana kadar lafı gevelediğin için oldu! Evet, nedir o prototip alet TAM OLARAK?**
- Sanal gerçekliğin en iyi hali. Bakın, oturun şuraya, hemen size deneteyim.
- **Kötü bir şey değil, değil mi lan?**
- Hocam altınıza edeceksiniz!
- **Tam istediğim şeydi şu an zaten. Eee, hiçbir şey görmüyorum?**
- Bir dakika bekleyin, geliyor görüntü.
- **Anam! Bu ne oğlum? Lunaparkta mıyız?**
- Patron etrafınıza bakın, geriye dönün bakın.
- **Geçmişimde ipuçları mı bulacağım?**
- Patron gerçekten dönün; etrafınızı görabiliyorsunuz.
- **Yapabildiğim şeyleri söyleme; herhal-**

de etrafımı göre- Aaabbbboov! Bayağı luna-parktayım lan!

- Neredesiniz tam?
- **Lunaparkta?**
- Yani lunaparkın neresinde?
- **Ortasında sanırım, çevrede hiçbir şey yok.**
- Ortanın neresinde?
- **Kafana orta yapacağım şimdi bilgisayar kasasıylaaaaa...**
- Hah, inişe gelmişsiniz.
- **OĞLUM N'OLUYOR!!!**
- Hehehe...
- **ELİMİ TUT! DÖNÜYOOOooooorr...**
- Patron sandalyede geriye gidiyorsunuz.
- **Dönüyooooorr...**
- Daha da geriye gittiniz.
- **Dönüyooo-**
- Ve döndünüz gerçekten.
- **Ahhh! Kaldır beni.**
- Nasıl patron?
- **Nasıl değil, nasılsın de önce ayı oğlum! Kafa üstü yere indim lan!**
- Oculus Rift?
- **Çok inanılmazmış gerçek-**
- Patron bir dakika, cihazın durumuna bakıyorum.
- **Aaa, bana seslenmiyormuş!**
- Neyse bir şey olmamış. Siz de beğendiniz ama değil mi?
- **Duyarsızlığını görmezden geliyorum zira aleti beğendim. Gelecek ay buna şahane bir oyun yapalım, aklıma hemen 14 tane, hayır, 16 tane harika fikir geldi!**
- 18 olmasın?
- **Kız arkadaşımın yaşını nereden biliyorsun lan?**





#2013üneniyoyunu

Yılın Oyunları

Her yıl âdet olduğu üzere...

Evet, her yıl adet olduğu üzere bu yıl da tüm yılın takvimini çıkardık, tüm oyunları listeledik, kimi kategorilerde birkaç saniye, kimi kategorilerde saatlerce düşündük, taşındık, kafa patlattık, oy kullandık. Ne içindi tüm bunlar? Geride kalan bir yıllık süreçte oyun firmalarının harcadığı emeği en iyi şekilde süzmek, değerlendirmek ve hak edenlere ödülleri vermek için. Her kafadan bir ses çıktı, herkes aklından ve kalbinden geçenleri kendince tarttı, ölçtü, biçti, oyunu verdi.

Aslında bu "yılın oyunları" mevzusu çok hassas bir mevzudur, sonuçlar hiçbir zaman herkesi memnun etmez ama bu konuda çok önemli bir detay var ki bunu açık ve net bir şekilde belirtmek gerek. Yıl içinde sayısız oyun inceliyor ve bu oyunlara puan veriyoruz. Kriterler ortak belki ama her incelemeyi hazırlayan yazar farklı, her yazarın görüşü farklı, her yazarın puanı farklı. Hal böyle olunca, yılın oyunlarını seçerken yıl içinde verilen puanları sıralayıp "Hah, en yüksek puanı buna vermişiz, haliyle

en iyi oyun da bu." demek hiçbir zaman doğru bir yöntem olarak gelmedi bize. Yapılması gereken, daha doğrusu en sağlıklı olan herkesin kapalı oylama usulü oyunu vermesi ve sonuçta çoğunluğun ne dediğine bakılması. Böylesine demokratik bir yapıda ortaya çıkan sonuçlar kimilerinizi mutlu, kimilerinizi mutsuz edecek, buna şüphe yok. Artık daha fazla laf kalabalığına da gerek yok; şimdi kendinizi hazırlayın, sayfaları çevirmeye başlayın ve LEVEL'in seçimlerine göz atmaya başlayın.

Sizin seçiminiz de önemli!



İlerleyen sayfalarda LEVEL ekibinin seçimlerini göreceksiniz ve kimi zaman sinirlenip "Bu nasıl seçim!" diyeceksiniz. Madem öyle, size de söz hakkı veriyoruz. Ocak ayının ilk gününden itibaren LEVEL Online'da başlattığımız ankete katılıp oyunuzu kullanabilirsiniz ama bununla yetinmeyin, düşüncenizi tüm dünyaya ilan edin! LEVEL'in kapağında yer alan #2013üneniyoyunu hashtag'ini kullanarak yılın en iyi oyununu Twitter'dan paylaşın ve sürpriz ödüllerin sahibi olun. Haydi, bilgisayar başına!



En İyi Aksiyon Oyunu Grand Theft Auto V

Üç kafadarın aksiyon dolu macerası

“Aksiyon” denildiği zaman aklınıza ne geliyor?

Sadece patlama sahneleri mi? Ya da belki kovalamacalar, yakın dövüşler? Tüm bu saydıklarım pek tabii ki aksiyonun temelinde bulunması gereken öğeler arasında yer alıyor ama bu öğeler ancak bir filmde bir araya gelebiliyor. İşi oyuna indirgediğimiz zaman aynı anda en fazla bir tane olayı yaşayabiliyoruz. Keza oyun türleri de

öyle değil mi? Sporsa spor, aksiyonsa aksiyon...

GTA V ise kelimenin tam anlamıyla her dakikası aksiyon dolu bir yapım. Onu bu noktaya getiren en önemli özelliklerin başında, şüphesiz ki tıpkı günlük hayatlarımızda olabilecek basit aksiyonlardan, sadece filmlerde görebileceklerimize kadar her şeyi geniş bir yelpazede bizlere sunabiliyor olması. Görevlere özel olarak yaratılan

takip sahneleri, helikopter sahneleri, deniz üzerindeki maceralar kesinlikle herhangi bir oyunun aynı anda bünyesinde barındırabildiğinden çok daha öte. Senaryodan bağımsız olarak, sadece o anı yaşamak için bir araç çalmak suretiyle içerisinde daldığımız aksiyon dolu dakikalara izin vermesiyse bu şahesere saygıyla yaklaşmamız gerektiğini gösteriyor bizlere. ■ Ertuğrul

En İyi Dövüş Oyunu Injustice: Gods Among Us

DC kahramanları karşı karşıya!

Meğer bu yıl dövüş oyunu çıkmamış? Listeyi görünce ben de şaşırdım ve bu sayede de Injustice'in aradan sıyrılması çok kolay oldu. Xbox One'in bedavaya sunulan ama parayla daha fazla içerik satın alabildiğiniz dövüş oyunu Killer Instinct'ten çok daha iyi bir oyun olan Injustice, bir Street Fighter IV veya Tekken gibi dengeli bir oyun olmasa da yine de oynaması gerçekten çok keyifli. En popüler DC kahramanlarını içeriğinde barındırıyor ve Superman'i seçip Batman'i uzaya da götürüyorsunuz, Wonder Woman'ı seçip Joker'e bir tekme de patlatıyorsunuz. Üstelik oyunun bir "Ultimate Edition"ı da piyasaya sürüldü Kasım ayında ve bir ton DLC'yi içeriğinde barındıran bu paket, oyunu henüz oynamayanlar için kaçınılmaz bir fırsat oldu. Injustice bu yıl dövüş oyunu pek fazla çıkmadı diye seçilmiş bir oyun da değil, sakın yanlış anlaşılmasın zira Mortal Kombat'tan en ufak bir eksiği bile olmayan, DC kahramanlarını da en güzel şekilde karşı karşıya getiren, mükemmel bir yapım. ■ Tuna





En İyi Platform Oyunu Rayman Legends

Müzik eşliğinde zıplıyoruz

Rayman Legends belki de evrenin en eğlenceli platform oyunu olabilir, o kadarını söyleyeyim. Gerçekten bir platform oyununda ne arıyorsanız, hepsini bu oyunda bulmak mümkün; üstelik oyun küçük yaştaki oyunculara da hitap ediyor, bir bölümde her şeyi bulmaya meraklı, mücadeleyi seven profesyonel oyunculara da.

Rayman Origins'ın en iyi platform oyunu olduğunu düşünürken Rayman Legends düşünün ki bunun üzerinde bir performans sergiledi. Origins renkli ve eğlenceliydi, Legends daha renkli ve daha eğlenceli olmayı başardı bir şekilde. Rayman'ın yanında Rayman'ın bir ton arkadaşının da kontrolünü alabileceğiniz Rayman

Legends, bir müzikle senkronize bir biçimde ilerleyen yepyeni bölümleriyle de müthiş bir eğlence sunuyor. Bölümler karmaşık ve çok zor olmadığı için de oyunun başından kalkmak zorlaşıyor. Yeni nesil konsollara da Şubat ayında, ekstra özelliklerle birlikte gelecek olan oyunu hangi sisteme alırsanız alın çok eğleneceğinizin garantisini verebilirim. ■ Tuna

En İyi Adventure / Macera Oyunu Gone Home

Yeni bir dost kazanmak gibi

Adventure / macera oyunlarının artık zorla açtığı bir dönemden geçiyoruz. Zar zor bir oyun bulurken, bir de en iyisini aramak devreye hendek atlatmak gibi bir şey belki ama bu oyun bittiğinde en iyiyi çok da uzaklarda aramanın ne kadar boş olduğunu fark ettik. Gone Home, çoğu açıdan rakiplerine göre çok daha farklıydı. Yaptığınız tek şey,

birazcık kafayı çalıştırıp sağa sola tıklamakken, bir yandan da bir ailenin hayatının tam ortasına düşmüştük. Yurtdışından döndüğünde ailesini evde bulamayan Kaitlin ile beraber onun çocukluğuna, ailesinin fertlerinin hayatlarına dalmıştık. Oyun süresince yeni arkadaş ediniyormuşsunuz gibi hissetmek, çoğu oyunun başaramadığı bir duygudur. Kaitlin ile evi talan

ederken, onun ailesini ararken, kız kardeşinin sesi kulaklarınızda çınlarken onlardan biri oluyorsunuz hiç fark etmeden. Senaryosu bu kadar temiz akıp giden adventure / macera oyunlarını biz çok sevdi. Gone Home yılın en güzel serüvenlerinden biriydi, Kaitlin ile arkadaş olduğunuzda dediklerimizi anlayacaksınız. ■ Ayça





En İyi PlayStation 3 Oyunu The Last of Us

PS3'e için müthiş bir veda yemeği

PS3 devrini geriye saymaya başladığımız dönemlerdeydi, büyük firmalar yeni nesil oyunlara odaklanmıştı ve evdeki konsola hüznle bakıp, "Senin de pabucun dama atıldı, baksana oyun bile çıkmıyor şöyle ekrana bakıp kalacağımız türden." diye düşündüğümüz zamanlarda çıkıp geldi The Last of Us. Büyük

gümbürtülerle geldi hem de, daha piyasaya sürülmeden "yılın en iyisi" ilan edildi. PS3'e yakışır bir uğurlamayı bu yıl The Last of Us ile çok da güzel yapmadık mı? Naughty Dog öyle güzel bir iş kotardı ki bu oyunla, eleştirilebilecek fire bile vermedi neredeyse. Senaryonun yarattığı duygu travmaları, karakterlerin bu

kadar detaylı resmedilişi, oyunun meraka ve araştırmaya iten yapısı onu yeteri kadar yükseğe taşıyordu zaten. Müzikleri ve mekânları ile akıllardan hiç çıkmayacak bir oyun yapan Naughty Dog'un The Last of Us'ı, PS3 için bu yıl hem en özeli, hem de çok güzel bir veda oyunu oldu hepimiz için. ■ Ayça

En İyi PlayStation 4 Oyunu Killzone: Shadow Fall

Yeni nesilde görsel şölen

Killzone 2'nin ilk videolarının yayınlandığı ve bizim "oyun içi görüntü / önceden hazırlanmış sahne" tartışmaları arasında ağızımız açık izlediğimiz zamanlar daha dün gibi. Guerrilla Games bu beklentileri karşılamayı başardı ve PS3'ün gündemini karıştıran iki oyunun ardından PS4 için hazırlanmış Shadow Fall ile artık olmadık şeyler görmeye alışmış gözlerimize tekrar ziyafet çekti. Belki PS4 oyunları yılın son çeyreğine sıkışmak zorunda kaldığından çok fazla rakibi olmadığını düşünebilirsiniz, belki de Shadow Fall'un hikâyesi ve komik durumlar yaratmaya müsait

yapay zekâsı sizi yeterince tatmin edememiş olabilir ancak PS4'ün kapasitesi hakkında ağızımıza bir parmak bal çalmayı da başardığını söylemek gerek. Oyunun görsellerinin muhteşemliği ve sinematik sahnelerin kalitesi yanında multiplayer modunun da son derece

sorunsuz çalıştığını ve konsolda FPS özürülü olanlar için de kontrol sisteminin -tıpkı serinin üçüncü oyunundaki gibi- çok hassas ve problemsiz olduğunu belirtelim. Neticede Killzone: Shadow Fall, koyunun olmadığı yerdeki keçi oldu bizim için biraz. ■ Kürşat





En İyi Bağımsız Oyun Don't Starve

Kaynak toplamaya yeni bir boyut

Beni takip edenler bilirler, bağımsız oyunlara karşı ayrı bir ilgim ve zaafım vardır. Bağımsız oyun piyasasını takip ederken tabii ki gözden kaçırdıklarım, atladıklarım oluyor ve bunlardan biri de Don't Starve'in beta süreci oldu. Oyunu çıkış tarihine yakın bir dönemde fark ettim, herkes betayı altüst ederken ben ne yapıyordum, bilmiyorum ama fark ettikten sonra olanlar oldu. Don't Starve, insanın açlıkla ve hayatta kalma mücadelesini sonuna kadar hissettiren, yoklukta neler yapılabile-

ceğini insana / oyuncuya öğreten, oyundan öte bir yapım oldu benim gözümde. Oyunu oynamakla kalmadım, çevremdeki herkese oynattım ve şimdi herkes benden daha hâkim Don't Starve'a, bense ya açlıktan ya da şuarsuzluktan ölüp gidiyorum ha bire. Olsun, bu ölüp gitmelerim bile Don't Starve'ın "yılın bağımsız oyunu" ödülünü almasına engel olmadı, olamaz. Tebrikler Klei Entertainment; kan gölü Shank oyunlarından sonra bambaşka bir oyunla daha kalpleri çalmayı bildiniz. ■ Şefik

En İyi Yarış Oyunu Gran Turismo 6

Ortalık bir kez daha toz duman

GT6'yı bir sonraki nesle beklerken Polyphony Digital eldeki imkânları sonuna kadar kullanıp şık bir veda etti PS3'e. GT5'e göre göreceli küçük değişiklikler getirmiş ve bu yüzden tüm eksikliklerin kapatılmasını bekleyen bizleri kimi yerlerde hayal kırıklığına uğratmış olsa da serinin daha önce görmediği kadar kapsamlı fizik modellemesi,

yükleme sürelerini ortadan kaldıran derli toplu menü sistemi ve küçük ama başarılı grafiksel yenilikleriyle Forza Motorsport 5 ile kendisi arasında gidip gelen ödülün sahibi oldu. Forza Motorsport 5 belki de yeni nesil konsolların çıkış bombalarından birisi olmasının dezavantajını, bunun avantajlarından daha yoğun hissetti, neticede grafiksel olarak aldığı liderliği

GT6'nın oturmuş sistemi karşısında koruyamadı. 120 tanesi yepyeni tasarlanmış olmak üzere 1.200'e yakın otomobil ve toplam 71 pist kombinasyonu ile karşımızda bir kez daha kendi kendisini mağlup etmiş, kendi koyduğu çitayı yükseltmemese de o seviyede kalabilmiş bir oyun duruyor, en azından bir sonraki Gran Turismo gelene kadar... ■ Kürşat





En İyi Müzik Oyunu Rocksmith 2014 Edition

Gitar çalmayı öğreneceksiniz. Nokta.

Dans etmek mi, gitar öğrenmek mi? Arkadaşlarımla eğlenmek mi, gitar çalmayı öğrendikten sonra bu yaptığımla gurur duymak mı? Müzik eşliğinde delirmek mi, notalara bakmadan gitar çalmayı başarmak mı? Ben seçimimi ikinci taraftan yana kullandım ama bir gitarist olamadım; olsam olsam bir oyun sayesinde üç - beş notayı basmayı bilen biriyim şu an. Yine de pişman değilim, yine olsa yine yaparım ki zaten gitar az sonra yine elime alıyorum. Rocksmith, gitar çalmayı öğreten bir oyun değil aslında, bir araç. Normalde oyun oynarken insan eğlenir ama Rocksmith'te

eğlenmekten çok bir mücadele içerisinde-siniz. Size gitar çalmayı popüler parçalarla öğretmeyi hedefleyen oyun, sürekli ekrana bakmanızı gerektirdiği için elinizdeki gerçek elektrogitarın tellerine de kuşlar konuyor ve bunu fark etmiyorsunuz bile. Bu bağlamda, gitar çalmayı bilmiyorsanız başlarda zor gelen bir oyun oluyor Rocksmith fakat bir süre sonra, gitara iyice alışmaya başladığınızda gerçekten bir şeyler başardığınızı fark ediyorsunuz. Oyunun bu versiyonu, bir önceki halinden katbekat iyi olduğu için hiç çekinmeden alıp gitar dünyasına adım atabilirsiniz... ■ Tuna

En İyi Spor Oyunu FIFA 14

Neden yılın spor oyunu?

Şimdi çocuklar, FIFA 14 iyi, güzel, hoş da belki de ilk defa bir "yılın oyunu"nu bu kadar yelden yere vuracağım. Hani derler ya, "X takım şampiyon oldu ama diğer tüm takımlar çok kötüydü" diye... FIFA 14 de o hesap... Başka spor oyunu yoktu doğru dürüst. PES 14 mü? Ya Allassen... NBA 2K14 mü? O olur ama dediğim gibi branşı şanssız; garibime bir tek Şefik sahip çıktı.

FIFA 14, Editörden'de bahsettiğim "Araf'a tutulan oyunlar"ın başında geliyor. Yani eski nesil ile yeni nesil arasında kalan oyunların... Olay çok net: EA Sports "Nasıl olsa iki gün sonra yeni nesil versiyonunu yapacağız; daya eski motoru" demiş

ve FIFA 14'ü piyasaya sürmüş. Açıkçası FIFA 13'le kıyaslandığında, olumlu yönlerinden çok olumsuz yönleri göze çarparıyor oyunun. Örnek mi? O fizik motoru ne kardeşim?! (O eli indir!) Futbolcular birbirlerinin içlerinden geçip duruyor; olur olmaz düşüyor; reklam panosuna çarpıp, sekiyor; her çift dalan (yerde beş tur attıktan sonra) topu alıyor. Bunları geçtim, gerçekçilik adına oyun o kadar ağırlaştırılmış ki adamlar hareket edemiyor! Tam bir hareket yapacaksın; rakip gelip, topu kapıyor. Peki ya çekiştirme işi... Rakip, seni istediği kadar çekiştirsin; hakem oralı olmuyor. Sonra en iyi adamların bile kontrataklarda ağır kalması ve topu ayaklarına dolması...

(Santradan) Topu her havaya dikenin kaleciyle karşı karşıya kalması ve gol atması... Takımlar arasındaki garip dengesizlikler... Daha sayayım mı? Hayır çünkü yılın oyunu sayfasındayız Fırat; uyandırırım! Ufff... (Kendi kendime trip attım, fark etmişsinizdir.) Gelelim oyunun olumlu yanlarına... Valla şutlar toparlanmış, bu bir. İki, ara paslar toparlanmış. Üç, çalımalar, pratik hale getirilmiş. Dört, Ultimate Team'de "takım kimyası" başta olmak üzere birçok mekanik geliştirilmiş. Ve birkaç şey daha... Bunlar FIFA 14'ü "yılın spor oyunu" yapmaya yeter mi? Normal şartlar altında (NŞA) yetmez ancak dediğim gibi, 2013 oyunlar adına kısır bir yıldır. Haliyle bu, spor oyunlarına da sirayet etti ve FIFA 14 kolayca öne çıktı.

Peki mutlu muyum? Hayır. Hem de hiç... Çünkü uzun aradan sonra serinin önceki oyununu aradım. Her yıl üstüne koyan FIFA, bu yıl geriye gitti. Yine de işte, öyle ya da böyle, FIFA 14 yılın spor oyunu olmayı başardı. Bu yıl geçmene izin veriyoruz EA ama böyle gidersen gelecek yıl "You shall not pass'e bağlanız, ona göre! ■ Fırat



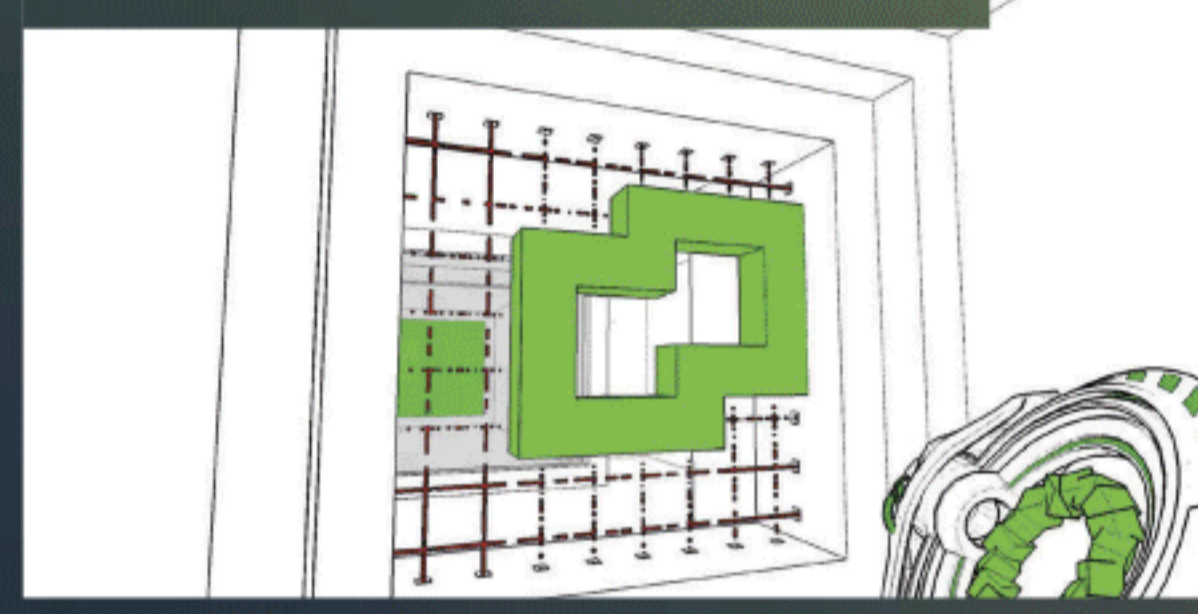
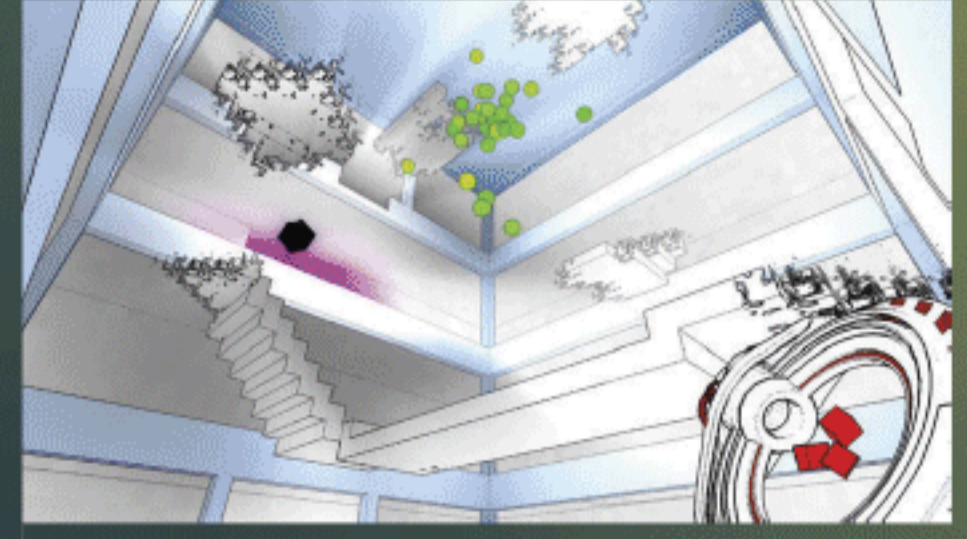
En İyi Puzzle Oyunu

Antichamber

Daha zor olsaymış!

Bir oyun getirin aklınıza ve beyninizin her kıvrımını parmağıyla tirmaladığını düşünün... Antichamber, zekice tasarlanan, size nefes alacak bir an bile bırakmayan ve elinizdeki mouse'u duvardan duvara fırlatmak isteyeceğiniz türden duyguları yaşatmayı başabilen bir eserdir. "Paint terk bir FPS puzzle" desem size, yüzüne bakmazsınız oyunun. "Bembeyaz bir koridorda görmek istediğiniz tek şey başka bir renk" desem, kafayı yediğimi düşünürsünüz. O olmayan grafiğiyle akıl

veriyor bir de ara ara özlü sözlerle sizi yönlendirerek, utanmadan bunu yapıyor bu oyun. Terbiyesizce zor, oyunu kapayıp bir daha açmak istemeyeceğiniz kadar zor ama o olmayan grafiği, dâhiyane bulmaca mantığı, yapmanız gerekeni söyleyip sonra da nanik yapan ters köşeleri ile oynayan herhangi birisinin asla unutamayacağı oyunlardan biri olmayı hak ediyor. Aklınızdan biraz zorunuz varsa ve niye bu ödüle layık görüldüğünü sorguluyorsanız, ne yapıp ne edin ve Antichamber'ı oynayın. ■ Ayça



En İyi Simülasyon Oyunu

SimCity

Küçük şehirlerin oyunu

Çocukluğumuzun en güzel anlarından biriydi SimCity ile geçirdiğimiz vakitler. Devasa piksellerin içinde batırmamaya çalıştığımız o minicik şehrimizle geçirdiğimiz her an çok kıymetliydi. Simülasyon türünün en sevilenlerinden biriydi SimCity, buna hiç şüphe yok. 2013 yılında çıka-

bileceği en teknolojik haliyle karşımıza çıktığında son yılların hem en güzel nostaljisini yaşattı bize, hem de bir oyun hala nasıl bu kadar kendine bağlı, tekrardan hatırlamış olduk. Eh, devir değişti, SimCity de dünyanın dört bir yanından insanlarla beraber oynamamıza olanak veren bir

simülasyon abidesi oldu ve yeni halini de bağrımıza basmamamız için hiçbir sebep yoktu. Grafikleri, oynanabilirliği, hissettirdiği o "ufaklığımızın oyunu" hissiyatı ile son haliyle de rakiplerini kolayca geride bıraktı ve ödülü açık ara kaptı. Onca yıldır biz "Mayor" olmayı çok sevmişiz! ■ Ayça





En İyi Xbox 360 Oyunu Gears of War: Judgment

Siper almanın en zevkli hali

Zaman içerisinde çıkan oyunlarıyla hem senaryo, hem de oynanabilirlik adına büyük adımlar atan seri, Judgment ile biz oyun severleri Emergence Day'in tam göbeğine atıveriyordu. Akıcı tek kişilik senaryosuyla bizleri kelimenin tam anlamıyla kendisine kilitlemişti. Eski ve yeni karakterlerin bir arada harmanla-

masının yanı sıra senaryonun diğer oyunlarla bağlantı şekli de başlı başına mükemmeldi. Tek kişilik oyun moduyla da sınırlı kalmayan Judgment, bizleri Versus moduyla karşıladı. Xbox LIVE üzerinden 5v5 maçlar yapmamıza olanak tanıdığı gibi, her ne kadar sadece yerel ağ üzerinde olsa da split screen şeklinde

Gears of War deneyimini yaşamamıza önayak oldu. Multiplayer'ı daha derinden yaşamak isteyenleri de unutmayan oyun, dört farklı multiplayer moduyla bizlere aksiyon dolu yeni bir mecra daha sundu. Onun Xbox 360 dünyasında şampiyon olması sadece bir tesadüf değil, esas olmasa bir sorun olurdu. ■ Ertuğrul

En İyi Xbox One Oyunu Forza Motorsport 5

"Sanki gerçek araba..." - Bir anneanne

Aslına bakarsanız Forza Motorsport 5'in eksikleri de yok değil. İnanılmaz grafiklere sahip ve yeni neslin resmen nasıl bir güzelliği yanında getirdiğini anında gösteriyor ama oyunu online oynamayacaksanız, aynı pistlerde dön babam dön, bir süre sonra gerçekten kendinize tahammülünüz kalmıyor, "Kalk, aynı şeyi yapıp duruyorsun!" diye kendinize kızılıyorsunuz.

Forza'nın en iyi Xbox One oyunu olmasındaki bir neden de diğer Xbox One'a özel oyunların maa- lesef sınıfta kalmış olması. Ryse'dan umutluyduk ama oyun resmen kendi ipini kendi çekti. Bu tip talihsizlikler diğer oyunların da başına geldiği için Forza Motorsport 5, Xbox One'ın parlayan yıldızı oldu. Oyunun diğer Forza oyunlarından inanılmaz bir

farkı yok, hatta daha az piste ve daha az otomobile ev sahipliği yapıyor. İki eksik öğe de DLC'lerle güçlendirileceği için bu konu önemli sayılmaz ve zaten Forza hâlihazırda çok sağlam bir yarış heyecanı sunduğu için diğer eksikleri de kolayca göz ardı edebiliyoruz. Eğer bir Xbox One sahibiyseniz, Forza Motorsport 5 ile hızı gerçekten hissedebileceğinizi bilin. ■ Tuna





En İyi Multiplayer Oyun Battlefield 4

“Vur kır parçala, bu maçı kazan” bu oyun için söylenmiş!

Multiplayer denince akla ilk gelen türlerden birkaçı FPS ve strateji olsa gerek. Büyük çekişmeye sahne olan yarışta, StarCraft II: Heart of the Swarm ve Dota 2 gibi isimleri geride bırakmayı başaran Battlefield 4, “en iyi multiplayer oyun” kategorisini lider olarak tamamlama başarısı gösterdi. Diğer oyunların arasından sıyrılıp bu ödülü kazanmasındaki en önemli etkenlerden biri elbette

ki insanı içine çekmeyi başaran ve savaş hissiyatını tam anlamıyla oyuncuya yansıtan mükemmel atmosferi. Özellikle de Frostbite 3 sayesinde “yıkılmanın dibine vurma” diye tabir edebileceğimiz ve bu sayede haritayı taktiksel olarak şekillendirebileceğimiz bir oyun motoruna sahip. Tabii ki arkasında durduğunuz duvara da güvenmemeniz gerek zira 64 kişilik haritalarda herkesin bir yerleri yıktığı

düşünecek olursak bir süre sonra, özellikle de Golmud Railway’de haritanın yerle bir olması kaçınılmaz.

Serinin bir önceki oyununa göre geliştirilmiş vuruş hissiyatı, yıllar sonra tekrar eklenen Commander modu ve geniş mi geniş multiplayer seçenekleri ile birlikte zaten iyi olan Battlefield serisini, bir adım daha öne çıkarmayı başararak bu ödülü de hak etti DICE. ■ Emre



En İyi İndirilebilir İçerik Paketi Civilization V: Brave New World

Her şeyin fazlası, iyidir

Civilization V’i bir şekil tamamladınız, rafa mı koydunuz? Peki, dokuz tane yeni uygarlığa, sekiz tane dünya harikasına, sekiz yeni binaya, 20 farklı yeni üniteye, iki yeni senaryoya, ticaret yollarına, ideolojilere ve Dünya Meclisi’ne ne dersiniz? Bence hemen “evet” deyin ve bu eklenti paketini koşarak gidip alın. Zaten yeterince geniş olan Civilization V dünyasını daha da genişleten Brave New World, bir mücadeleyi kazanabilmek için yepyeni yollar getiriyor. Örneğin, Cultural Victory’ye turizm,

arkeoloji ve büyük çalışma sistemleri ekliyor, oyunu kazanmak için bambaşka bir yolu takip edebiliyorsunuz.

Her ne kadar Civilization V oyuncularına biraz karışık gelse ve Brave New World bu durumu biraz daha güçlendirse de yine de strateji meraklılarının hayranlıkla oynayacağı bir DLC ortaya çıkarmış yapımçı ekip. Özellikle zaman ilerledikçe ve yeni teknolojilere kavuştukça, ne kadar farklı stratejiler yaratabileceğinizi görüp oyundaki çeşitliliğe hayran kalacaksınız. ■ Tuna



En İyi PS Vita Oyunu Killzone: Mercenary

Hem dokunmatik, hem Türkçe, hem de en iyi!

PS3'te Killzone oyunlarının ulaştığı başarıyı anlatmaya gerek yok sanıyorum. Ülkemizde de tamamen Türkçe dublajla çıkarak, beklenenden geniş bir kitleye ulaştığında Killzone cephesinden gelebilecek en güzel haber gelmişti ve oyunun PS Vita için çıkacağı açıklanmıştı. PS Vita'nın en çok beklenen oyunlarından biri

oldu ve dürüstçe söylemek gerekirse neredeyse tüm özellikleriyle de beklentileri karşıladı. Türk kullanıcılar oyunu çok sevdiler; oyunun tamamen Türkçeleştirilmiş ve çevirilerden tutun da seslendirmelere kadar her alanda iyi bir grafik çiziyordu. Üç farklı online modu sunan oyunda multiplayer tarafı oynanabilirlik açısından çok

büyük keyif vaat ediyor. PS Vita'nın dokunmatik arka yüzeyi ve ön ekranı gibi diğer tüm özelliklerini de kullanarak bir Killzone oyununu oynamanın ilk defa keyfine vardık ve bu duruma bayıldık. Kısacası bu yılın açık ara en iyi PS Vita oyunu ödülünü almaması için hiçbir sebep yoktu. PS Vita'lar Killzone'suz kalsın! ■ Ayça

En İyi Mobil Oyun Kingdom Rush: Frontiers

Pow! Pow! Kboom! Zap!

Ofiste bu sene mobil platformlarda birçoğumuzun belki de en çok oynadığı oyun olan Kingdom Rush: Frontiers'in bu ödülü alması kaçınılmazdı. "Tower defense" oyun-

larını sevmeyenlere bile kendini sevdirecek, çizgi film tarzında grafiklere ve eğlenceli bir oynanışa sahip olan Frontiers, serinin bir önceki oyununda olmayan kahraman sistemi sayesinde oyuna apayrı bir hava katmayı başardı. Kahramanımızı savaş sırasında kullanarak ona seviye atlatmaya ve bu sayede onu güçlendirmeye çalışmak oldukça eğlenceli. Her atlanan seviye sonrasında yeteneklerini güçlendirmenin yanı sıra yeni yetenekler açabiliyor olmak da oyuncuya kahramanını istediği gibi şekillendirme fırsatı tanıyor. Yeni kahramanlar da yine oynadıkça aktif hale gelebiliyor. Dileyenler, içerisinde bulunan mikro ödeme sistemiyle de karakterleri hiç beklemeden anında parayla açabiliyorlar. Uzun oyun süresi, eklenen

yeni düşmanlar, yeni bölgeler ve yeni kuleler ile senenin en eğlenceli mobil oyunu olarak bu ödülü hak ettiğini bir kez daha vurgulayalım.

■ Emre





En İyi RPG Oyunu

Ni no Kuni: Wrath of the White Witch

Hikâye, anlatım, görsellik ve fazlası

Anime sever misiniz? Peki, eski RPG'leri özlediniz mi? Tamam, bu son; sıra tabanlı dövüş sahnelerine olan ilginiz nedir? Eğer bu soruların hepsine vereceğiniz olumlu ya da olumsuz, hiç fark etmez, bir cevap varsa ve PS3 sahibiyse, bu oyunu koşarak almaya gidiyorsunuz demektir. Anime ile 3D oyun motorunu bir arada kullanan, renkleri ve karakter tasarımları ile oyunu açtığınız anda

kendisine hayran kalacağınız Ni no Kuni, bu yılın açık ara, büyük farkla en iyi RPG'si. Hikâyenin ve hikâye anlatımının tavan yaptığı oyun, özellikle eski RPG severleri kendisine çektiği gibi, anime bazlı grafikleriyle yeni oyuncuları da RPG türüne çekmeyi çoktan başarmış durumda. Sesler ve seslendirmeleri ile de türündeki yapımlardan açık ara ileri bir noktada, müzikleriyle de birçoklarının kalbini

çalmayı başardı. Farklı dövüş sistemi, sıra tabanlı mekaniği alarak çok daha hızlı ve hareketli hale getirip resmen yeni bir sistem yarattı. Klasik "bir sen oyna, bir ben oyayayım" mantığını, her bir karaktere özgür hareket sağlayarak yıkmayı başardı. Özellikle görev bolluğu ve ardı arkası kesilmeyen yan görevleri ile o tam da 2013 yılına yakışacak seviyede bir RPG. ■ Ertuğrul

En İyi Strateji Oyunu

StarCraft II: Heart of the Swarm

Bir Blizzard klasiği

Bazı isimler vardır, yıllardır karşımıza çıkıp dökülür çünkü hep karşısına çok daha zorlu rakipler çıkar. Bir de bazı isimler vardır, öyle bir iş ortaya çıkar ki yıllar içerisinde karşısına çıkanlar sadece onun tahtına ulaşmaya çalışır. Evet, her oyunun bir alıcısı var keza zevkler ve renkler tartışılmaz vesaire, bunlar elimizdeki kesin bilgiler. Nitekim bir de gerçekler vardır. İşte StarCraft II, konu strateji olduğu zaman bu gerçeklerin başında yer alıyor. Heart of the Swarm ile ilk ürettiği oyuna Zerg senaryosunu ekleyen Blizzard, özellikle insanların hastalık derecesinde hayranı olduğu Kerrigan'ın

muazzam hikâyesinin içerisine çekti bizleri. Başlı başına bir oyun olduğu gibi, dünyanın en iyi rekabetçi multiplayer stratejisi olma unvanını da elinden bırakmamak için gerekli her türlü yeniliği gerçekleştiriyor. Birçok yeni ünite, tek kişilik senaryo için Zerg'lerin farklı mutasyonları, sadece bir strateji olmasına rağmen sürükleyici senaryosu ve dibine kadar bilimkurgu teması üzerine kurulmuş olması onun tartışmasız en iyi strateji oyunu olmasına zemin hazırlayan nitelikler arasında yer alıyor. Zaten önümüzdeki 10 yıl içerisinde onu tam anlamıyla sollarabilecek ve tarihe gömebilecek

gerçek zamanlı strateji oyunu çıkacağını hiç zannetmiyorum. ■ Ertuğrul





En İyi Shooter Oyunu Battlefield 4

Online dünyanın en iyi savaşı

“Call of Duty mi, Battlefield mı?” mücadelesinin tartışmasız lideri BF4 oldu. Ha, bu olmayabilirdi de zira Battlefield 4'ün de eksikleri bol ama Call of Duty: Ghosts o kadar aynıydı ki önceki oyunlarla, BF4 haklı olarak ipi birinci göğüsledi.

Her ne kadar Ghosts'un tek kişilik senaryosu daha iyi olsa da bu iki oyunu da çoğu insan multiplayer mücadelesi için satın aldığından ve BF4'ün online oyun modu da daha zevkli olduğundan, BF4 bu alanda da öne geçmeyi başarıyor.

Oyunun diğer shooter'lardan sıyrıldığı bir diğer

nokta da Frostbite 3 motoru sayesinde sağlanan sağlam grafikleri. Koskoca bir gökdenin gözünüzün önünde yıkıldığı ve oyunun devam ettiği bir başka shooter'ı piyasada bulmak mümkün değil. Ayrıca birçok haritada sağlanan “yarı yol değişimleri”, haritaların atmosferine büyük katkıda bulunuyor ve aynı zamanda oynanış da bir anda şekil değiştiriyor. Multiplayer oyunlarda yaşanan sıkıntıların da yavaş yavaş çözüldüğü BF4, iki sene yeni bir BF gelmese bile idare edecek kadar başarılı; o yüzden çekinmeden satın alabilirsiniz.

■ Tuna

En Çok Beklenen Oyun Watch Dogs

Gel artık, gel!

Şöyle bir gerçek var ki eğer Watch Dogs zamanında çıkmış olsaydı, oyunu çoktan oynayıp bitirmiş olacaktık ve ben de büyük ihtimalle yeni nesil bir konsolda değil, PS3'te veya Xbox 360'ta oynayarak oyunun yeni nesildeki olası güzel grafiklerinden mahrum kalacaktım. Bu bağlamda da sevinçliyim ama ilkbahar ayları yerine oyun keşke yılbaşında veya bir ay sonra çıksaydı diyorum.

Hazır GTA V'i de aradan çıkardığımızı göre, bekleyebileceğimiz en sağlam açık dünya oyunu Watch Dogs olarak listeye giriyor ve bundan da ötesi, oyunun ismini o kadar uzun süredir duyuyoruz ki artık ona kavuşmak için sonsuz bir heves içerisindeyiz.

Kameraların, elektronik cihazların ve merkezi bir bilgisayar sisteminin yönettiği bir şehirde,

telefonumuzla bir ton hack işlemi yapabildiğimiz oyun, bizi sisteme karşı mücadele eden bir adamın yerine koyuyor. Suçluları bir süper kahraman gibi etkisiz hale getirebildiğimiz oyunda polis bizimle dost olmak yerine bizi düşman belliyor ve mücadele verdiğimiz güçler, şehrin ta kendisi haline geliyor. Umarım da Watch Dogs beklentileri karşılarsın da biz de boş konuşmamış olalım... ■ Tuna

Potential victim
48%





En İyi PC Oyunu Battlefield 4

Oyunun hakkını PC verirse

An itibariyle Battlefield 4'ü eski ve yeni nesil konsollarda oynamak mümkün, evet ama serinin gelişimini sürdürdüğü ana platform PC olunca, eh, güç konusunda da çitayı her zaman PC belirleyince BF4'ü PC'de oynamanın tadı bir başka oluyor. Birçok oyun için aynı cümleleri sarf edebilir, aynı değer-

lendirmeyi yapabiliriz tabii ki ama BF4 başka. Neden mi? Bir yanda Frostbite 3'ün sınırsızca sergileyebileceği marifetleri, bir yanda bu marifetlere bağlı olarak güçlenen atmosfer, diğer yanda güçlü ve zengin multiplayer içeriği... Daha sayılabilecek nice madde var ama bu belli başlı kalemler bile BF4'ü, PC

oyunları arasındaki amansız muharebeden zaferle çıkarmaya yetiyor da artıyor. Belki senaryo modu çok tatmin edici değil ama PC'nin gücüne bağlı olarak en iyi görselliği, en iyi grafikleri ve PC'deki en iyi atmosferlerden birini BF4 sağladığına göre ödülün başka bir oyuna gitmesi beklenemezdi. ■ Şefik

En İyi Müzik BioShock Infinite

20'li yıllar...

Üçüncü kez beni kendine hayran bırakan bir oyun oldu BioShock Infinite. Hem oynanışıyla, hem atmosferiyle, hem de bu atmosferi tamamlayan müzikleriyle. Oyunlardaki müzik durumu şöyle değerlendirilmeli: Bir oyunda çalan bir müziği, oyun dışında bir yerde duyarsanız ve hatırlarsanız, o müzik başarılıdır. (Kötü bir müzikse durum ayrı tabii ki...) İşte BioShock Infinite de bu tip sağlam bir müzik arşivine sahip ve oyunda çalan müzikleri nerede duysanız, "Bu BioShock olmalı..." deyiveriyorsunuz. ■ Tuna

En İyi Seslendirme The Last of Us

Siz konuşun, biz dinleyelim...

Bakacak olursanız, yüksek bütçeli çoğu oyunda artık seslendirme- lere büyük önem veriliyor lakin aynı en iyi müzik dalında belirttiğim gibi, seslendirme olayında da akılda kalıcılık çok önemli. BF4'te de herkesin sesi yerli yerinde ama oyunu bir kez bitirdikten sonra hangi birini hatırlıyorsunuz? İşte The Last of Us'taki seslendirmeler, Ellie'nin duygusal tonlamaları ve Joel'in kararlı ama bir yandan feleğin sillesini yediğini belli eden sesi, oyunu bitirdikten sonra günlerce kafanızda dönüp duruyor. ■ Tuna





En İyi Atmosfer

The Last of Us

Çaresizliği dibine kadar hissetmek

Oyunlarda atmosfere büyük önem veririm, daha doğrusu çok az oyunda atmosferin güçlü olduğunu hissederim. Bu sadece benim hissizliğim değil, oyunların da başarısızlığıdır aslında. Zor hislenen bir insan olarak, 2013

yılında oynarken atmosferini en yoğun hissettiğim, beni en derinden etkileyen oyunsu The Last of Us oldu. Umutsuzluğu, çaresizliği, hayatta kalma mücadelesinin verdiği tedirginliği ve benzeri tüm duyguları The Last

of Us'ta yaşadım. Üstüne üstlük, yıllar sonra ilk defa bir oyunda ağladım, hem de iki defa! Hal böyleyken ve çoğunluk da benimle aynı görüşte olunca ödülü Naughty Dog'a vermek pek zor olmadı. ■ Şefik

En İyi Grafik

Battlefield 4

Frostbite 3'ün gücü adına!

Grafik denince artık akan sular durmuyor ama bir oyunda detay yokken, bir diğer oyun detaya boğulmuşsa (Knack vs LEGO Marvel Super Heroes) atmosfere katkıda da bulunan detaylarla bezeli oyun elbette ki öne geçiyor. BF4, haritalardaki görsel detaylara ve ışıklandırmalara ek olarak hava koşullarındaki etkileyici değişimle de gönülleri çaldı. O değişimleri Oculus Rift'le görmek için... (Tamam, vurma Şefik.) Kısacası sağlam bir PC'de, Ultra ayarlarda BF4 oynamanın verdiği hazzı pek az oyunda tadabilirsiniz, o kadarını söyleyelim. ■ Tuna

En İyi Senaryo

The Last of Us

Jodie ve Ellie ile yaşamak

Söz konusu herhangi bir dalda en iyisini seçmek olunca, alternatifler üzerinde çok fazla kafa patlatmak gerekiyor ama konu "en iyi senaryo" olunca, üzerinde çok da fazla düşünmeye gerek yoktu bu yıl. The Last of Us, yılın kesinlikle en iyisiydi. Joel'i ve Ellie'yi öyle çok sevdik ki Joel'in yaptıklarını yapar mıydık veya Ellie gerçekten ne kadar zeki diye sorgularken, film olabilecek kadar güzel bir senaryonun ortasında olduğumuzu fark ettik. Böyle güzel senaryolar her zaman çıkmıyor ve hala oynamadıysanız, hemen edinin. ■ Ayça





Yılın Oyunu The Last of Us

Hisler, gerçekçilik ve umutsuzluk...

Bu yıl ilk defa yılın oyununu seçerken ciddi biçimde zorlandık, ofiste arbede çıktı. Büyük çekişme elbette ki GTA V ve The Last of Us arasında yaşandı ve The Last of Us, zor da olsa galip çıkmayı başardı.

Şimdi elbette GTA V'in kalitesi ortada. Çok iyi oyun, çok eğlenceli bir oyun, çok da fazla olanak sunuyor oyuncuya. Bir diğer yanda da çok daha az özgür olduğumuz, daha karanlık bir oyun mevcut. Bilmeyenler için özet geçelim; The Last of Us, PS3'e özel hazırlanan bir aksiyon / macera oyunu. Dünya bir virüsün etkisiyle yıkıma uğramış, insanlık yok olmuş ve mutasyona uğrayan "zombi benzeri" insanlar da insanlıktan çıkmış. Teknoloji yok, elektrik yok, Revolution dizisinin çok daha tehlikeli hali ekranlara geliyor. GTA V'te de diğer GTA oyunlarından farklı olarak üç kişinin hikâyesini aynı anda kontrol ediyoruz. Bu karakterler kısa sürede bir araya geliyorlar ve görevleri, büyük soygunları üç kişilik bir ekiple gerçekleştirmeye çalışıyor, daha farklı bir GTA tecrübesi yaşıyoruz. Yine elbette ki olabildiğine özgürüz,

yine birçok farklı aktiviteye dalıp ve ana görevlerimizden sıyrılıp bambaşka tecrübelerle karşılaşabiliyoruz. Her ne kadar GTA V "her şeyin daha iyisiyle" gelmiş olsa da özünde yine aynı GTA'yı barındırıyor. Aslında bu da bir sorun değil fakat GTA'nın sınıfta kaldığı en büyük nokta, sizi oynamaya güdüleyen etkenleri bir türlü içeriğinde barındıramaması. Ne Trevor'ın, Michael'in ve Frank'in hikâyeleri oyuna, aynı başladığınız hırsta ve heveste devam etmenize olanak tanıyor, ne de oyunda ilerledikçe oyuna eklenen yeni oynanış mekanikleri. GTA V inceleme yazısında belirttiğim gibi, oyunun ortasına geldiğinizde oyunu bırakmanız o kadar kolay ki... Bunun en büyük nedeni de karakterlerinizi geliştirmek veya oyunda bir gelişim sağlamak için "bir şeyler yapmaya" ihtiyaç duymamanız.

The Last of Us ise sürükleyici bir sinema filmi gibi ilerliyor ve akıllıca kurgulanmış sahneleri ve sağlam atmosferiyle sizi anında içine çekiyor, hep bir sonraki adımda ne olacağını merak ederek oyunu oynuyorsunuz. Oyunun başları biraz durağan başlıyor, her şey biraz yabancı geliyor fakat Ellie'yi ve Joel'i tanıdıkça, onların ilişkileri geliştikçe siz de onların yaşamının bir parçası oluyorsunuz. (Ya da onlar sizin yaşamınızın parçası...) Oyunun duygusal yönü de o kadar büyük ki hikâyenin ilerleyen safhalarında kalbinizin sıkıştığı anlar bile oluyor. (Şefik ağla, ağla kendine gelemedi kaç gün.) Tüm bunlara bir de sağlam yapay zekâ ve strateji ile aksiyonu iyi bir şekilde birleştiren oynanış eklenince, ortaya herkesin mutlaka yaşaması gereken, muhteşem bir tecrübe çıkıyor. İmkânı olan herkesin bu oyunu tecrübe etmesi dileğiyle, The Last of Us'a yılın en iyi oyunu ödülünü gururla sunuyoruz!

■ Tuna



LEVEL Top 5



Firat

1. Grand Theft Auto V
2. Battlefield 4
3. Metro: Last Light
4. BioShock Infinite
5. FIFA 14



Şefik

1. The Last of Us
2. Grand Theft Auto V
3. Battlefield 4
4. FIFA 14
5. Don't Starve



Tuna

1. The Last of Us
2. BioShock Infinite
3. Ni no Kuni: Wrath of the White Witch
4. Battlefield 4
5. Rocksmith 2014 Edition



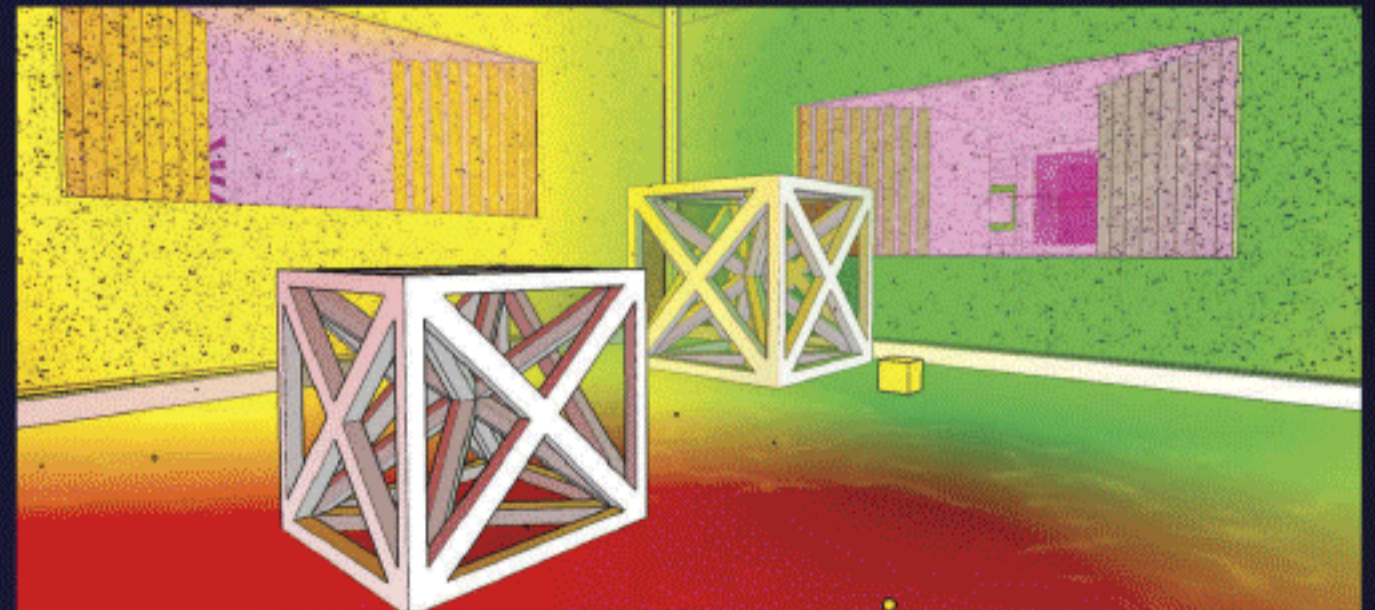
Emre

1. Battlefield 4
2. Grand Theft Auto V
3. StarCraft II: Heart of the Swarm
4. Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist
5. Don't Starve



Ertuğrul

1. Ni no Kuni: Wrath of the White Witch
2. The Last of Us
3. Grand Theft Auto V
4. StarCraft II: Heart of the Swarm
5. XCOM: Enemy Within



Ayça

1. The Last of Us
2. Antichamber
3. Tomb Raider
4. Gone Home
5. BioShock Infinite

ROCKO@PSİKİYATR

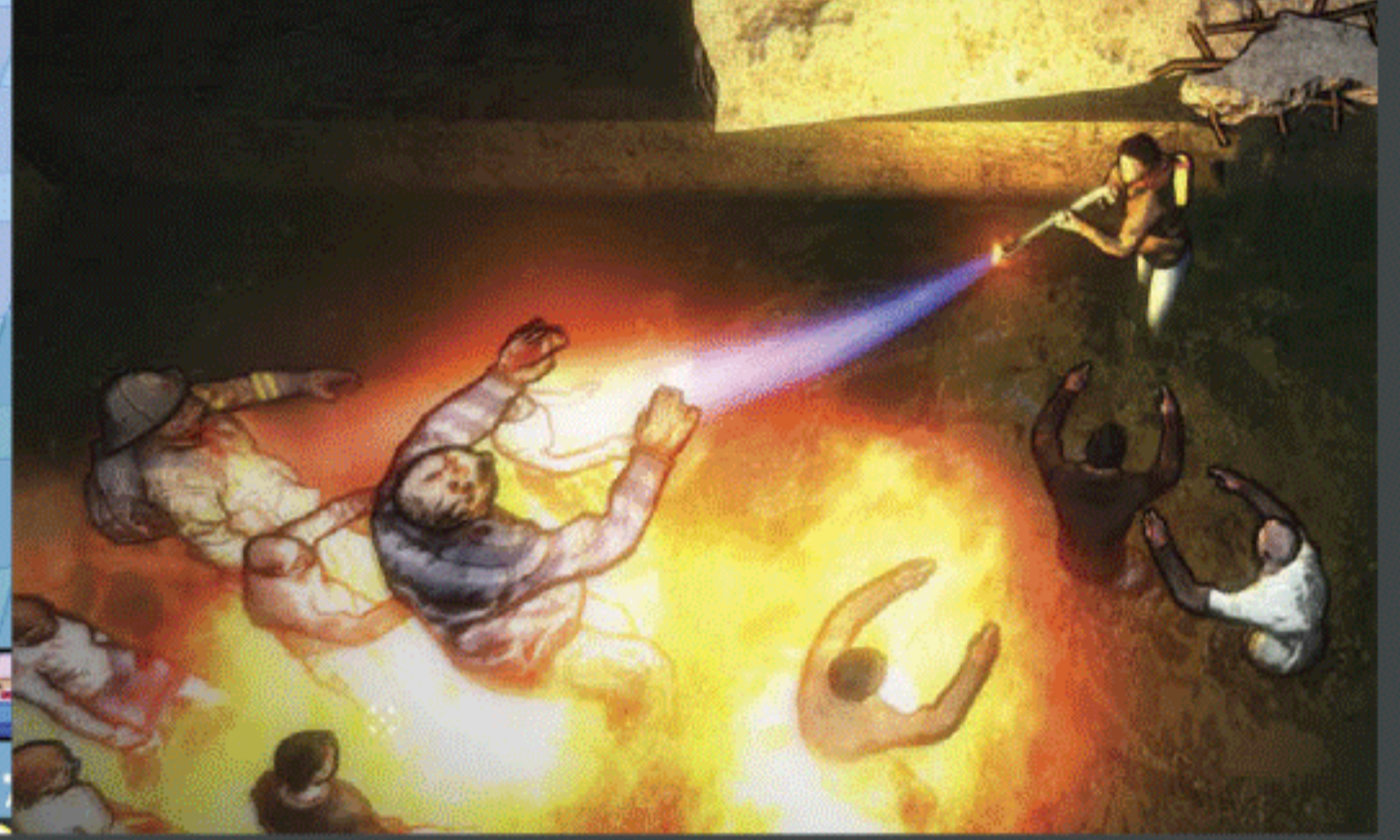
“Ölü oyunlar görüyorum.” - Şefik Akkoç



Adventure Time

Yapım **WayForward**
Dağıtım **Namco Bandai Games**
Tür **Aksiyon, Macera**
Web www.adventuretimevideogames.com

Son dönemde pek bir durgun geçiyor hayatım, pek bir tatsız, tuzsuz. Oturuyorum böyle, hiçbir şey yapmadan, saatlerce, boş duvarlara bakarak geçiyor günlerim. Hep o ânı bekliyorum, harekete geçeceğim, kendimi bir anda heyecan dolu bir süreçte bulacağım o ânı ama yok, gelmiyor, gelmek bilmiyorum. Diyorum, bir gelsin, bak neler yapacağım ama... Doktor, sence doğru zaman ne zaman gelir? Gelir mi? Gelmezse ne yapayım? Ne olacağını bilmiyorum artık, böyle geçmiyor, ilerlemiyor zaman, sıkıldıkça sana geliyorum ama burada da zaman geçmiyor, sıkıldım artık. Hem buraya neden gelmeye başladığımı da unuttum artık. Hiçbir şey bilmez oldum doktor! Bak çabuk söyle, yoksa giderim!



Dead Sky

Yapım **Shorebound Studios**
Dağıtım **Shorebound Studios**
Tür **Aksiyon**
Web www.deadskygame.com

Karanlık bir geceydi, işten eve dönüyordum. Aslında bir işim de yoktu, hangi işten döndüğümü de bilmiyordum. Bunu fark ettiğim anda başladı zaten gariplikler. Neden oradaydım, nereden dönüyordum, niye dönüyordum, hiçbir fikrim yoktu. Sonra sesler duymaya başladım, tuhaf sesler, daha önce duymadığım sesler. Karanlığın içinde bazı gölgeler, hareketler, hareketlenmeler, bir şeyler. İkisini birbirine bağlamaya başladım, sıkıca bağladım, ardında çıkageldiler, sesi biz çıkarıyorduk, kusura bakmayın falan, dedim tamam, olur öyle, yolunuza devam. Kafiyeler sardı bir anda her yanıma, ne yapacağımı şaşırdım, şair mi olsam diye düşünürken ne işim olduğunu hatırladım. İşsizdim, iş aramalıyım.

"Geçen ay yoktu ne güzel, rahattı kafam..."
- Doktor



Fighter Within

Yapım **Ubisoft**
Dağıtım **Ubisoft**
Tür **Dövüş**
Web fighter-within.ubi.com

Duydum ki ben yokken iyice salmışsın, sen de tatile çıkmışsın, kimseye randevu vermiyormuşsun; düşündüm ki bunalıma girdin, bensizlik sana ağır geldi, hemen çıkıp geldim geri. İyi ettim mi? Ha, diyorsan ki sorun sensizlik değil, o zaman bozuyoruz doktor. Beni ne kadar sevdiğini, beni görmekten ne kadar çok haz duyduğunu, bensiz çalışmadığını, yiyip içemediğini biliyorum. Tüm bu gerçekleri inkâr edersen neler olabileceğini de biliyorsun, değil mi? Sinirlenince nasıl bir moda geçeceğimi, neler yapabileceğimi, karşımdakini istemeden de olsa kırabileceğimi falan. Hah, yüzünden ikna olduğuna dair bir mesaj aldım, bu benim için yeterli. Şimdi dönelim asıl konumuza. Ne diyordun? Konuş!



NBA Live 14

Yapım **EA Sports**
Dağıtım **Electronic Arts**
Tür **Spor**
Web www.easports.com/nba-live

Geçen gün topladım arkadaşları, dedim gelin, şurada bir basketbol sahası var, bu soğukta bizden başka da hiç kimse çıkıp gitmez o sahaya, bomboş sahada çift pota maç yaparız, keyfimiz yerine gelir, eğlenip coşarız. Dediler yok, bu soğukta ne işimiz var sahada, sen çok istiyorsan git ama biz gelmeyiz, hasta olmaya niyetimiz yok. Ben de baktım bunlardan hayır yok, koyuldum yola, gittim sahaya ama o da ne? Topu almayı unutmuşum! Sonra eve döndüm, aradım, taradım, topu bulamadım. Sonra fark ettim ki benim topum da yok. Eh, oynayacak insan yok, top yok, girdim yatağa, bir güzel uyudum. Rüyamda ne mi gördüm? Bir gün toplamışım arkadaşları, diyorum gelin, şurada bir basketbol sahası var, bu...

PCNET'İN OCAK SAYISI BAYİLERDE!

SON 5 YILIN PCNET ARŞİVİ HERKESE HEDİYE

NASIL YAPILIR? • PC'nizin elektrik tüketimini azaltın • Bedava site kurun • Yeni bir bilgisayara taşının

PCnet



ŞİFRELEME ARAÇLARI

Buluttaki dosyalardan e-postalara, sosyal ağ mesajlarından kablosuz ağ bağlantısına kadar her şeyi şifreleyerek casusların kâbusu olun.

Teknolojiyi seviyoruz Ocak 2014 Sayı 196 Fiyat 7,90 TL

İLK YARDIM USB'Sİ
Her işinizi görecektir, USB belleğe sığan yazılımlar

SANAL PARA BITCOIN

**AYRICA
LITECOIN
MADENCİLİĞİ**
YENİ BİR SANAL PARA
BİRİMİYLE İLK
KAZANAN SİZ
OLUN

**DVD
HEDİYELİ**

YENİ BİR EKONOMİ
NEDİR GÜNDEMDENDEN DÜŞMÜYOR...
SANAL PARA BİRİMİ NASIL
KULLANILYOR, NASIL PARA KAZANDIRIYOR,
BİLGİSAYARLAR TARAFINDAN KULLANILYOR?

DONANIM

MAC'İN DÖNÜŞÜ
PC'DEKİ OYUN KEYFİ APPLE'İN
BİLGİSAYARLARINA DA TAŞINIYOR

AYIN DOSYA KONULARI TAM 45 SAYFA



TEKNOLOJİ
**UZAYDAN
TWEET**

+ Uzay İstasyonu'ndan
nasıl tweet atılıyor?



İNTERNET
**BÜYÜK
PAYLAŞIM**

+ E-postaya sığmayan dev
dosyaları paylaşmanın 10 yolu



TEKNOLOJİ
**BEYİNİ
HACK'LEMEN**

+ Zihin gücüyle bilgisayar
kontrolüne doğru

HER SAYIDA
+ YENİ ÜRÜNLER + YAZILIMLAR + MOBİL UYGULAMALAR + WEB SİTELERİ



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

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

Ryse: Son of Rome

Crytek'in yeni nesildeki ilk hamlesi bu mu olmalıydı?

Sayfa 68



Gran Turismo 6

Yanış oyunları kategorisinin simülasyon odaklı lideri Gran Turismo, PS3'e veda ederken son kozunu başarıyla ortaya koydu

Sayfa 64



Killzone: Shadow Fall

Sony'nin oyun piyasasına kattığı en önemli isimlerinden Killzone, PS4'ün çıkış oyunları arasındaki en parlak isim olmayı başardı

Sayfa 66



Knack

Aksiyon ve platform öğelerini aynı potada eriten ve PS4'e özel olarak hazırlanan oyundan beklediğimizi aldık mı dersiniz?

Sayfa 78



Yapım Polyphony Digital
Dağıtım Sony
Tür Yarış
Platform PS3
Web www.gran-turismo.com
Türkiye Dağıtıcısı Sony



← Oyunda yeni modeller kadar bu tip klasik modeller de yer alıyor.



Gran Turismo 6 ★

Gözümüz yollarda kalmıştı?

Kabul edelim, bu kadar çabuk beklemiyor-duk. 2011'in sonlarında GT6 açıklandığında, GT5 halen konsollarımızı işgal etmekteydi ve serinin ortalama çıkış aralıkları tablosunu karşımıza koyup baktığımızda da beklenti açıktı; bir sonraki oyun PS4'e gelmeliydi...

Öyle olmadı, Polyphony Digital ve Sony, PS3 defterini tek oyunla kapatmak istememiş olsa gerek, serinin altıncı oyunu ihtiyar konsolumuzu şenlendirdi sonunda. Aslında GT5 ile GT6 arasındaki farklar, serinin önceki oyunlarından alıştığımızdan çok daha minimal kalsa da yine de oyun mekaniklerinde GT6'yı "ütülenmiş bir GT5" diye yaftalayamayacağımız kadar fazla değişiklik ve ince ayar var. Neler bekledik, neler bulduk, gelin bir bakalım.

"Beklentiler" dedik, en büyük beklentimizle başlayalım o halde: Maalesef "Premium" ve standart araç kâbusu devam ediyor, haliyle oyuna hayal kırıklığı 1 - 0 önde başlıyor. GT5'teki bazı standart araçlar (Kişisel favorim Alpine A110 dâhil olmak üzere...) premium haline getirilip kokpitlerine ve yüksek çözünürlük modellerine kavuşurken, bunların yanında yaklaşık 120 adet yeni araç eklenmiş oyuna,

toplam araç sayımız da 1.200'e yaklaşmış. Maalesef bu araçların önemli bir kısmı GT4'ten süregelen standart PS2 kalitesinde tasarlanıp elden geçirilmiş modeller. Polyphony Digital, aralarında en fazla göz dağılayan modelleri elden geçirmiş olsa da oyun açıklandığındaki vaatler bir kez daha havada kalmış. Standart araçlar sadece eski gözüküyor, ayrıca kokpite de sahip değil. Bu da benim gibi "ata binme pozisyonunda" araç kullanmayı sevmeyen insanların oyun keyfine önemli bir darbe indiriyor. Araç sayısı konusundaki illüzyon da devam etmekte çünkü kokpite bile sahip olmamasına rağmen tek farkı birinin sağdan, diğerinin soldan direksiyonlu olması olan yaklaşık 60 araç var oyunda. Model yılları, "spec" farkları gibi otomobillere çok özel ilgi duymuyorsanız umurunuzda olmayacak farkları da elediğimiz zaman gerçek araç sayısı, yaklaşık katalog değerinin yarısına düşüyor.

Eleştirel girişin ardından oyunun artlarına geçerseniz, grafikler büyük gelişim göstermemesine rağmen çok daha rafine ve anti-aliasing özellikle tekrarlar (replay) çok daha başarılı gözüküyor. Ayrıca gece / gündüz döngüsü

elden geçirilmiş ve basit bit kontrast ayarına benzeyen GT5'teki haline göre adeta sınıf atlamış. Araç üzerinde yapılabilecek görsel modifikasyonlar hem standart, hem premium araçlarda çok daha çeşitli, tüm standart araçlara aynı arka spoiler'ı ve aynı aero parçaları takmak zorunda kaldığımız GT5 günlerine selam olsun. Yine de Forza Motorsport 5'e göre görseller bir - iki sene geriden geliyor açık konuşmak gerekirse.

Aracın fizik motoruysa belki de seri tarihinin en önemli gelişimini göstermiş, artık süspansiyon bir bump'tan veya kerb'den geçerken çok daha hassas tepkiler gösteriyor ve araç anlık gaz değişimlerinde çok daha gerçekçi tepkiler veriyor. Gamepad kontrolleri de "high-end" araçlarda çok daha başarılı; GT5'te bu araçlardan sürüş yardımları kapalıyken verim almak için direksiyon setine ihtiyaç duyuyorduk ve sırf bu yüzden Nurburgring Nordschleife'ta tek bir Seasonal Event yarışını geçebilmek için tüm öğleden sonramızı harcadığımızı hatırlıyorum. Durum halen çok farklı değil, gamepad her şey için yeterli de olsa direksiyon setiyle arasındaki fark, maket yaparken fırça seti ya da airbrush



kullanmak arasındaki fark gibi, gamepad'in kendi limitleri var. Oyun sıkça online ranking sistemini kullandığı ve yaptığınız herhangi bir turun dünya sıralamasındaki yeri sık sık gözünüze sokulduğu için siniriniz bozulmasın, direksiyonun setinin limitleri çok daha yukarıda, yaşanamazsınız.

Oyunun GT5'e göre en önemli gelişimlerinden biri, önceleri saç baş yolduran yükleme süreleri. Gerek bir menüden diğerine geçişte, gerek yarışa girerken, gerekse aracın ayarlarıyla vakit harcadığımız menülerde oldukça can sıkıcı olan bu durum GT6'da neredeyse ortadan kaldırılmış, her şey çok daha hızlı işliyor, menüler arasındaki bekleme süreleri de neredeyse sıfırlanmış. Ayrıca menüler de çok daha derli toplu ve her ne kadar ilk gün gelen yamayla Quick Race olayı kaldırılmış da olsa istediğimiz yarışa kendimizi atmak için daha az menü dolaşıyoruz. Serinin eski oyunlarına göre en önemli farklardan biri de artık kullanılmış (standart) araçları aynı galeri altından satın alıyoruz premium araçlarla. Ayrıca araçlara hâkim değilseniz, oyun size istediğiniz yarış türü için araç önerilerinde de bulunuyor. Fotoğraf modundaydı pek önemli bir farklılık yok, sadece artık birden fazla sayıda aracı da aynı kareye alabiliyoruz.

En önemli yapısal değişikliklerden bir diğeri de şu: A-Spec ve B-Spec ayrımı artık yok, çoğu kişinin elini bile sürmediği, benimse bayıldığım kariyer & menajerlik modu B-Spec oyundan çıkarılmış durumda. Ayrıca artık her yarış serisinin ardından hediye araç almıyoruz, oyunda ödül olarak verilen araçların adedinde ciddi bir düşüş var bu yüzden. Mantıklı çünkü GT5'te ödül araçlar "unique" olmadığından oyunda ilerledikçe ve garajımız genişledikçe kullanılmış araç dükkânından zaten satın almış olduğumuz araçlar bize tekrar hediye edilip duruyordu ve bu da oyuna devam etme motivasyonunu etkiliyordu. Ehliyet sınavları yerinde duruyor, bu konuda "Hala mı ehliyet sınavı?" dediğinizi duyar gibi oluyorum ama bana epey kolaylamış gibi geldi zira girdiğim ilk 15 sınavın tamamından ilk denemede Gold dereceyle ayrıldım. Oyunun iç ekonomisi için kötü haberlerim var; maalesef GT6 da mikro ödemeler sistemine



teslim olmuş durumda ve PSN'den oyun içi kredi satın alarak bunları araç satın almada ve modifikasyonda kullanabiliyorsunuz. "Buna pek gerek kalmayacaktır." diyenler de sıkı dursun, Polyphony Digital kolay para kazanma yollarınızı ortadan kaldırmış arkadaşlar. Seasonal Event'ler GT5'te üç yarışta bir milyon para kazandırırken, GT6'da benim rastladıklarım en fazla üç yüz bin civarı (Time Trial - Silver) bir para ödülü veriyor size ve haliyle para biriktirmek, modifye yapmak ve egzotik araçları almak için eskiden girdiğinizden katbekat fazla yarışa girmek zorunda kalacaksınız. "Eğer para harcarım, alırım." diyorsanız ve 20 milyonluk bir aracı direkt PSN kredisiyle satın alacaksanız da cebinizden 120 TL civarı bir para çıkacak demektir.

Ayrıca oyun sizi muhtemelen bir sponsorluk anlaşması sebebiyle Honda Fit RS satın alarak başlamak zorunda bırakıyor, oyunun ilk dakikalarını da bu araçla geçiyoruz. Benim önerim, başlarda ilerlemenizi kolaylaştırmak için National B ehliyetinin beş sınavını da Gold dereceyle geçmeye çalışın, hediyesi de sürpriz olsun. Oyuna eklenenler sadece araçlar değil bu arada, motor sporu sevenlerin yakından bildiği Bathurst (Mount Panorama), Brands Hatch ve o kadar da yakından bilmediği Willow Springs gibi bazı yeni pistlerin yanında eski oyunlardan hatırladığımız ve sevdiğimiz Apricot Hill geri dönmüş. Ayrıca Special Event olarak Goodwood Festival of Speed var. Senelerdir motor sporları fanlarının Woodstock festivali sayılan bu organizasyon Hill Climb ve Rally parkurlarıyla oyuna dâhil olmuş durumda ve son derece keyif alacaksınız tahminim. Oyundaki yeni challenge'ların en ilginçini, Ay yüzeyinde bir Lunar Rover (Apollo 15 görevinde kullanılan model.) kullanabiliyor olmanız. Her ne kadar

oyunun süresini pek uzatmıyor olsa da keyifli olmuş, ayrıca benim sevmediğim "n sayıda kukayı x saniyede devirme" türü ufak etkinlikler de var GT6'da.

GT5'te parayla sonradan satılan neredeyse tüm eklentiler (Son sürat ve hızlanma testleri dışında.) oyuna baştan dâhil edilmiş durumda, buna Twin-Ring Motegi ve efsanevi Spa-Francorchamps pistleri, ücretli DLC paketleriyle eklenen araçlar da dâhil. Kurduğunuz gibi 1,5 GB yama çeken GT6, en son 1.02 yamasıyla beraber BMW M4 ve RedBull X Challenge gibi eklentilere de kavuştu ayrıca. Muhtemelen bundan sonra da oyunun içeriği her yeni gelen yamayla güncellenmeye devam edecektir. Yazının sonunda oyunun müzik / efekt seçimlerine de gelmek zorundayım. Oyunun pek baskın olmayan motor seslerinden tutun da yarış tipi lastiklerle bile her virajda ciyak ciyak bağırarak efektlerine ve maalesef oyun için seçilen birbirinden vasat şarkılara kadar bu konuda en ufak bir ilerleme yok GT5'e göre, en büyük notu da buradan kırmak zorundayım. Yeni nesil konsolda kendisini takip edecek halefine hem iyi, hem de kötü mesajlar göndermiş bir oyun GT6. Küçük ödemeler sisteminin ileride daha da derinleşeceğini tahmin etmek zor değil, Polyphony Digital da araç sayısı konusunda niceliği, niteliğe tercih ettiğini bir kez daha bizlere kanıtlamış oldu. Fizikler bu kez oldukça elden geçirilmiş ve neticede netKar-Pro gerçekliği beklemiyoruz GT6'dan, haliyle değişen menü sistemiyle beraber bu da bir ileri adım. PS3 için bu kadar detaylı başka bir yarış oyunu görebileceğimizi de sanmadığımız ve Forza Motorsport 5'te yeni neslin tüm imkânlarını kullanmasına rağmen o "butiklik" ve "aceleye gelmişlik hissinden" kurtulamadığı için yarış oyunları 2013 yılında yine Gran Turismo ile hatırlanacak. ■ **Kürşat Zaman**

Gran Turismo 6

- ⊕ GT2'den beri fizikler ilk kez gelişmiş
- ⊕ Yükleme süreleri azalmış
- ⊕ Yeni eklenen araçlar gerçekten güzel
- ⊖ Sesler ve müzikler vasat
- ⊖ Düşük poligonlu modeller çoğunlukta
- ⊖ Küçük ödemeler sistemi, oyun içi para kazanımını zorlaştırmış

8,3

Alternatif **Forza Motorsport 5**





Yapım **Guerilla Games**
Dağıtım **Sony**
Tür **FPS**
Platform **PS4**
Web www.killzone.com
Türkiye Dağıtıcısı **Sony**

Alarm Çaldığında

Peşinizi bırakmayan düşmanlardan sıkıldınız mı? O zaman bir bölgede ortalığı dağıtmadan önce alarm noktalarını OWL ile hack'leyin ve öyle saldırın. Eğer bunu yapmadıysanız, alarm çaldıktan sonra da hızla alarm noktasına ulaşmaya bakın yoksa düşmanların ardı arkası kesilmiyor.

Killzone: Shadow Fall ★

Bir teknoloji şovu...

Kaptınız mı PS4'leri arkadaşlar? Geçen gün bir Sony bayisinde, arkadaşına telefon alıyorduk, orada bir diyaloga rast geldim. Bir adam PS4'ü bir başka mağazadan aldığı söylüyor ve satıcı çok şaşırıyordu zira PS4 tam anlamıyla karaborsaya düşmüştü. "Hiçbir yerde yok abi, sen iyi bulmuşsun..." dedi ve bir adet Killzone: Shadow Fall'u da PS4 sahibi arkadaşına verdi. Ben tabii ki bu vakit bayağı havalıyım zira PS4 15 gündür bende, Killzone deseniz çoktan oynamışım. "Ohooo, hocam sen geriden geliyorsun ehe ehe..." diyerek ensesine vurasım geldi adamın ama yapmadım; nereden baksanız koskoca LEVEL editörüymü!

ISA vs Helghast!

ISA, Helghan'ı yaşanmaz bir yer haline getirdikten sonra, Helghast halkı ISA'in kontrolündeki Vekta gezegeninin bir bölümünde yaşamaya başlıyor. ISA ile Helghast halkı arasına da kocaman bir duvar örülüyor. Tabii ki bir millet, diğerinin topraklarını yaşanmaz hale getirince, her ne kadar kapılar açılmış olsa da yerinden yurdundan edilenler, içlerindeki kını bir türlü bastıramıyorlar ve savaş patlak veriyor; Helghast ile ISA arasında bir savaş...

Bu iki toplum arasındaki güvenlikten sorumlu bir askeri gücün taşlarından bir tanesini, Lucas Kellen'i kontrol ediyoruz. Önceki oyunlardakini aksine, Lucas'ın hisleri

var, duyguları var, kendine has düşünceleri var. Kellen ile uzunca bir yolculuğa çıkıyor ve hem onu tanıyor, hem de savaşın seyrine kendi gözlerimizle tanık oluyoruz.

Lucas'taki değişimden öte, Killzone'u Killzone yapan her şey değişmiş aslına bakarsanız. Karakterimiz artık daha hızlı hareket ediyor, boşluklar arasında zıplıyor, atlıyor, tutunuyor... Ve grilerin, karanlık tonların, kırmızılardan esir ettiği atmosfer de Shadow Fall'da rahatlamış, çok daha canlı renkler girmiş işin içine. En büyük değişiklik de belki de oynanışta. Eskiden dar koridorlarda, Modern Warfare'dan devşirilen aksiyonu gözümüze sokmak için önceden planlanan bir tren rayında ilerlemek zorunda kaldığımız oyun yapısı, Crisis 3'e benzetilmiş. Nasıl orada da bir alana geldiğimizde o alanda istediğimiz gibi ilerliyorsak, Shadow Fall'da da aynısını yapıyoruz. Önünüzdeki üç tane düşmanın yanından mı geçeceksiniz, onları el bombasıyla tek hamlede havaya mı uçuracaksınız, makineli tüfekle hepsini kurşundan mı geçireceksiniz, yoksa bir tanesini bıçakla halledip bir diğeri şaşkıncı hemen arkasına dolanıp onu da hızlıca ve sessizce ortadan mı kaldıracaksınız ve tüm bunları yaparken de OWL size yardımcı mı olacak, hepsine siz karar veriyorsunuz. Bazı bölgelerde, bazı hareketleri yapmak oyuna çok daha rahat devam etmenizi sağlıyor ama yine de karar sizin oluyor.

Oyundaki checkpoint sistemindeyse bir gariplik var. Diyelim ki çok saçma bir hareket yapıp 10 tane adamın ortasından geçmeye çalıştınız, birkaç tanesini indirdiniz ama nihayetinde yere yapıştırdınız. Öldükten sonra oyun bazen sizi öyle bir noktada başlatıyor ki ne saklanacak yer bulabiliyorsunuz, ne de başka güvenli bir yer ve deminki 10 adam sizi fark etmiş oluyor. (Bir yeri sırf bu yüzden sekiz kez tekrarladığımı biliyorum.)

Hayatta kalmak için...

Her ne kadar ara ara özgür bırakılsak da bu bölgelerde de yine düşman avlamaktan ötesini pek yapmıyoruz. Cephane ve adrenalin paketleri toplamaktan ötesi oyunda bulunmuyor. Adrenalin paketleri bizi



hayata döndürmek için gereken bir nesne. "OWL" adındaki yardımcı drone'umuz bu paketleri öldüğümüzde kullanabiliyor ve bizi hayata döndürüyor. Drone'un başka kullanım alanları da var. PS4'ün dokunmatik panelinden komutlar verebileceğimiz OWL, düşmanlara saldırıp onların hedef değiştirmelerini sağlayabiliyor veya size bir kalkan oluşturarak kurşunlardan bir süreliğine etkilenmemenizi sağlıyor. Yükseklerden inmek için bir halat da yaratabilen OWL, bilgisayarları kırmakta da uzman. OWL çok iyi bir eklenti olmuş oyuna; kesinlikle çok işe yarıyor. Bizi düşmanlarımızdan daha üstün bir pozisyona taşıyan bir başka eklenti de çevremizdeki düşmanları turuncu birer görüntüye büründüren ve duvarların arkasında olsalar bile görmemizi sağlayan cihazımız. Bu cihazı çok kullanırsak bir uyarı sinyali veriyor ve düşmanlarımız bizi fark ediyor ama zaten o kadar zorlamanıza da çoğu zaman gerek kalmıyor.

Warzone!

Tek kişilik senaryoyu dokuz saatte tamamlarsınız, öyle diyeyim. Bundan sonrası da multiplayer heyecanı! Multiplayer iyi, hiç de fena değil. Bir Battlefield 4 ile yarışamaz tabii ki ama kendi klasmanında gayet eğlenceli. Tecrübe puanı gibi bir durum söz konusu olmadığı için herkesle eşit olduğunuz bir oyun yapısı benimsenmiş ve bu yüzden de olay direkt olarak sizin yeteneklerinize bakıyor. Yani kimse, elindeki güçlü silah yüzünden veya sahip olduğu yoğun perk miktaryla üstün gelemiyor. (Counter-Strike?)

Toplamda şimdilik 10 tane harita bulunuyor oyunda ve zaten bunlar da yeterli oluyor. Seçebileceğiniz üç tane sınıf var -ki önceki oyunlara göre düşük bir sayı- ama sınıftan çok ekipmanlar oyundaki üstünlüğünüzü belirliyor. "Warzone" adındaki olay, sizin sürekli lobiye dönmenizi engelleyen ve art arda maçlar yapabilmeyi sağlayan bir sistem. Bundan da iyisi, Warzone'daki oyunları kendinize göre şekillendirebiliyorsunuz. Mesela sadece tek canınız olan ve bir tane tabancayla savaşmanız gereken bir oyun modu yaratabiliyorsunuz ve oyuncular bu modda savaşa giriyor.

Maçların hızlı bir şekilde sonuçlandığı ve eğlenceli olduğu multiplayer modlarını mutlaka denemelisiniz, öyle söyleyeyim.

Yeni nesil

PS4'ün çıkış oyunlarından en iddialısı olduğu için oyun resmen bir görsel efekt şölenine dönüştürülmüş.

Mesela sırf yüz animasyonlarına, buradaki detaylara dikkat çekilmek için bazı sahneler uzun tutulmuş ve konuşma olmayan bir sahnede bir adamın suratını incelerken bulabiliyorsunuz kendinizi. Kaplamalar ve ışıklandırmalar resmen şov yapmış, tüm görsel efektler insanın gözüne gözüne sokulmuş. Bu hiç de kötü bir şey değil zira böylelikle PS4'ün neler yapabileceğini de görmüş olduk, şahsen çok memnun kaldım. Oyundaki eksiklikleri de şöyle sıralayabiliriz: Orijinallik eksikliği. Her şey yerli yerinde belki ama oyun orijinal değil. Bildiğimiz bir FPS'den pek az farkı var. OWL'u kullanmak iyi olmuş, hoş olmuş ama ondan ötesi yine alıştığımız şekilde ilerleyen bir FPS'den pek ötesi değil. Diyeceksiniz "Zaten daha ne olacaktı?" diye ama yine de insan ister istemez, değişik şeyler görmek istiyor.

Bir PS4 sahibiyse, Killzone: Shadow Fall'u kesinlikle listenize eklemelisiniz. Sırf grafiksel şöleni yaşamak için bile oynanır ama gidip de 26 inç monitöre bağlamayın o PS4'ü; 40 inç ve yukarı bir LED TV'de çok eğlenceğinizin garantisini veriyorum.

■ Tuna Şentuna

Killzone: Shadow Fall

- Mükemmel grafikler
- Özgürlükçü oynanış
- OWL'un kullanımı
- Orijinallik yok

8,4

Alternatif Battlefield 4

- ✓ OWL'a savaşma emri verdikten sonra düşmanlarınızın arkasından yaklaşıma bakın.





Yapım **Crytek**
Dağıtım **Microsoft**
Tür **Aksiyon**
Platform **Xbox One**
Web www.crytek.com/games/ryse



Ryse: Son of Rome

Düşman parçalamak hiç bu kadar güzel gözükmemişti...

Antik Roma denince akla gelenler bellidir. Uygarcılık, demokrasi gibi toz pembe kavramlarla başlar, askerler, görkemli zirhlar, savaşlar, imparatorlar, tiranlar ve zulüm gibi daha karanlık gerçeklerle devam eder. İşte Crytek, Ryse: Son of Rome'da bunları güzelce harmanlayıp ne olursa olsun akılda kalacak bir deneyim sunuyor. Antik Roma'nın insanı üstte tutan ve belki de insan haklarının temelini atan idealleriyle büyüyen asker Marius'un yozlaşma dönemindeki Roma'nın gerçekleriyle yüzleşmesi, muhteşem grafikler, güçlü diyaloglar ve benzersiz seslendirmeler ile dramatize ediliyor. Ancak muhteşem görseller ve güzel bir hikaye, iyi bir oyun ortaya çıkarmak için yeterli değil. Bunlara ek olarak, iyi bir oynanış sunulması gerekiyor.

Oyun, barbarlar tarafından yerle bir edilmek üze-

re olan Roma'da başlıyor. Yüzbaşı Marius, saraya saldırmakta olan barbarları bir bir öldürürken, bir yandan da askerlerine verdiği emirlerle kuşatmanın başarılı olmasını engellemeye çalışıyor. Kısa süren bu enstantene, Marius'un saraya girip İmparator Nero'yu korumaya çalışması ve akabinde sarayın en güvenli odası olan sığınağa girmeleriyle son buluyor. Esas hikaye de tam olarak bu noktada başlıyor. Ölüm korkusuyla adeta dili tutulan Nero'yla konuşan Yüzbaşı Marius, "Adımın bir önemi yok, hikayeminse çok önemi var." diyor ve Marius'un gençliğinden, Roma'nın kuşatılmasına kadar devam eden harika hikaye başlıyor. Çoğunlukla tahmin edilebilir olsa da bazıları gerçekten şaşırtan sürprizlerle dolu senaryoyu Marius'un anlatımı eşliğinde oynayıp adım adım oyunun sonuna yaklaşmak ve yaklaştıkça oyunun başındaki kuşatmaya ve duruma bakışımızın değişmesi, Ryse'in altı saatlik sunumunun en kuvvetli yönlerinden biri. Hikâye boyunca, kabaca üstünden geçmek gerekirse Antik Roma yaşantısından önemli eserler gördüğümüz gibi, kuruluş idealleriyle gelinen noktada güç sarhoşu olan tiranların sebep olduğu iç çatışmalar gözler önüne seriliyor. Roma'yı kuruluş ilkelerine tamamen uymuş, mükemmel bir devlet gibi göstermek yerine, yozlaşmaları tüm çıplaklığıyla anlatarak Crytek, Batı odaklı propagandaların sıkça görüldüğü oyun dünyasında ferah bir sayfa açıyor. Ancak belki de hepsinden önemlisi, hikâyedeki diyalogların özenle yazılmış olması. Harika düşünülmüş sahneler ve en ince ayrıntısına kadar hazırlanmış mekanlar ile (Oyunun bir bölümünde, Roma sokaklarında İmparator Nero'yla ilgili çok "ilginç" duvar yazıları ve resimleri görülebilir.) o kaliteli diyaloglar birleştiğinde, Roma siyasi tarihinin ufak bir özeti sayılabilecek keyifli bir kesit ortaya çıkıyor. Bu hikâyeyi bu kadar keyifli kılan en önemli şeyse muhteşem grafikler. Gerek Xbox One'ın, gerekse PlayStation 4'ün çıkış oyunları

arasında en güzel grafiklere sahip olan oyun Ryse. Crytek, grafikler konusunda çizgisini bu oyunda da bozmadı. Quantic Dream'i ve L.A. Noire'dan sonra Rockstar'ı kışkırtacak seviyedeki yüz modelleri ve animasyonları, oyunun en büyük artısı. (Bu arada L.A. Noire'i da hala bitirmediyim söylemiş miydim? Açıp bakın Steam hesabıma...) Daha önce hiçbir oyunda görülmemiş gerçekçilikteki yüzleri gördüğümüzde, siz de bir an şaşıracaksınız. Hikâye anlatımında bu yüz animasyonlarının etkisi tartışılmaz. Tıpkı 90'ların başında gerçek aktörlerle çekilmiş sinematiklere sahip oyunlar gibi, muhteşem bir oyunculuk performansı ve gerçekçilik ile size oyun olduğunu unutturuyor. Bu yüz animasyonları konusundaki bir başka etkileyici nokta da dudak senkronizasyonunun mükemmel yakın olması. Öyle ki kullanılan yüksek teknoloji sayesinde, sesi tamamen kapatıp dudak okuyarak karakterlerin söylediklerini anlayabileceğiniz sahneler mevcut.

Mekân grafikleri, ışık ve gölgeler, karakter modelleri ve eşya modelleri de harika. Özellikle Marius'un yüzbaşı zirhi, Roma görkemini hakını veriyor. Oyunun imzası haline gelen infaz sahnelerindeyse her türlü modellemenin ve ışık efektinin ne kadar başarılı olduğunu görebiliyorsunuz. Önceki nesil konsollara göre, kenar yumuşatma konusunda da inanılmaz bir başarı var. Yakın çekim anlarda bile rahatsız edici pikselizasyona rastlanmazken, eski nesilde gölgelerde sıklıkla yaşanan bu sorun, yeni nesilde -en azından Ryse için- ortadan kalkmış görünüyor. Atmosferi başarıyla yansıtan müzikler, oyunun her anına destek olurken, seslendirme konusunda Crytek'i özel olarak tebrik etmek gerekiyor. Senaryodan ve grafiklerden sonra, son derece başarılı yapılmış seslendirmelerle muhteşem üçlü tamamlanıyor ve ortaya tadından yenmeyecek bir şölen çıkıyor.

Ancak dediğim gibi, bütün bunlar iyi bir oyun



ortaya çıkarmak için yeterli değil ve Ryse oynanış konusunda sınıfta kalıyor. Buradaki en büyük sorun, oynanışın sürekli kendini tekrar etmesi. Sadece üç tuş kullanıyoruz; biri blokla-mak, biri saldırmak ve sonuncusu da düşma-nın savunmasını kırmak için. Genellikle saldırı tuşuna defalarca basıyor, araya diğer tuşları da serpiştirerek pek de strateji kullanmadan düşmanımızı infaza hazır hale getiriyoruz. Bu noktada, oyunun en güçlü yönlerinden biri ol-manın kapısından dönen infazlar devreye giriyor. Belli bir miktar hasar verdikten sonra, düşma-nların kafasında bir kafatası işareti çıkıyor ve infaz tuşuna bastığımızda harika kamera açılarından, yavaş çekimde seyrettiğimiz bir QTE başlıyor. Düşmanların bedenleri mavi ya da sarı olarak parlıyor ve siz bu parlama anlarında o renkte-ki tuşa basarak infazı gerçekleştiriyorsunuz. (Benim gibi renklerle problemi olanlar için müthiş bir sistem!) Ancak şöyle bir durum var ki doğru tuşa basmasanız da, hatta hiçbir tuşa basma-sanız da infaz aynı şekilde gerçekleşiyor. Sizin doğru tuşa doğru zamanlamayla basmanızın tek katkısı, infazı gerçekleştirdiğinizde kazandığınız sağlık, tecrübe, hasar bonus'ları ve odak süresi ödüllerinin miktarını arttırması oluyor. Kazan-dığınız tecrübe puanlarıyla da karakterize, oynanışınızı etkilemeyen, sadece rakamsal artılar sağlayan pasif bonuslar satın alabiliyorsunuz. Boss dövüşleri de başka bir sıkıntı. Zaten çok az sayıda olan bu boss dövüşlerinde hiçbir farklı mekanik bulunmuyor. Sadece çevik olup ağır saldırılarından kaçınmamız ve yine aynı tuşlara rastgele sırayla basmamız yetiyor. Boss'ların sağlıkları tükendiğindeyse eski oyunlarda sıkça rastladığımız şekilde bir sinematik sonrası tekrar tam dolu bir sağlık çubuğuyla devam ediyorlar. Ancak bu aşamada beklenen olmuyor ve oyun mekaniği yine aynı kalıyor. Birebir aynı dövü-şü, bir kez daha yaşıyorsunuz. En enteresan noktaysa odak süresi çubuğunuz dolduğunda kalkanınızı yere vurup zamanı yavaşlatarak düş-manlarınızı rahatça öldürdüğünüz özelliğin bu dövüşlerde de çalışması. Dolu bir odak süresi çubuğuyla, son dövüş dâhil tüm boss dövüşleri-ni birkaç saniyede bitirebiliyorsunuz. Son olarak, Ryse bizleri co-op multipla-

yer modunda, Colosseum'da dövüştürüyor. Bir arkadaşınızla arenaya gir-diğiniz bu modda, size gerçekleştir-meniz gereken ufak görevler veriliyor. Bu görevleri gerçekleştirdiğiniz zaman da arenada değişiklikler oluyor. Farklı süslemelerle birlikte yeni kuleler gibi oynanışa etki eden birimler de geliyor. Güzel bir ayrıntı da oynarken tribünleri eğlendirme görevi. Klasik bir puan sistemi ve kombo çarpanı vermek yerine, bunu tribünü ne kadar eğlendirdiğinize göre gösteren bir arayüz yapmışlar. En eğlenceli yanıysa arkadaşınız-la ortak infazlar yapmak. Siz infaz yaparken arkadaşınız yakındaysa infaz animasyonuna o da dâhil oluyor ve çok görkemli görüntülerle karşılaşıyorsunuz. Ancak bu mod da Ryse'in tekrar eden dövüş sisteminden nasibini alıp kısa sürede sıkıyor ve oyunu kurtaramıyor. Ryse, mükemmel grafiklerine ve harika senaryosuna rağmen, son yılların en sıkıcı oynanışlarından birini sunarak sınıfta kalıyor. ■ Şefik Akkoç

Ryse: Son of Rome

- Grafikler muhteşem
- Seslendirmeler film kalitesinde
- Hikâye etkileyici
- Oynanış kendini kısa sürede tekrar ediyor
- Boss dövüşleri vasat

5,6

|| Alternatif God of War

Deniz savaşlarındaki aksiyon >
çok iyi ayarlanmış.



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

Assassin's Creed IV: Black Flag ★

Engin denizlere yeni nesilde yolculuk

Sonlanması mümkün olmayacakmış gibi gözükken Assassin's Creed'in son oyununu, Black Flag'i geçtiğimiz aylarda tanıtmış olmamamıza rağmen oyun bizim peşimizi bırakmadı, yeni nesil konsolların yanına da ilişerek peşimizden geldi.

Edward Kenway'in macerasını konu alan Black Flag, aslında ACIII'ün Karayipler versiyonundan pek farklı değil. Ha ama neydi, ACIII biraz daha sıkıcıydı, çok daha fazla işin peşinden koşmamızı istiyordu ama bu defa daha hareketli ve daha özgürce hareket edebildiğimiz bir kıyafet giydirilmiş oyuna; yoksa olan biten yine alıştığımız AC.

Hikâyeye direkt dalıyoruz bu defa. Bir gemide buluyoruz kendimizi ve dümene apar topar iteleniyoruz. Bundan sonrası da aksiyon dolu bir deniz muharebesi... Tabii ki oyunun hemen başı olduğu için düşmanlarımızın bize üstünlük taslaması pek mümkün olmuyor ama denizin tam ortasında, 1715'lerin gemilerini kullanmak ne demekmiş, bunu anında kapıyor ve bir anda daha fazlasını ister halde buluyoruz kendimizi. Daha sonra gemi batıyor, karaya çıkıyor ve kahramanımızın yine bir parkour sporcusundan farklı olmadığını gözlemeyerek maceraya yavaş yavaş giriş yapıyoruz.

Oyunda yine eğlenceli olarak nitelendirilebilecek görevlerimiz var, yine 10 dakika boyunca saçma sapan konuşmaları dinlemek zorunda kaldığımız, kendimizi belli etmeden, yavaş yavaş yürümemizi buyuran görevler var. Yan görevler bu defa daha anlaşılır ve daha kolay bir şekilde çözülüyor, hatta diğer oyunlara göre de daha eğlenceli. Yine de kendinizi çoğunlukla görevler peşinde koşarken değil, bambaşka işlerin peşinde buluyorsunuz. Geminize atlayıp ada ada dolaşmak, diğer korsan gemileriyle kapaşmak herhalde bu oyunun bu kadar iyi olmasını sağlayan en büyük oynanış şekli. Gemi kontrolleri çok kolay ve diğer gemileri sağlam bir mücadeleden sonra batırınca büyük bir haz alıyorsunuz. Ayrıca su fiziği, suyun görüntüsü ve güneşin sudaki dalgalanması o kadar güzel gözüküyor ki zaman zaman, oyunu bırakıp kendinizi denize bakarken buluyorsunuz. (Bu su durumu yayan olarak suya daldığınızda direkt bozuluyor; o noktada suyun görüntüsüne hiç özenilmemiş.) Çeşitli deniz canlılarını (Balina!) avlama görevlerine de çıkabildiğiniz oyunda, daha iyi hazinelerin peşinden koşmak adına harabelere dalıp buralarda platform türüne daha yakın maceralara da atılabiliyorsunuz.

Elbette ki oyunun multiplayer kısmı da bulunuyor ve önceki AC oyunlarındaki gibi

Abstergo Entertainment

Animus'un dışında da bir hayat var ve birinci şahıs kameradan oynanan, Abstergo Entertainment şirketine dolandığınız bölümler de Black Flag'deki bir çeşit yan görevi oluşturuyor. Burada şirket içerisinde dolaşarak bazı bulmacalar çözüyor ve AC serisinin geleceğine de bir göz gezdirebiliyorsunuz.

burada da yine büyük bir eğlence var ki bence AC bu multiplayer tarzıyla diğer tüm online oyunlardan farklı bir noktada duruyor. NPC'lerden biri gibi davranmayı çözdüğünüzde rakip oyuncuları kolaylıkla şaşırtabildiğiniz birçok oyun modu bulunuyor ve hepsini denemek isteyeceğinizden de emin olabilirsiniz.

PS4'te test ettiğim yeni nesil versiyonun PS3 ve Xbox 360 versiyonlarından en büyük farkı, daha kısa yükleme süreleri ve daha uzun görüş mesafesi. Bazı ışıklandırılmalar da elbette ki daha iyi gözüküyordu ama bir yüz, karakter animasyonu olarak PS3'ün Beyond: Two Souls'u bu oyunun PS4 versiyonundan çok daha iyi. Kaplamaların geç yüklenmesi ve yeni nesil oyunlara yakışmayacak derecede kötü gözükmesi de oyunu özellikle yeni nesil konsollara almanızın önüne geçiyor. Şahsen AC oyunlarının gidişatından ve birbirini tekrarlamasından çok sıkılmış biri olarak Black Flag'i de çok farklı bulmadım fakat kötü bir oyun olduğunu da söyleyemem. Özellikle korsan temasını seviyorsanız, kaçırmayın. ■ **Tuna Şentuna**

Assassin's Creed IV: Black Flag

- ⊕ Deniz savaşları eğlenceli
- ⊕ Denizin görüntüsü gerçekten güzel
- ⊖ Hala aynı AC oyunu
- ⊖ Yeni nesil grafikler bu oyunda yok

7,8

Alternatif **Tomb Raider**





Battlefield 4 ★

64 kişilik eğlence

Battlefield 4, hayatımdan çıkmak bilmiyor. PC'de zaten oynadım da oynadım, yetmedi, PS4 versiyonu geldi ve PS4'ün mükemmel grafikleriyle oyuna bir kez daha daldım. Ne var ki multiplayer'da iyi pataklandım. Neden? Gamepad... Yepyeni bir nesil var, PC'den önce konsol görüp FPS'nin gamepad'le oynanmasını doğal sanan ve onlar haliyle saniyenin yarısında nişan alırken ben onları yeni fark etmiş oluyor ve yere indiriliyorum. Olsun, yine de güzel deneyimdi; FPS'leri konsolda oynamaya alışık olanlar için Battlefield 4 kaçmaz, iyi günler. (Bu kadarı yeterli olur bence.)

Senaryo kısmında Çin'in olay çıkarması konu ediliyor ve biz de bir Amerikan askeri olarak olaylara müdahale ediyoruz. Basit çatışmalarla başlayan oyun bir noktadan sonra hepten sapıtıyor ve üç tane tanka karşı yayan olarak savaşmamız bile söz konusu oluyor, çileden çıkıyoruz.

PS4 bu çatışmaları çok iyi kaldırmış, gerçekten saygı duydum. Ne frame-rate düştü ve bir yavaşlama oldu, ne de kaplamalar saçmaladı. Örneğin, oyunun PS3 ve Xbox 360 versiyonunda, Hainan Resort bölümünde yer alan oteli indirdiğiniz zaman kaplamalar bir gidip bir geliyor ama PS4'te ve Xbox One'da böyle bir durum yok.

Olayın elbette ki önemli kısmı yine multiplayer modu ve yeni nesil konsollar bu durumu PC'ler kadar iyi kaldırmış durumda. PS3'te ve Xbox 360'ta 24 kişiye kadar destek veren online oyun modları, PS4'te 64 kişilik oyunu gösterdi ya bana, helal olsun dedim. (Teknoloji gören genç.) Tabii ki oyunlar 64 kişiye ulaşınca bir kaos da hüküm sürüyor. Bu kaos zaman zaman iyi oluyor, zaman zaman da çekilmez. Örneğin, az kişinin olduğu bir oyunda, Obliteration modunda bir bombayı alıp bir noktaya rahatça koyuyor ve patlamasını zevkle izleyebiliyorsunuz lakin kalabalık bir oyunda anında tepenize biniyorlar zira zaten takip altında oluyorsunuz. Kalabalık olmasının güzel bir yanıysa Conquest modlarında sürekli savaşın hüküm sürmesi. Boş oyunlarda, kocaman haritada vuracak adam bulamıyorsunuz ama 64 kişiyi gördüğünüzde

biliyorsunuz ki bir Call of Duty esintisi olacak...

Favori haritalarımdan Paracel Storm'un PS4'teki grafiksel atmosferine de hayran kaldığımı belirtmek istiyorum zira yansımalar, rüzgarın etkisi ve ışıklandırma gerçekten PC'yi aratmıyor. Bu bölümde çok da kalabalık olmayan bir oyun oynarsanız atmosfer daha da sağlam oluyor zira sanki fırtına yüzünden çoğu kişi savaşa katılmamış da büyük bir yıkım olmuş gibi bir etki görülüyor. (Ya da sadece ben böyle hissediyorum, bilemedim.)

Geçen ay oyunun geniş bir tanıtımını yaptığımız için geriye kalan kısımda oyunun hangi versiyonunu tercih etmeniz gerektiğinden biraz bahsetmek istiyorum. Diyelim ki hem güçlü bir PC'ye, hem PS4'e ve Xbox One'a, hem de PS3'ten veya Xbox 360'tan bir tanesine sahipsiniz. Eğer FPS'leri konsolda oynamayı seviyorsanız, PC zaten eleniyor ve bu durumda konsollar kalıyor. Hem online özelliklerin daha gelişmiş olmasından, hem de grafiksel yönden PS4 ve Xbox One önde olduğu için PS3'ü ve Xbox 360'ı da eliyoruz. PS4'te oyunun orijinal çözünürlüğü 900p, Xbox One'da ise 720p. İkisinde de 1080p'ye sanal bir yükseltme var ama PS4, Xbox One'ı detaylarda yine de geçiyor. Dolayısıyla konsol tercihiniz PS4 olmalı. Fakat her anlamda, hem orijinal çözünürlüğüm 1080p olmasıyla, hem gölgelerin ve "particle effect"lerin çok daha iyi gözükmesiyle, PS4'teki gibi multiplayer oyunlarda yavaşlama olmamasıyla, kazanan PC versiyonu oluyor. PC'ler yeni nesil konsollar çıktığı gün bile öndeyse düşünün ileride PC'de ne detaylar göreceğiz... ■ **Tuna Şentuna**

Conquest

Multiplayer kısmında yeterince vakit geçirdikten, haritaları ve modları iyice ezberledikten sonra bir konuyu fark ediyorsunuz ki o da tüm haritaların aslında Conquest moduna uygun hazırlandığı ve daha sonra diğer oyun modlarına uyarlandığı. Bazı haritalarda bu durum çok bariz oluyor ve can sıkabiliyor.

✓ Tanka girdikten sonra tam anlamıyla güvende olduğunuz sanmayın sakın.



Battlefield 4

- Multiplayer maçları çok eğlenceli
- Grafikler PS3'e ve Xbox 360'a göre çok üstün
- Bağlantı problemleri halen mevcut
- Maçlarda yavaşlamalar görülebiliyor

8,1

Alternatif Call of Duty: Ghosts



LEVEL ONLINE

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

www.level.com.tr

Her gün güncelleniyor



Need for Speed Rivals ★

Kanuna karşı gelmek ya da gelmemek...

Hot Pursuit'i az oynadım, Most Wanted'ı sanırım hiç oynamadım ya da bir açıp kapadım, tam hatırlamıyorum. Bu yüzden bir yarış oyunu açlığı içindeydim lakin artık farklı bir şeyler olması da gerekiyordu. Bu bağlamda Ubisoft imzalı The Crew'u sağlam bir şekilde bekliyorum ama ara çerez olarak Rivals'a da hayır diyemezdim. Hem belki beni şaşırtır diyordum ama nafile...

PS4'te test ettiğim Rivals, çok sağlam araç modelleriyle geliyor ve Forza Motorsport 5 kadar olmasın, gayet iyi bir görüntü çiziyor. Yarış sırasında hava koşullarının değişmesi ve yağmurun, fırtınanın boy göstermesi de çok iyi resmedilmiş ama yeni nesilden gördüğümüz bundan fazla olmalıydı diye düşünüyorum zira çevre modelleri beni pek etkilemedi; hatta araçların havaya uçup parçaları üstlerinde kalarak metrelerce takla atması da hiç gerçekçi değil ki yeni nesil, o otomobillerin parça parça dağılmasını gayet güzel bir şekilde ekrana getirecek güçte.

Önceki ay dergide yer alan incelemeden de anladığınız üzere bu oyunda bir senaryo yok. Oyuna başladığınızda yarışçı mı olacağınız, yoksa polislerin tarafında mı yer alacağınız soruluyor ve seçtiğiniz tarafla birtakım görevler alıp yolunuza devam ediyorsunuz. Diyelim ki "iki tane yarış durdur, üç tane yarışçıyı alaşağı et" şeklinde bir polis görevi aldınız. Bunu aldıktan sonra oyun alanına bırakılıyor ve dilerse bu görevleri yapmaya çalışıyor, dilerse de o an oyun alanında yer alan çeşitli yarışlara ve olaylara müdahale edip özgürce takılıyorsunuz. Oyunda neredeyse her yaptığınız hareket size puan olarak dönüyor ve bu puanlarla da otomobilinize yeni özellikler ekliyor, onu kendinize göre kişiselleştirebiliyorsunuz. Undergorund oyuncuları burada biraz üzülebilirler zira önceden olduğu gibi otomobilin şanzımanından girip diferansiyelinden çıkamıyorsunuz; çok daha kısıtlı bir alanda modifiye etmek mümkün otomobilleri. Görevleri tamamlamak hiç de zor değil ve direkt görev alanına bırakılsaydık emin olun oyun süresi çok daha kısa olurdu. Bir görevi yapmak üzere harekete geçtikten sonra bir bakmışsınız, görev alanından çok uzakta, ya bir yarışın

içinde yer almışsınız ya da kelalaka yarışçıları kovalıyorsunuz.

Rakiplerinize karşı yarışırken sizi üstün konuma geçirecek nitronun dışında seçtiğiniz ek özellikler de bir hayli işe yarıyor. Örneğin, polisler yere lastik patlatan şeritler bırakıyor, yarışçıların otomobillerini bir süreliğine kilitliyor vesaire. Bu özellikleri zamanında kullanmak sizi üstün konuma geçiriyor ama bunları kullanırken dikkatli olmak gerekiyor; hepsinden kısıtlı sayıda var.

Oyunu online olarak oynamanın en güzel tarafı da oyuna giriş yaptığınızda, siz görevlerinizi yaparken bir grup gerçek oyuncunun da o haritada yer alıyor olması. Yani menüden online yarış seçip bir yarışa girmiyorsunuz, yarışlar direkt olarak oyun alanında yer alıyor. Dilerseniz rakip oyuncuları yakalıyor, dilerse de onların takımına girip polisler karşı yarışyorsunuz. Bir görevi yarıda bırakıp gerçek oyuncuların yaptığı bir yarışa karıştığımı bilirim ve emin olun ki gerçek rakiplerle oynamak çok daha keyifli.

Tüm özellikleri ve otomobilleri aldıktan sonra biraz monotonlaşan oyunu uzun süre oynamak bence mümkün değil çünkü sürekli aynı işleri yapıyorsunuz ve bu bir süre sonra tatmin etmeyecek hale geliyor. Ancak yarış oyunu açlığında olanların tercih etmesi gerek ve bence bu oyunu yeni nesil konsollarda denemenize bile gerek yok... ■ Tuna Şentuna

Need for Speed Rivals

- ⊕ Hızlı ve kısa sürede bağımlılık yapıyor
- ⊕ Online "Alldrive" sistemi güzel işliyor
- ⊖ Bağımlılık yapan oynanış bir süre sonra sıkıcı bir hale dönüşebiliyor
- ⊖ Yeni nesli gösteren grafikler oyunda yok

8,0

Alternatif Forza Motorsport 5

Tamirhane

Otomobiliniz kolayına havaya uçacak kıvama gelmiyor ama birkaç sağlam kazadan sonra kritik hasar durumuna geçebiliyor. Onu tamir etmek için de en yakındaki servisi GPS'inizden işaretlemelisiniz ve o noktaya ulaşmalısınız. Bu otomobil servisleri aynı zamanda ek özelliklerinizi de tekrar dolduruyor.



Yapım **Ghost Games**
Dağıtım **Electronic Arts**
Tür **Yarış**
Platform **PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One**
Web **www.needforspeed.com/rivals**
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**





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

FIFA 14 ★

Yeni neslin ilk maçı

Eylül ayında paraya kıydınız, güzel güzel FIFA 14'ünüzü aldınız ama o da nesil? Kasım ayında yeni nesil konsollar çıktı, FIFA 14'ün de yeni nesil versiyonu çıktı, şanslı azınlıktan biri olup hem konsolu, hem de oyunu alınca Eylül ayındaki paralar çöpe gitti. Durun, üzmeyin kendinizi. Bunu bir fırsata dönüştürün, iyilik yapma şansını tepmeyin, eski nesil FIFA 14'ünüzü bir dostunuza hediye edin. Bunu yapmak çok mu zor?

Maça dönelim

"İnsanlık ölmesin" adlı çalışmamı geride bıraktıktan sonra yeni nesil FIFA 14'e dönüyor ve anlatmaya başlıyorum. Öncelikle FIFA 14'ün genel anlamda ne ifade ettiğini önceki incelememde anlatmıştım, haliyle detaylara

Eski FIFA 14'e göre futbolcu detayları görsel olarak artarken, animasyon yelpazesi de genişletilmiş ve farklı sahneler ortaya çıkması sağlanmış

çok fazla takılmak istemiyorum. Bu incelemeyi yapmamdaki ana neden, oyunun yeni nesil versiyonu olunca odağım da bu olmalı. İlk olarak görsellikten başlayalım. Arkadaşlar, yeni nesil konsollardaki FIFA 14'ün görselliği şahane. Oyuncuların yüzlerindeki, formalarındaki, zemindeki ve pek tabii ki tribündeki detaylar müthiş. "Eski" FIFA 14'e göre futbolcu detayları



Yeni nesil FIFA 14'te hava topu mücadelesi, eski nesle göre daha gerçekçi işliyor



görsel olarak artarken, animasyon yelpazesi de genişletilmiş ve farklı sahnelerin ortaya çıkması sağlanmış. Ha, bu animasyon zenginliği için yeni nesil konsola geçmek mi gerekiyordu? Hayır tabii ki ama geçiş sırasında ürünü olabildiğince parlatmak için bir şeylerin saklandığı çok net görülüyor. Öte yandan tribünlerdeki gelişme de göz ardı edilemeyecek boyutta. Yıllardın karton-

seneye olacak, hissediyorum. (Aslında bayağı bir şey saydım, kendimle çelişiyorum şu an.)

Efsane kadro

Ultimate Team konusunda Xbox One sahibi olanların en büyük şansı, pek tabii ki futbolun efsanelerine sahip olmaları. Ruud Gullit'ten, Gheorghe Hagi'ye, Paolo Maldini'den, Pele'ye kadar birçok futbol efsanesini Ultimate Team'de kontrol etmek ve bu yıldızlarla maçlara farklı bir boyut katmak mümkün. Bense halen Ultimate Team'in büyüüne kapılmamış biri olarak, 2010 yılında kurduğum Onion Rings takımımı sandıkta tutmaya devam ediyorum. O sandıkta duradursun, yeni neslin gücü ve görsel silahları ile ön plana çıkan FIFA 14'ü oynamaya devam edeyim.

Şefik Akkoç

FIFA 14

- ⊕ Şahane görsellik
- ⊕ Genişletilmiş animasyon yelpazesi
- ⊕ Atmosferi güçlendiren tribünler
- ⊖ Genel anlamda radikal bir geliştirme yok

9,1

Alternatif Pro Evolution Soccer 2014



The Walking Dead: Season Two

Episode 1: All That Remains ★

Yeni sezon kapıda ama yalnız değil!

The Walking Dead izler misiniz, izlemez misiniz? İzleyin ya! Bayağı iyi ha. Çizgi romanlarını okur musunuz peki? Bakın o kadar Türkçeye çevrildiler yani! Okumayanlardansanız da çok şey kaçıyorsunuz demektir. Yok, gidip fanboy olun demiyorum ama doğruya doğru; hem kaliteli dizi, hem de çok güzel şekilde hazırlanan bir çizgi roman serisine sahip. E dizidir, çizgi romandır derken, birçoğunuzun bileceği üzere, adamlar oyun sektörüne de 2011 yılında, bölümler halinde üretilen bir seriyle giriş yapmışlardı. Robert Kirkman'ın orijinal çizgi roman serisinde yarattığı dünyayı kullanan oyun, toplamda beş bölüm olarak yayınlandı. Akabinde çıkan "400 Days" isimli özel indirilebilir içerik paketiyle seriyi bambaşka bir tat kattı. ABD'nin Georgia eyaletinde, "zombie apocalypse" sonrasını konu alan oyun, her ne kadar yaratılan dünyanın orijinaline bağlı kaldıysa da bambaşka karakterler yarattı. Özellikle Lee ve kurtardığı "Clementine" isimli küçük kız, tüm oyunun merkezini oluşturmaktaydı. İkinci oyundaysa durum bundan pek farklı değil. Yazının devamını okuyacaklar içinse şimdiden uyarı; bir - iki spoiler olacak...

Devam niteliğinde

İlk oyunun her bir kısmını bitirenler için hikâye otomatik olarak şekilleniyor. Eğer bilgisayarınızda eski oyunlarınızdan kalma kayıt dosyalarınız bulunuyorsa Season Two'ya geçtiğinizde geçmişte yaptığınız her şey bir film şeridi olarak önünüze sunulacak. Yok, herhangi bir dosya bulunmuyorsa ya da oyunu ilk defa deneyim ediyorsanız, sizin için rastgele yaratılacak hikâyenin içine atılacaksınız. İkinci sezonda Lee'nin ölümünün ardından resmen kimsesiz kalan, ilk oyunun yarı karakteri rolündeki Clementine başkahraman olarak çıkıyor karşımıza. Omid ve Christa ile başladığımız oyunun henüz başında, (En azından benim senaryoma göre.) Omid başka bir insan tarafından yanlışlıkla öldürülüyor. Onun eşi konumundaki Christa ile yola devam ediyoruz ve oyun 16 ay sonrasına atıyor. İlk aksiyon sahnemiz de burada gerçekleşiyor. Yine etrafta gezen başka insanlar tarafından saldırıya uğrayan Christa'ya yardım etmek için kendimizi olayların içerisine atıyoruz ki The Walking

Dead serisinin temelinde bulunan "kısa sürede tercih yapma" sistemi ikinci sezonda da devam ediyor. Ben Christa'yı kurtarmak için kendimi ortaya atınca peşime düşen adamlardan kaçmak zorunda kaldım. İşte buradaki koşuşturmada anlık yön verme reflekslerim devreye girdi. Karşımıza çıkan ok yönlerine doğru hareket eden karakterimiz, tek yanlış kararla olmasa da üst üste üç - dört kere gereken tuşa basamadığımız zaman genelde ölüyor. Oyunun temeli zaten karar vermeye ve hızlı olmaya dayalı. Karar verme kısmı, karşımıza çıkan karakterleri iyi okumak ve onların bizim gibi küçük bir kızı ne şekilde algıladıkları ile alakalı. Kimilerine "şirinlik" yaparak işimizi yaptırabiliyorken, kimileri hakkında öğrendiğimiz bilgileri onların lehine, bayağı bayağı şantaj usulü kullanmamız gerekiyor. Bence oyunun en büyük eksisi de burada çünkü her şey sanki önceden bize ileride kullanılmak üzere veriliyormuş gibi duruyor. Benim hesaplarıma göre kime ne cevap vereceğini bulmak çok kolaydı ve böyle olmasına üzüldüm.

Tıpkı ilk sezondaki gibi insanı zorlayıcı birçok sahne var ikinci sezonda. Çok büyük spoiler vermeden, "Sam" isimli köpeği bulduğunuz zaman çok sevinmeyin diyerek sonun kan revan olacağına değinebilirim. Seslendirmeler bir hayli yerinde ve karakterlerin ses tınlarından onları çözmek mümkün. Yüz ifadeleri ne yazık ki eski oyunlarda olduğu gibi halen yeterince detay veremiyor. Eğer tıpkı fasikül çizgi roman okur gibi oyun oynamaktan zevk alıyorsanız, ikinci sezona başlamak iyi bir karar olacaktır. Hele ki bir de zombi seviyorsanız, oh oh daha ne olsun. ■ Ertuğrul Süngü

The Walking Dead: Season Two

- ⊕ Clementine ile oynamak keyifli
- ⊕ Senaryo akışı başarılı
- ⊕ Birbirinden farklı NPC karakterler
- ⊖ Senaryo ile seçimler arası kopuk
- ⊖ Her NPC'nin açığı önceden bize veriliyor
- ⊖ Oyun süresi maksimum iki saat

7,7

Alternatif State of Decay

Akıcılıkta Sıkıntı

Season Two, tıpkı Season One gibi resmen dizi şeklinde ilerliyor. Bu çok güzel bir özellik, tamam ama karakterlerle konuştuğumuz diyalogların sonuçları genelde biz bir görevi tamamlamadan sonuçlanmıyor ne yazık ki. Yani illa bir görevi yapmak için belirli bir yerde olmamız gerekiyor ya da biz olaya dâhil olmadan bazı etkileşimler hiçbir şekilde gerçekleşmiyor.



Yapım Telltale Games
Dağıtım Telltale Games
Tür Aksiyon, Macera
Platform PC
Web telltalegames.com/walkingdead

3 POSTER TAKVİM +17 POSTER

Blue Jean

OCAK 2014 SAYI 1 • 112568 FİYATI ₺ 5,00

POP UP
POP UP
KAPAGINDA


ONE DIRECTION



BLUE JEAN
YENİ
ALBÜMÜNÜ
ANLATTI

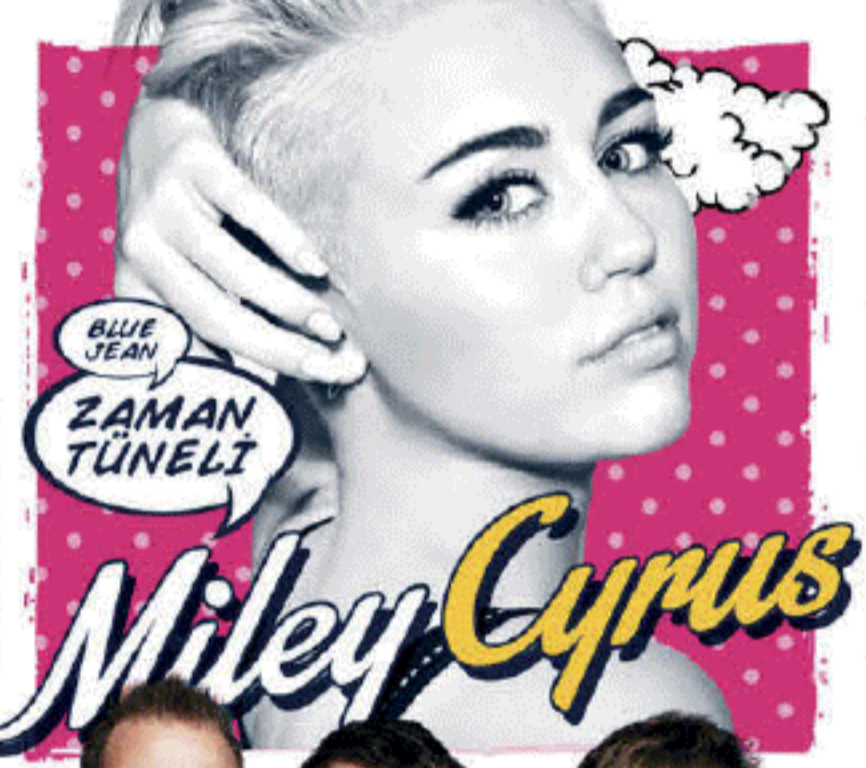
EMRE AYDIN

"ASK BİR
ŞUİRSÜZLÜK
HALİ"



BLUE JEAN
ZAMAN
TÜNELİ

Miley Cyrus



BLUE JEAN
UNUTULMAZ
İNCİLER

Jennifer Lorenence



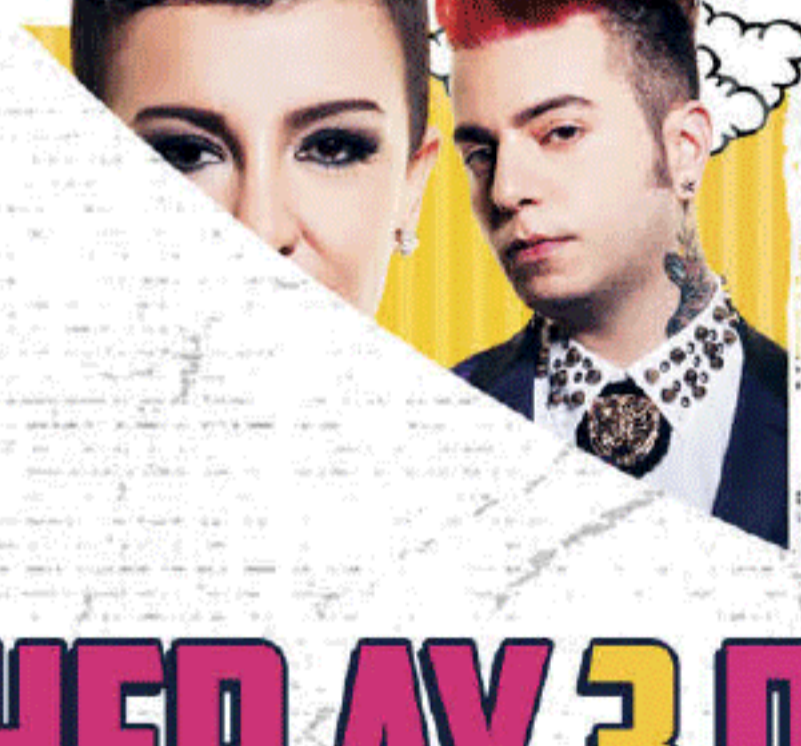
BLUE JEAN
BÜYÜK
SOYLARIN
GRUBU

MUSE



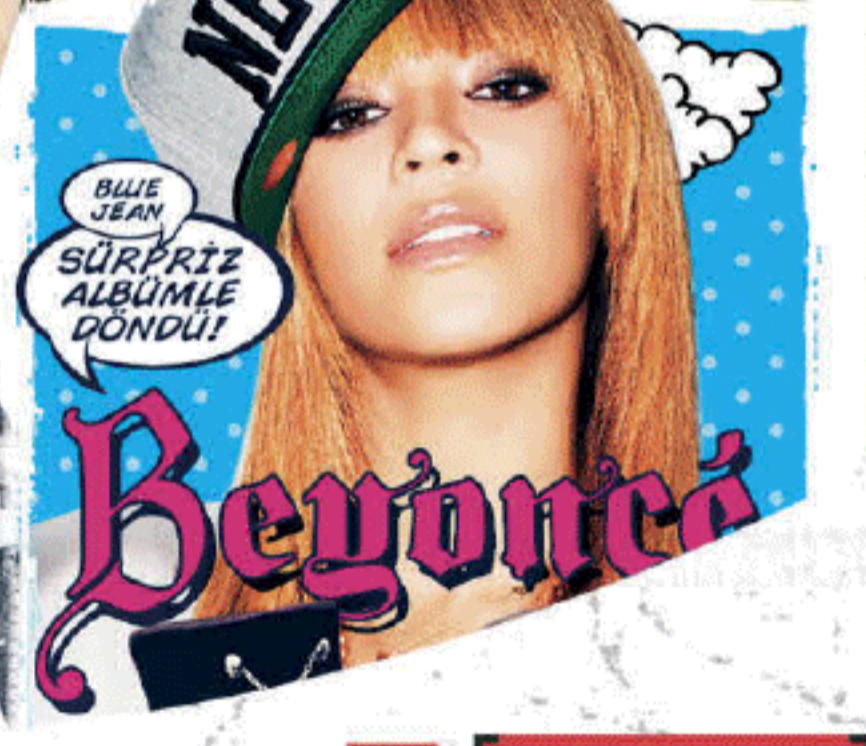
BLUE JEAN
BENİM
HİKAYEM

EKİN KOC



BLUE JEAN
SÜRPRİZ
ALBÜMLE
DÖNDÜ!

Beyoncé



HER AY 3 DERGI

f /bluejeanmagazine

t /bluejeandergi



Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com

EMRE AYDIN EKİN KOC MILEY CYRUS

blue Jean

BEST of 2013

MA

BEST of 2013

TU ALBUM BİZİ DAĞI

20 POSTER



BEST of 2013

LEAD RANG!

Nightwish

TANH BİZİM ÖĞRETMENİMİZ

METALLICA KRAVATOR VOLBERT



VIOLETTA YAKIŞIKLILARIYLA LAFLADIK!

POP UP

ONE DIRECTION

ZİRVE HALA ONLARINI

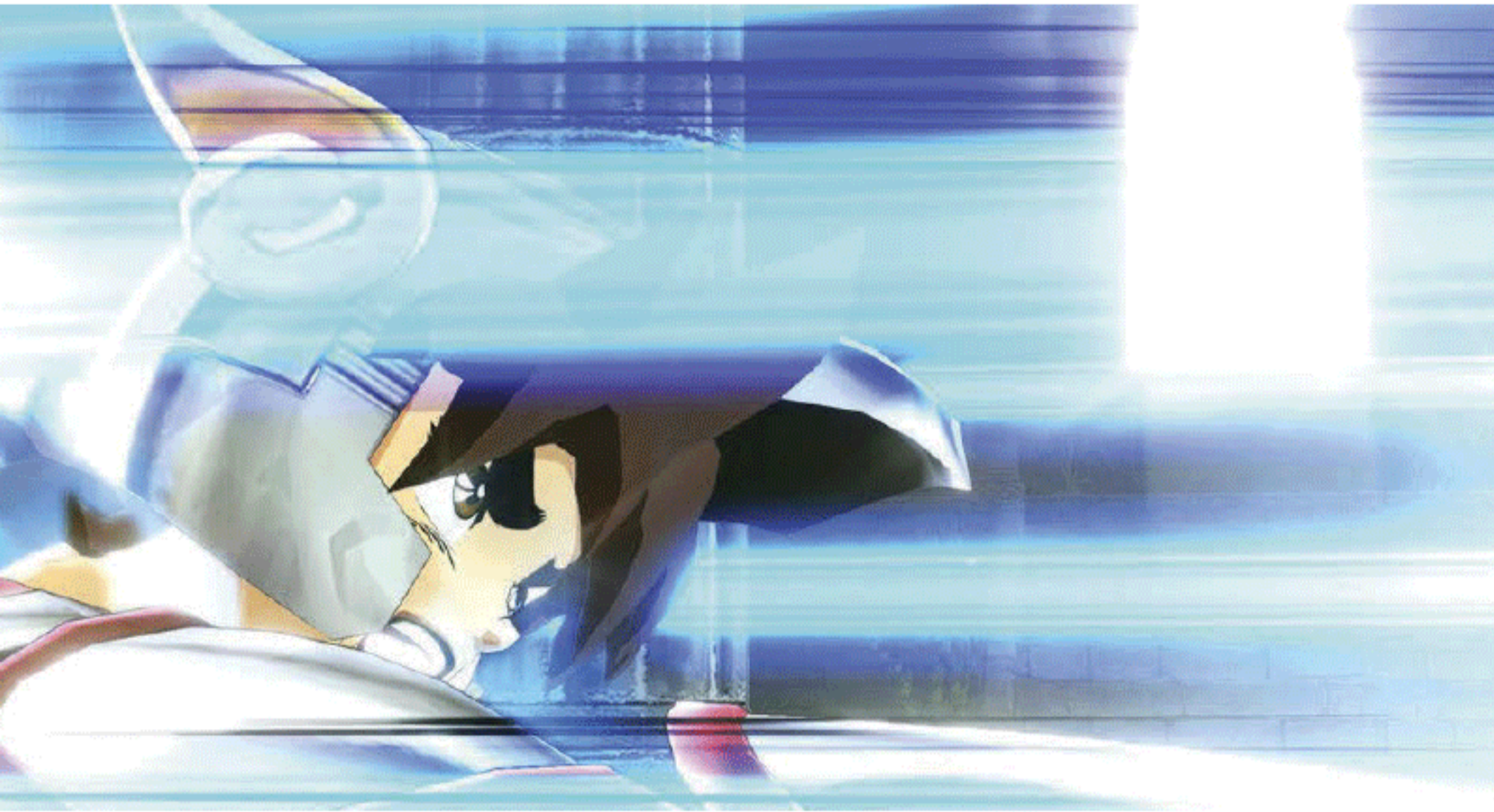
BU ALBÜMÜ TOPLANDIK!

ONE DIRECTION FIFTH HARMONY Jettie Mix



3 POSTER
TAKVİM
+17
POSTER





Yapım Dimps
Dağıtım Namco Bandai
Tür Dövüş
Platform PS3
Web saintseiya-bravesoldiers.com
Türkiye Dağıtıcısı Aral



^ Bu bir erkek; yanlışız olmasın.

Saint Seiya: Brave Soldiers

Naruto'nun izinden...

Anime oyunlarını sevmek için gereksinimleri hatırlıyorsunuz herhalde: Anime sevgisi, Japon kültürüne ilgi, İngilizce veya Japonca ve sabır. Sabır gerekli zira bir aksiyon oyunu olsa bile ara sahnelerle yine karşılaşsınız, yine duygu yüklü karakterlerin ruh halleriyle baş başa kalırsınız. Bu gereksinimleri sağladıktan sonrası bir anime oyununa hazırsınız demektir. Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 3'ü oynamıştık ki bu ay güncellenmiş bir versiyonu PC ve konsollar için tekrar piyasaya çıktı. Oyunu hatmetmiş kimseler bu oyuna bir kez daha bulaşmak istemeyebilir ama ya Saint Seiya'ya? Onu denemek istemez misiniz? Şayet ki Saint Seiya'yı bir manga veya anime eseri olarak takip ediyorsanız, bu oyunu sevmeniz muhtemel zira amcaoğlu kıvamına gelmiş anime karakterlerini bir oyunda görmek, televizyona çıkmış akrabamızı görmekle aynı sevinci yaratıyor. Bir de benim gibi Saint Seiya ismini duyup bu isimle başka hiçbir ilgisi olmamış insanlar var. İşte onlardan birisi olmanız çok daha muhtemel olduğu için size şunu söylemek istiyorum: Bu oyun hakkında ne düşüneceğimi bilmiyorum! Saint Seiya tam olarak Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm gibi oynanıyor; bir karakter seçiyor ve rakibinizle birebir dövüşe giriyorsunuz. Amacınız rakibinizi yenmek, bir sonraki bölüme geçmek. Dövüşler tam anlamıyla üç boyutlu ve bulunduğunuz arenada bir hayli koşturabiliyorsunuz. Bir normal ve bir de ağır saldırınız var ve bunları L2 tuşuyla birlikte kullanarak "Burst Attack" adındaki, biraz daha güçlü saldırılar gerçekleştirebiliyorsunuz. Daire tuşu özel hareketinizi devreye sokuyor, R2 ise süper hareketinizi yapmanızı sağlıyor. L1 ile gard alıyor ve R1 ile de aynen



Naruto'da yaptığımız gibi, bir seri yumruk yerken bir anda ortadan kaybolup düşmanımızın arkasında belirebiliyoruz.

Oyunun hikâye modunu oynamanızı tavsiye ediyorum ilk olarak lakin bu mod bile oyunu size öğretmiyor. (Oyunu durdurup tüm hareketlere bakabiliyorsunuz neyse ki.) Hikâye modunda yepyeni bir ton karakter, bölüm ve ek özellik açtıktan sonra dilerseniz teke tek dövüşlere girebiliyor veya online ortamda başka oyuncularla kapışabiliyorsunuz; tabii ki kapışacak rakip bulabilirsiniz...

Senaryo kısmında hikâyeye göre Athena'nın ruhunu taşıyan bir kızcağız, sahte bir ruhani lider tarafından yaralanıyor ve biz de bir grup Saint olarak 12 saat içerisinde sahte Papa'yı durdurmaya çalışıyoruz. Farklı karakterleri kontrol edebildiğimiz için dövüşlerde bir çeşitlilik söz konusu ama oyunun basit yapısı ve her karşılaştığımız rakiple ikişer kez dövüşmemizin gerekmesinden ötürü dövüşler istediğimiz gibi eğlenceli geçmiyor.

Dövüşlerde olay rakibinize yaklaşmak ve tekmeleri, yumrukları saydırmak; gard almak bayağı bir işe yarıyor ve R1 ile yapılan kaçış da bizi her seferinde dayak yemekten kurtarıyor. Biraz dayak yiyip bolca da dayak attıkça "7th Sense" adında bir özelliğimizi de kullanmamıza izin veriliyor. Bu modu çalıştırdığımızda daha fazla hasar verip düşmanımızı kıza sürede yenebiliyoruz.

Ne yalan söyleyeyim, oyunun yarısına kadar eğlenemedim değil ama bu, benim animelere karşı olan özel ilgimden ve sonsuz sabımdan dolayı da olabilir. Bence ortada Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 3 gibi bir gerçek varken bu oyun alınmaz ama çok çılgın anime fanatığıyseniz deneyebilirsiniz.

■ Tuna Şentuna

Saint Seiya: Brave Soldiers

- ⊕ Anime tarzı grafikler
- ⊖ Monoton savaşlar
- ⊖ Online oyunda oyuncu yok

6,1

|| Alternatif Naruto Shippuden: UNS3

Zorluk Seviyesi

Oyunu bir kez bitirdikten sonra teke tek dövüşler veya online savaşlar dışında yapılacak tek şey, daha fazla Challenge'ı atlatmaya çalışmak için hikâyeyi bir kez daha oynamak. Ne var ki oyun bunu yapmak isteyeceğiniz kadar eğlenceli değil.





Yapım **Sony Japan Studio**
Dağıtım **Sony**
Tür **Aksiyon, Platform**
Platform **PS4**
Web tr.playstation.com/knack
Türkiye Dağıtıcısı **Sony**



Gizli Nesnelere

Bariz bir şekilde bulunabilecek bir takım gizli nesnelere bulunuyor oyunda ve bunlardan belirli bir miktarda toplarsanız, ilgili cihazın yapımını tamamlıyor ve Knack'e farklı pasif özellikler ekleyebilirsiniz.

Oyunu bir kez bitirdikten sonra bu özelliklerle oyunu yeniden oynama isterseniz aklınızda olsun.

✓ Keşke hep bu boyutta kalsak...

Knack Uhu var mıydı?

Orc'lar var. Sonra insanlar var. Robotlar yapıyorlar. Arka planda işleyen gizli planlar, komplolar var. Bir de Knack var. Bir profesörün, yepyeni icadı... Robotlarla sağlanan güvenlikten sorumlu bir adam "İcat çıkarma!" diyor ama profesör dinlemiyor, Knack'i tanıtıyor. Tanıtımın hemen başında kontrol bize geçiyor ve PS4 açıklandığından beri övgüyle bahsedilen oyuna adım atıyoruz... "Knack" dediğimiz robot, aslında bir karakteri olan, konuşmayı bilen ve büyüyüp küçülebilen, enteresan bir varlık. "Ancient" adı verilen, bir dönem gezegende yaşayan ataların bıraktığı değerli cisimler sayesinde güç bulan Knack, topladığı parçalar sayesinde büyüyüp güçlenebiliyor ama bu sistem pek de tanıtıldığı gibi işlemiyor. "Ne kadar çok parça, o kadar büyük bir Knack" olması gerekirken, durum maalesef oyunun size izin verdiği noktada devreye giriyor. Eğer Knack'in büyümesi isteniyorsa o kısımda zaten iki tane parça toplayıp büyüyüyorsunuz. Yok, öyle bir durum yoksa bin tane parça bulsanız bile aynı boyda kalıyorsunuz, ancak sağlığını toparlanıyor. Tam anlamıyla üç boyutlu bir aksiyon oyunu olarak oynanan oyunda senaryo, Orc'ların insanların bir üssünü yerle bir etmesiyle başlıyor ve insanlar da Orc'lara savaş açıyor. Sonra olaylar dallanıp budaklanıyor, daha farklı olayların arka planda işlediğini görüyorsunuz. Tabii ki şimdi Orc'lar, insanlar falan deyince karanlık bir atmosfer gelmiş olmalı aklınıza ama oyun bundan çok uzak, daha çok küçük yaşta oyunculara hitap eden bir tarzda hazırlanmış. Zaten oyundaki detay seviyesi de bunu kanıtlar nitelikte.

Knack dövüşürken basit kombolar yapabiliyor, zıplıyor, atlıyor ve topladığı güneş kristallerinin gücüyle de farklı özel hareketlere imza atıyor. Bir tanesi etrafında taşıdığı parçalardan bir hortum oluşturuyor, bir diğeriyle tek hamlede çevredekileri savuruyor... Özel hareketler çok kullanışlı aslına bakarsanız zira oyunda yaralanmak çok kolay ve zaman zaman bu özel hareketler hayat kurtarıyor.

Knack'in büyüyüp küçülme özelliği de kullanışlı aslına bakarsanız. (Ama keşke bu konuda özgür bırakılsaydık.) Dar bir yerden geçmek için Knack'in küçülmesi gerekiyor örneğin. Ya da bir cihazı çalıştırmak için sahip olduğu parçaları başlıyor ve bir anda güçsüz hale geliyor, düşmanları daha zorlu bir hedef haline geliyor. Büyük bir hale geldiğinde düşmanları da güçleniyor genellikle fakat bazı yerlerde hala küçük kalan düşmanlarla karşılaşılıyor ve az önce vurulmamak için köşe bucak kaçtığınız o yaratıklara karşı nasıl bir üstünlüğünüz olduğunu görüp, "Keşke hep böyle devam etsek..." diyorsunuz.

Bir PS4 oyunu olması vesilesiyle Knack'in grafiklerinden de büyük şeyler bekleniyordu lakin benim dikkatimi çeken sadece birkaç tane detay oldu. Knack'i Knack yapan parçaların her birinin gerçekten bir parça olması, daha önce pek de görmediğimiz bir detay. Knack öldüğünde bu parçalar etrafa yayılıyor ve hepsinin ayrı bir fiziksel tepkimeye girdiğini görüyorsunuz. Yansımalar yine çok acayip gözüküyor, meğer şu vakte kadar bizim yansıma diye gördüklerimiz yalanmış. Fakat LEGO Marvel Super Heroes'u da gördükten sonra fark ettim ki bu oyunun grafikleri bayağı yavan. Hem oynanış, hem de grafiksel olarak tam bir PS3 oyunu ama satış pazarlaması olarak PS4'e uygun görmüşler. PS4 alır veya aldıysanız, bu oyunu almanıza gerçekten gerek yok. Zaten eminim bir süre sonra Instant Game Collection'a düşer, PS Plus aboneliğiyle bedavaya indirirsiniz...

■ Tuna Şentuna

Knack

- ⊕ Kolay oynanış
- ⊖ Senaryo sıkıcı
- ⊖ Detaylar eksik
- ⊖ Monoton bir yapı gözleniyor

6,1

|| Alternatif **LEGO Marvel Super Heroes**





Yapım Traveller's Tales
Dağıtım Warner Bros Interactive
Tür Aksiyon, Platform
Platform PC, PS3, PS4, Xbox 360,
Xbox One, Wii U, PS Vita, DS, 3DS
Web marvelsuperheroes.lego.com
Türkiye Dağıtıcısı Aral



LEGO Marvel Super Heroes ★

Tüm Marvel dünyası buradaymış gerçekten...

Geçen ayki sayıyı okudunuz ve şu an bir "dejavu" durumu yaşıyorsunuz. Hayır, öyle değil çünkü geçen ay okuduğunuz LEGO Marvel Super Heroes incelemesi PC, PS3 ve Xbox 360 üçlüsünü kapsıyordu, burada görmüş olacağınızsa PS4'te oynanmış olan ve Xbox One'ı da kapsayan bir inceleme. Şayet ki oyunu başka bir sistemde çoktan oynayıp bitirdiyseniz, bu incelemeye de çok ihtiyacınız yok; onu da belirteyim, zamanınızdan çalmayayım.

Öncelikle söylemem gerekirse PS4'te oynadığım en kaliteli oyunlar arasında yer aldı LEGO Marvel. (Kısaca böyle ismi bundan sonra.) Oyun o kadar kaliteli ki başından kalkmak gerçekten çok zor oluyor. Kaç yıldır LEGO oyunları piyasaya çıkıyor, böylesine eğlenceli olanını görmemiştim. (LEGO Batman'ler de iyiydi ama bu bir başka olmuş.) Oyunun senaryosu tek kelimeyle sürükleyici ve eğlenceli. Bir dakikasını bile boş geçmiyor ve sürekli yaşanan karakter değişimleriyle de asla monoton bir hale gelmiyor. Iron Man ve Hulk ile başladığınız oyunda kısa sürede Fantastik Dörtlü'den Reed Richards'ın kontrolüne, ardından Örümcek-Adam'a, Captain America'ya, yine Fantastik Dörtlü'den Thing'e ve X-Men'den Wolverine'e, Storm'a... Ne demek istediğimi anladınız. Her bölümde iki tane karakteri kontrol ediyor ve aralarında tek tuşla istediğimiz zaman geçiş yapabiliyoruz. Bu geçişi yapmak istememizin iki nedeni var; aynı önceki LEGO oyunlarındaki gibi. Bir tanesi bir bulmacayı çözmek, bir diğeri de bir karakterle daha iyi dövüşebileceğinize inanmanız. Örneğin, Iron Man'in menzilli atışlarıyla düşmanları patlatmak çok daha kolay ama yakın dövüşte kontrolü kaybedip bir yerden darbe alabiliyorsunuz. Olay da aslında dövüşmek değil, savaş kısımları biraz geri planda. Asıl amaç, bir mekana gelip o mekandaki bulmaca dizisini çözmek ve yolunuza devam etmek. Savaşmak ve dövüşmek de bir yana, oyunda yine müthiş bağımlılık yaratan, "LEGO parçalarını toplama" durumu söz konusu. Gerçekten her LEGO parçası düşen yere bir yumruk atmadan geçemedim ve sınıram oyun süresini direkt ikiye katladım zira

kendimi durduramadım. Bu sayede altın LEGO parçalarına ulaşmam da kolay oldu gerçi ama ben de bittim.

Oyunda ilerledikçe, yeni karakterlerle (iyi taraf veya kötü taraf fark etmeden.) karşılaştıkça bu karakterler karakter listesine işleniyor ve karakter listesini bir görmemiz lazım... O kadar fazla karaktere yer verilmiş ki oyunda, eksik kalan birkaç Marvel kahramanı kesinlikle göze batmıyor. Üstelik tüm karakterlerin de kendine has özelliklerine yer verilmiş ve onlarla oyunu bir kez daha oynamak için can atıyorsunuz. Thor ve Human Torch gibi karakterler uçabiliyor, Örümcek-Adam ağlarıyla tüm şehri gezebiliyor, Iceman buzdan yollar yapıyor... Bölüm aralarında şehri istediğiniz gibi gezebilmeniz ve yan görevler yapabilmeye izin verildiği için elinizdeki karakterlerin özelliklerine de daha çok dikkat ediyorsunuz.

Yine önceki LEGO oyunlarında olduğu gibi, burada da bir bölümde, elinizdeki karakterlerle açamaya-çağınız alanlar oluyor ve bunların hepsi de oyunu bitirdikten sonra bir kez daha oynamanız için kurulmuş olan düzmece! Şaka yapıyorum tabii ki, oyunun tekrar oynanabilirliğini arttıran güzel bir eklenti bu.

Gelelim oyunun PS4'teki ve Xbox One'daki farklılıklarına. Arkadaşlar detaylar, yansımalar ve anti-aliasing durumu yeni nesil konsollarda gerçekten inanılmaz gözüküyor ve farkı direkt anlıyorsunuz. Ara sahne kalitesinde grafiksel bir kaliteden bahsediyorum, öyle diyeyim. Ben çok etkilendim ve bundan sonra bir oyun yeni nesil konsola çıkmışsa direkt orada oynarım, söyleyeyim... ■ **Tuna Şentuna**

Asgard Hikayesi

Yayımlanan ilk DLC, direkt son Thor filmine ve The Dark World'e gönderme yapıyor. Bu pakette Asgard'a gidiyor, Thor'daki kahramanların yanında, Malekith ile bile oynayabiliyorsunuz. Bayağı ucuza satılmasıyla herkesin alabileceği bir DLC, tavsiye ederim.

▼ Detay seviyesi inanılmaz bir noktada.



LEGO Marvel Super Heroes

- ➕ Marvel kahramanlarının tümü burada neredeyse
- ➕ Grafikler inanılmaz, oynanış eğlenceli
- ➕ Tekrar oynanabilirliği çok yüksek
- ➖ Dövüşlerde mücadele yok

9,1

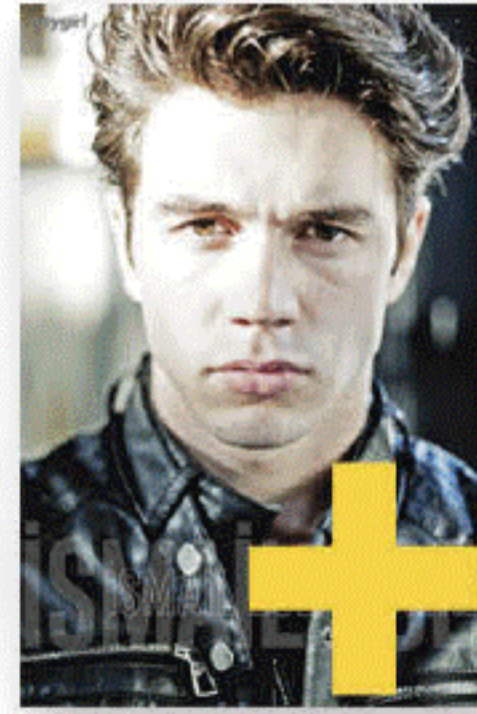
Alternatif **Knack**

heygirl KİŞ KEYFİ

Türkiye'nin

STARLARI

200 STICKER



+ 50 POSTER

heygirl ÖZEL SAYISINI SAKIN KAÇIRMA!

Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com



heygirl.com.tr



The Novelist ★

Aile dramı yaşatmaya geldim!

Böyle antin kuntin oyunlar hep bana geliyor. Ben böyle bir oyunun yapıldığını bile bilmiyordum. Ülke gündemini takip etmekten, oyun gündemin-den bile biraz koştum son aylarda, haliyle haberim de yoktu. Şefik de böyle oyunları bana vermeyi çok sevdiğinden, yine keşif moduna geçtim ister istemez.

Tıkır tıkır daktilo sesleriyle başlıyor oyun. Bu macera oyunundaki görevim yazar olmak! Kaplan Ailesi'nin hikâyesi başlıyor akmaya daktilo sesiyle hemen. Belli birtakım amaçlar dâhilinde ve huzurlu bir dönem geçirmek için sahil kenarında bir ev tutuyor bu güzel insanlar. Dan Kaplan, evin babası ve yazar kendisi. Bu yazdan beklentisi, kitabını tamamlayıp iyi bir yere gelebilmek. Linda ise evin annesi ve o da boyalarını, tablolarını alıp gelmiş eve. Sergi açık güzel eserler sunmak istiyor. Tommy de yaz tatilinde ailesi olmak ve tek derdi sahilde kovalarıyla oynayabilmek. Bildiğiniz, ilişkiler üzerine kurulu oyun yani, herkesi memnun edemeyeceğinizi öğrendiğiniz bir oyun örneği resmen. Günlük olarak belli amaçlar peşindediniz, ipuçları toplayıp, evin fertlerinin ne istediğini bulup, onlardan birini seçip Dan uyurken onun kulağına fısıldıyoruz ve bir sonraki bölüm bu karara göre şekilleniyor. Haliyle kafamda türlü türlü tilki dönüyordu benim. Yani Tommy bir yandan açılıyor ama annesinin sergisi daha önemli, Dan "writer's block" denen yazı yazamama sürecine girmiş. Kimi seçsem aklım diğerinde kalıyordu ve aile olmak ciddi zor işmiş, bunu bir kez daha idrak ettim. Etraftaki günlüklerinden, mektuplardan, Tommy'nin çizip astığı resimlerden neler hissettiklerini okumak öyle çok düşündürüyor ki. Linda arkadaşına yazdığı mektupta Dan'ın mutsuzluğundan ve katılması gereken bir cenaze olduğundan bahsederken hissediyorsunuz ne karar vermeniz gerektiğini; yani hayatınızı sürdürürken ailesel sorunları ve bireysel ihtiyaçları düzenlemek ciddi anlamda zor. Hafızalarına girip, kimin neyi istediğini

daha iyi hissedip kararınızı da verebilirsiniz ya da dediğim gibi, bencilce "Ben olsam ne yapardım?" diyerek de oyunun sonunu görmek isteyebilirsiniz. Ben Dan'e oynadım, o yazı yazamadıkça içim sıkıldı, "O mutlu olursa tüm evi mutlu eder, evin babası o." diyerek düşündüğümde oyunun sonunu biraz çabuk gördüm gibime geliyor. Farklı kararlar alarak tekrar denemek istiyorum açıkçası.

Grafikler gözü yormuyor, karakterler güzel resmedilmiş, hafızalarını okurken ekran siyah - beyaz bir hale dönüşüyor. Arka plan müzikleri çok sakin, unutulmaz bile bazen müzik olduğunu. Hızlı dolaşmak için "Space" tuşuyla evin ışıklarını kullanıyoruz. Işıktan ışığa giderek, odalar arası hızlı geçiş mümkün. Oyunun zorluğu yok, zaten tek bir ev içinde dolaşıp duruyoruz, ipuçlarını bulmak çok kolay. Dediğim gibi, "adventure" olsun diye değil de konuyu derinlemesine verebilmek için uğraşmış ekip. Senaryo çok güzel yazılmış bu yüzden, yapımcısı Credits ekranında aynı oyunun içindeki ilişkilerin samimiyetine benzer bir teşekkür yazısı yazmış. Gone Home'u da incelemiştik geçtiğimiz aylarda, onun samimiyetine benzer bir havası var The Novelist'in. Tek farkı, bu kez tek bir kişinin duygularına bağlı değildim.

Macera oyunu özellikleri veya bulmaca kalitesi olarak gerçekten beklentinizi yüksek tutmayın ama konu sizin için önemliyse bakmanızı öneririm. Güzel birkaç saat geçireceğiniz garanti, hem Credits ekranı akarken arka planda çalan şarkıyı dinleyin istiyorum.

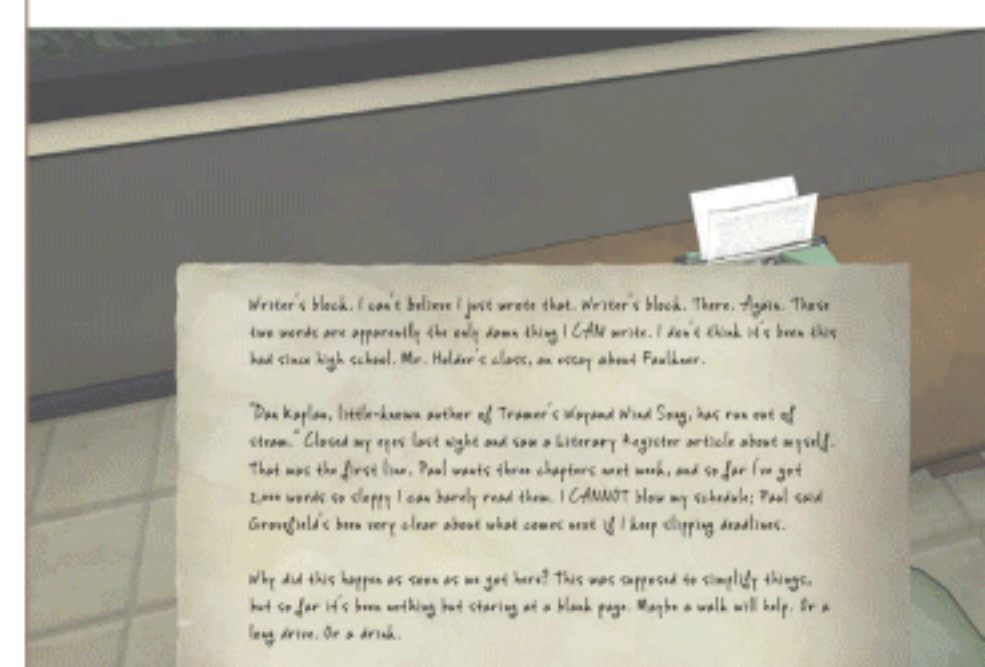
■ Ayça Zaman

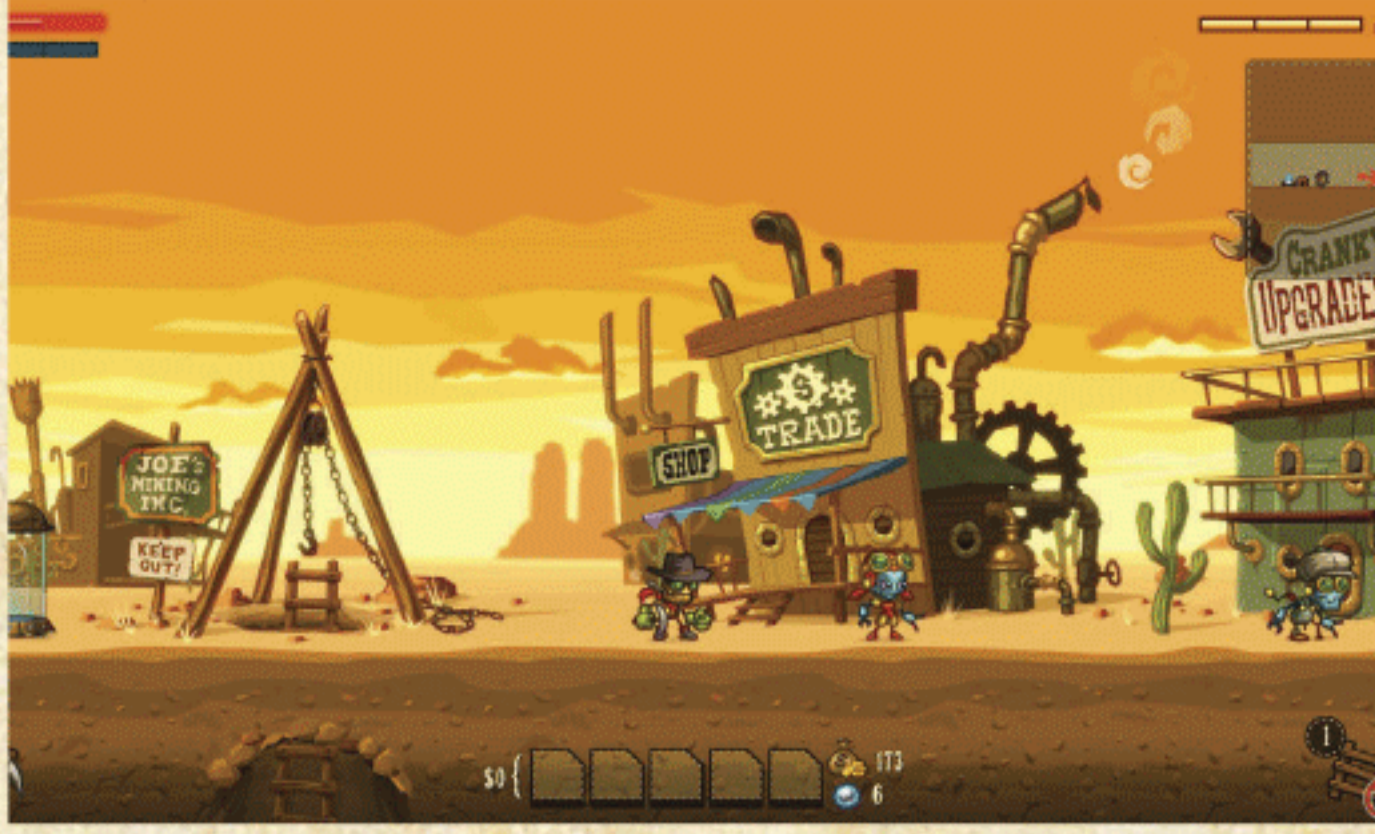
The Novelist

- ⊕ Senaryo çok başarılı
- ⊕ Görsellik gözü yormuyor
- ⊖ Oyun süresi kısa
- ⊖ Görevler tekrar ediyor

7,5

|| Alternatif Gone Home





Yapım Image&Form
Dağıtım Image&Form
Tür Aksiyon, Macera
Platform PC, Mac
Web steamworldgames.com



SteamWorld Dig ★

Pastan, altına!

SteamWorld Dig, Image&Form'un mobil platformdan bilgisayarlara ve oyun konsollarına geçişinin ilk adımı olarak karşımıza çıkıyor. Buharlı bir robot olan madenci amcasının çağrısı üzerine yollara düşen Rusty, bir şanssızlık sonucu kaybolduğu madende amcasının hurdasıyla karşılaşır. Biraz daha erken gelemediği için en gizli pasına kadar üzgün olan robotumuz, amcasının başladığı işi bitirmeyi kafasına koyuyor. Kaybolduğumuz madenden dışarı çıktığımız basit bir eğitici bölümle Rusty'nin kontrolünü elimize alıyoruz.

Bu eğitici bölümden sonra bizim ilerleyişimizle beraber oyunun da ilerlediğini görüyoruz. Her yeni derinlik seviyesinde diğer robotlar tarafından hoş karşılanmayan surlara erişip yeni teknolojiler kazanarak amcamızın başladığı işi sonlandırmaya bir adım daha yaklaşıyoruz. Zamanla elimizdeki kazmanın yerini alan matkap, güçlü yumruklar ya da diğer teknolojiler oynanışa büyük ölçüde etkide ediyor.

Derinlere indikçe içki şişeleri fırlatan veya elinde dinamitle uyuklayan insansılar gibi ilginç yaratıklarla mücadele etmemiz gerekiyor. Bu yaratıklarla müca-

deleye girmeden önce, karanlıkta göremeyen robotumuz Rusty'nin sahip olduğu ışık kaynağının bize yeterli zamanı sağlayacağından emin olmamız gerekiyor. Bununla birlikte amcası gibi Rusty de buharla çalıştığından su tankının da dolu olmasına özen göstermek Rusty'yi hayatta tutuyor. Robotumuzu yüzeye çıkarmak ışık kaynağını yenilerken, madenlerdeki su birikintileriyle de su tankını doldurabiliyoruz. Rusty'nin ışık kaynağını da, su deposunu da diğer bütün teçhizatları gibi geliştirebiliyoruz. Bu geliştirmeleri madende bulduğumuz değerli taşları satıp paraya çevirerek alabiliyoruz. Bu geliştirmelerle birlikte kullanabileceğimiz birçok teçhizatı da yüzeydeki robotlardan temin edebiliyoruz. Tırmanamayacağımız yerler için merdivenler, karanlıkta görebilmemiz

için fenerler, uzun mesafeler için "teleporter"lar ve düşmanlarımız için dinamitler satın alabiliyoruz. Madenleri araştırmak kârlı olduğu kadar keyifli olmasına rağmen, madenlerin birçok tehlikeye ev sahipliği yapması Rusty'nin bütün kazancını ve hayatını daha fazla değerli taş için ortaya koymamıza neden oluyor. Rusty hurdaya her çıktığında onu tamir edip cebindeki parasının yarısını alan iyiliksever tamirci dostlara sahip. Bu sayede bütün maceraya en başından başlamamıza gerek kalmıyor. Ayrıca hurdaya çıktığımız zaman üzerimizden düşen eşyaları geri dönüp alarak zararımızı en aza indirebiliyoruz. Bu sahneyle oyunun başında oldukça çok karşılaşmamıza rağmen geliştirmelerden ve oyuna adaptasyon sürecinden sonra amansız bir madenci olup çıkıyoruz. Biz amansız bir madenci olup en büyük sırrı keşfettiğimizdeyse oyun birden bitiyor. Bu sırrın oyunun senaryosunun en heyecan verici kısmı olduğunu söyleyerek oyunun yanlış zamanda bittiğini söylemeden edemeyeceğim. Grafiksiz olarak son zamanlardaki çoğu bağımsız yapımcı gibi SteamWorld Dig de göze hoş geliyor. Rusty başta olmak üzere diğer robotların ve yaratıkların da eğlenceli çizimlere sahip olduğunu görüyoruz. Oyunda hiçbir karakterin seslendirilmemesi ve açılış müziği haricinde akılda kalıcı seslere sahip olmaması SteamWorld Dig'in en büyük eksiği olarak göze çarpıyor. Bu eksiğine rağmen Mario oyunlarıyla büyümüş herkese SteamWorld Dig'i tavsiye ediyorum.

■ Ahmet Rıdvan Potur

SteamWorld Dig

- ⊕ Keşfetmenin heyecanı
- ⊕ Oynanışın bizimle beraber gelişmesi
- ⊕ Karakterlerin tasarımları
- ⊖ Olmayan müzikler ve seslendirmeler
- ⊖ Senaryonun işlenişi

8,0

|| Alternatif Spelunky



Yapım Comport Interactive
Dağıtım Kalypso Media
Tür Simülasyon, Strateji, Yarış
Platform PC, Mac
Web Yok



Racing Manager 2014

Üşüyoruz...

Yaşı müsaade edenler hatırlayacaklardır, oyun dünyasının tam da Windows / CD-ROM ikilisine geçiş yapmaya başladığı zamanlarda ülkemizde popülerleşmeye başlamıştı Formula 1. Açık konuşmak gerekirse de 2000'lerin ortalarına kadar ülkemizde altın çağını yaşadıkten sonra artık bir yarış pistimiz olduğundan hevesimizin kaçtığından mıdır, tam bir pazarlama felaketi haline dönüşmesinden midir, yoksa sürekli değişen kurallarıyla yarışların giderek izlenecek daha az şey sunmaya başlamasından mıdır bilinmez, eski fan kitlesini ve kalitesini mumla arar hale geldik. Oyun dünyası ile F1 arasındaki en kısa mesafenin sevgili Mac'in yazıları olduğu o zamanlarda oyun tarihinin ilk sistem canavarı bilgisayarlarımızı işgal etmişti; bir Microprose / Geoff Crammond şaheseri olan Grand Prix 2... Daha 486'yı zor toparlamışken, bir de evdekilerden Pentium MMX istemek akıl kârı değildi, haliyle çoğumuz gözünü aynı firmanın Grand Prix Manager 2'sine çevirmek durumunda kaldı. Tıpkı Crammond gibi usta bir ismin, Edward Grabowski'nin imzasını taşıyan GPM2 her ne kadar karting benzeri ve tepeden görünüşlü yarış ekranları ile alışılması zor olsa da en büyük rakibi Pole Position'dan fazla başında tutmayı başardı bizleri. Serinin bir sonraki oyunu Grand Prix World ise 1999 yılında piyasaya çıktı ve bana göre F1 ve menajerlik deyince standardı belirliyor hala; nereye geleceğimi anladınız, Racing Manager 2014 bir istisna değil arkadaşlar.

Kalypso'dan gelen Racing Manager 2014 her ne kadar ismiyle tek seriye odaklanmadığını düşündürse de durum böyle değil, yine sadece Formula 1'e odaklıyız. Oyunumuz Microprose'un oyunlarının aksine herhangi bir pilot / takım / sponsor lisansına sahip olmadığından ve oyunun grafik yapısı 15 sene geriden geldiğinden, herhangi bir aracı garajda veya pist üzerinde izlemek ciddi anlamda göz dağlıyor. Genel yarış ekranımız, harita üzerinde

hareket eden takım logolarından ibaret olsa da zaman zaman devreye "action" kamerası giriyor (Hangi durumlarda, neye göre giriyor, hiç bir fikrim yok.) ve telemetriden gelen verilerle araca müdahale edebiliyoruz.

Seçtiğimiz takımlar günümüzde yarışan takımların isminden ağır tahrifatla üretildiğinden kimin ne kadar rekabetçi olduğunu az çok anlamanız mümkün. Her takımın tesis ve maddi gücü farklı, haliyle sezon içindeki parça gelişim hızları arasında da önemli farklar var. Sezon başındaki bütçemizle bir motor üreticisiyle anlaşılıyor ve farklı tedarikçi firmalardan geliştirmek yerine hazır aero parçaları satın alabiliyoruz. Aracın üzerindeki sponsorlar da sene başında değil, yavaş yavaş pistlerde mücadele etmeye başladıkça bize teklif edilmeye başlanıyor. Ayrıca pilotlarımıza da karar verebiliyoruz sezon başlamadan önce, boşta olan pilotlar arasında ismi tahrifata uğratılmış Michael Schumacher de var.

Şimdilik oldukça keyifli gözüküyor, değil mi? Maalesef durum piste çıktığınız anda değişiyor çünkü ne olup bitiyorsa tamamen saçma sapan şekilde oluyor. Sırf ucuz olsun diye transfer edip Schumacher'in yanına yerleştirdiğiniz yeteneği kısıtlı ikinci pilotunuz tamamen aynı ayarlarla Schumacher'den 1.5 saniye hızlı turlayabiliyor. Pist koşullarına daha uygun bir ayar yaptıktan sonra (Senelerce Grand Prix Legends'ta ve rFactor'de yarıştıktan sonra "setup" denilen şeyi yeterince anladığımı sanıyorum.) pilotlarınız birden 8 saniye (Yazıyla sekiz.) yavaş tur atmaya başlayabiliyorlar. En sonunda vites oranlarını kısaltmak gibi SNES'teki berbat F1 oyunları seviyesinde dahi doğru çalışan bir ayar, aracın son hızını arttırmak gibi garip sonuçlara yol açınca ben bu oyunun tam sayfada değil, aslında Rocko@Psikiyatir bölümünde incelenmesi gerektiğine ikna oldum.

Sorun oyunun bütçesi değil, sorun oyunun motor sporlarına tutkun olmak bir tarafa,

motor sporları konusunda hiçbir fikri olmayan insanların elinden çıkmış olması arkadaşlar. Basit setup mekanikleri dahi oyunda doğru çalışmazken, oyunun 20 yaşındaki S3 Trio64 ekran kartını zorlamayacak veya browser oyunu olsa kasmayacak düzeyde olan grafiklerine laf söyleyemiyorduk. Açık konuşmak gerekirse hayatımda bundan daha özensiz çok az yapımla karşılaştım. (Daikatana'dan ve Battlecruiser 3000AD'den bile keyif almış biriyim.) Kalypso'ya da böyle bir oyunu piyasaya sürmesini hiç yakıştıramadım. Almayın, oynamayın. Microprose'un 15 yaşındaki Grand Prix World'ü hepimize yeter halen.

■ Kürşat Zaman

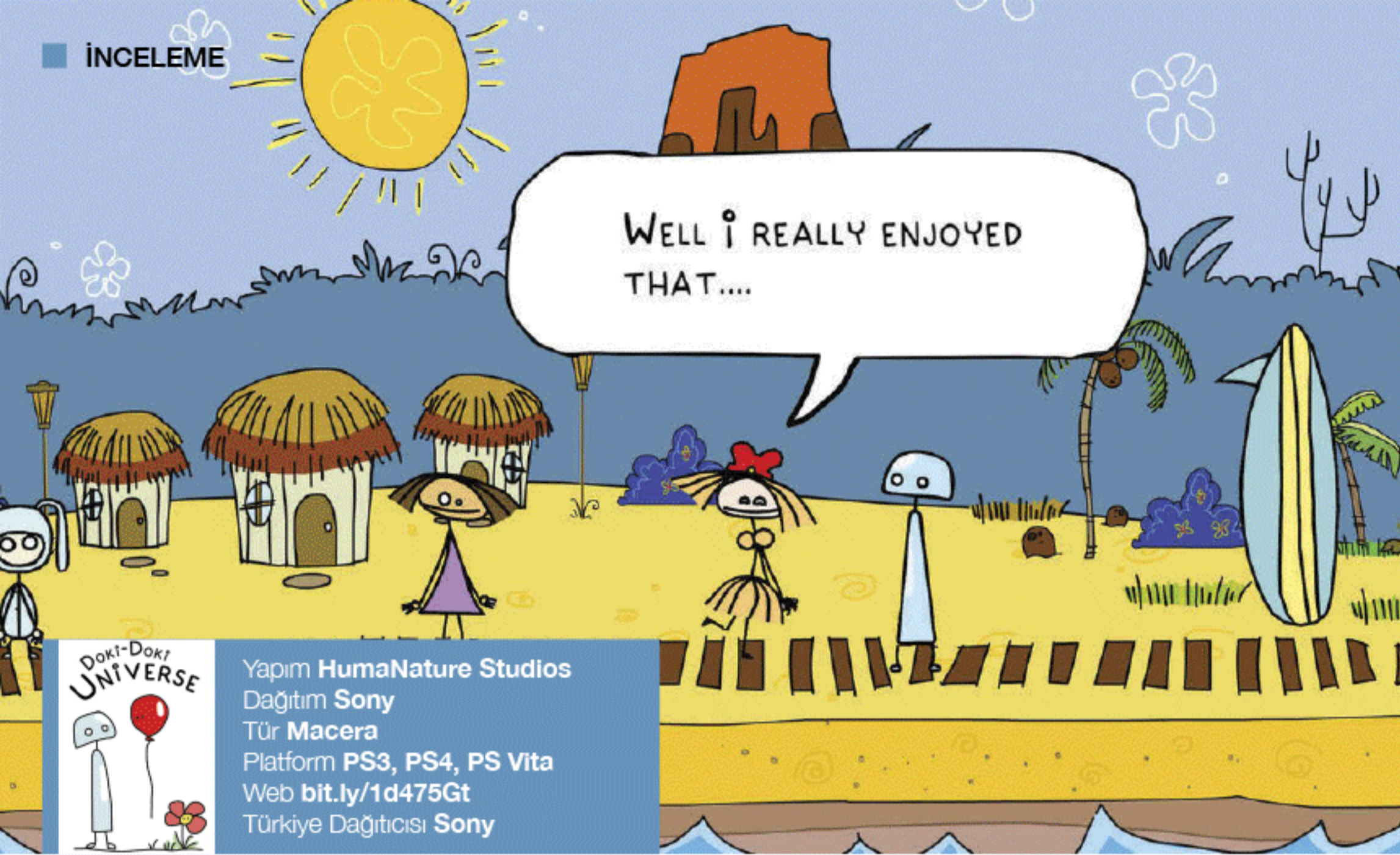
Racing Manager 2014

- ⊕ Çok az yer kaplıyor
- ⊖ Grafikler browser oyunu seviyesinde
- ⊖ Setup mekanikleri doğru çalışmıyor
- ⊖ Herhangi bir lisansa sahip değil

2,0

|| Alternatif Grand Prix World





Yapım HumaNature Studios
Dağıtım Sony
Tür Macera
Platform PS3, PS4, PS Vita
Web bit.ly/1d475Gt
Türkiye Dağıtıcısı Sony

Bir Taşla Üç Kuş

Her ne kadar ben oyunu PS4'te oynamaya başladığıysam da hemen sonrasında öğrendim ki zaten bir kez PSN üzerinden alınca, oyunu PS3'te ve PS Vita'da da oynayabiliyorsunuz. Eğer siz de bu sistemlerden birine sahipseniz, oyunu rahatlıkla oynayabilirsiniz.

Doki-Doki Universe

Uçsuz bucaksız uzayda, yalnız bir robot

Ne çok oyun geldi bu ay yine. Üstelik geçen ayın takviminde resmen oyun kütüğü vardı ama daha önce oynadığımız oyunların yeni nesil versiyonlarını göz ardı etmişim meğer... Neyse ki bir Xbox One'a sahip değilim de onun oyunları da bana itelenmedi. (Şefik Bey...)

Enteresan oyunlar kervanına rahatça ekleyebileceğimiz Doki-Doki Universe, aslında bütün bir ayımı kapatabilirdi ama kendisine bir dur demek zorunda kaldım. Halihazırda çok garip bir oyun olan bu ilginç yapımda amacımız, gezegen gezegen dolaşarak bu gezegenlerde yaşayanların isteklerini yerine getirmek.

İnsanlar için üretilmiş olan "QT3" adında bir robotu kontrol ediyoruz oyunda ve Jeff adındaki bir uzaylı, bizi terk edildiğimiz yerden alıp insanlığı öğrenmemiz için büyük bir yolculuğa çıkarıyor. "Git ve gezegenlerde insanlara yardım ederek insanlığı öğren..." diyor, biz de dediğini yapmaya çalışıyoruz.

El çizimi ve kağıttan kesip kopyalanmışçasına bir şekle sahip olan grafikler eşliğinde, insanların arasında dolanmaya başlıyoruz. Birine rastlıyoruz, diyor ki bana küçük bir hayvan getir. Bakıyoruz envanterimize -ki oyunun başında bile içi tıka basa dolu- bir hayvan yok. Bir başka gezegene uğruyoruz, birisi diyor ki bana yiyecek sıcak bir yemek ver. Şöyle bir kurcalıyoruz yanımızdakileri ve dondurmaları çıkarıp veriyoruz. "Hayır, hayır, sıcak bir yemek istiyorum!" diyor arkadaşımız ve biz de ona bu defa bir hot dog teklif ediyoruz. Bir anda seviniyor adam ve ödül olarak da bize küçük bir kedi veriyor. Hemen hatırlıyoruz bir önceki gezegendeki arkadaşın ne istediğini ve o gezegene varıp kediyi teslim ediyoruz, bir başka cisim alıyoruz karşılığında.

Ve karşınızda, Doki-Doki Universe!

Evet arkadaşlar, oyun neredeyse bundan ibaret. Oyun boyunca bir o gezegene, bir bu gezegene gidip insanları mutlu etmeye çalışıyoruz. Herkesin enteresan talepleri oluyor ve eğer dikkatli bir oyuncuysak bunları çok kısa sürede çözebiliyoruz.

İşte herkese bu soruyu sorarsan, onların da istekleri hiç bitmez...



Oyunu bir çeşit "yan görevlerle bezeli bir yapıım" olarak düşünebilirsiniz ve bir MMORPG'deki irili ufaklı tüm görevleri yapmayı seviyorsanız, burada olanlar da size keyif verecektir.

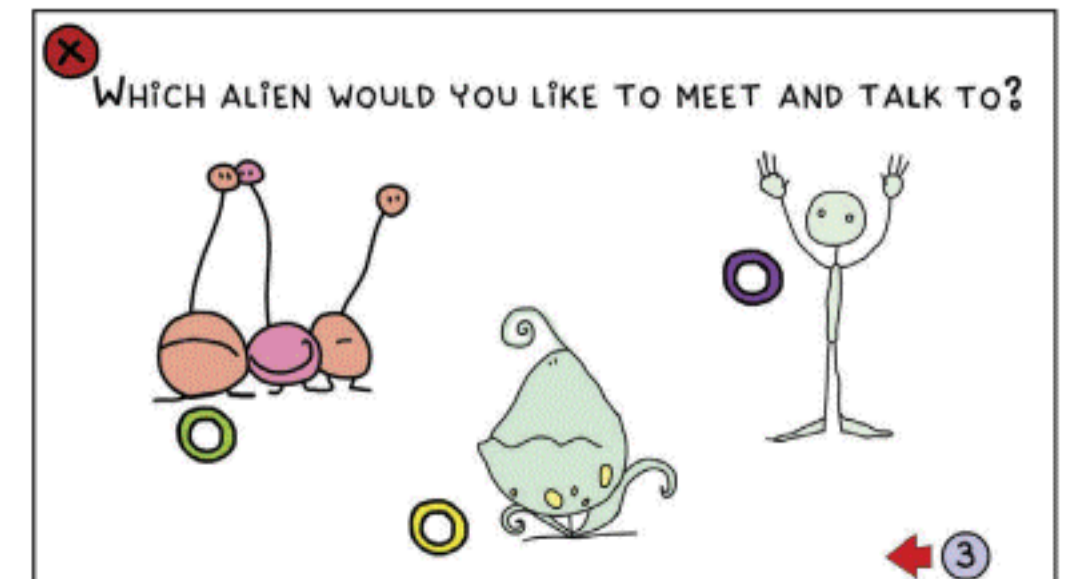
Bulduğumuz eşyaları insanlara vermenin ötesinde, oyunun bir kısmından sonra bir uzay rahibi bizi karşılıyor ve oynayıp şeklimize, yaptıklarımıza ve bize sorduğu sorular neticesinde karakter tahlilimizi yapıyor. Bu tahlilin oyuna bir etkisi yok ama sürekli görev yapmanın yanında, farklı bir dokunuş olmuş. Ne var ki bu özellik bile bence oyunu kurtarmaya yetmiyor zira oyunun grafikleri karışık ve bence göze hoş gözüküyor ve bunun üstüne sürekli birilerine bir şeyler sağlamak, sıkıcı hale geliyor. Başlarda gerçekten bir görev bilinciyle her şeyi yapmaya çalışıyorsunuz lakin saatler geçtikçe, bu yaptıklarınız anlamsız gelmeye başlıyor. Oyun daha sağlam bir senaryo etrafında dönseydi belki daha keyifli olurdu yaptıklarımız ama öyle bir konu da yok maalesef. Enteresan, bağımsız oyunlardan hoşlananlar Doki-Doki Universe'i sevebilir belki ama beni pek tatmin etmedi. Seçim sizin... ■ Tuna Şentuna

Doki-Doki Universe

- ➕ Garip ve tarz sahibi bir oyun
- ➖ Görevler bir süre sonra sıkıcı hale geliyor
- ➖ Senaryo kötü

Alternatif Guacamelee!

6,4



Yapım Housemarque
Dağıtım Sony
Tür Aksiyon
Platform PS4
Web tr.playstation.com/resogun
Türkiye Dağıtıcısı Sony



Resogun ★

Daha hızlı, daha hızlı!

PS4'teki ilk oyunum olması nedeniyle Resogun'a ayrı bir sempati olacağını düşünmüştüm ki bu kayırmaya gerek kalmadı, gayet eğlenceli bir oyun olmasıyla hakkıyla kazandı. Ufak bir oyun olmasına rağmen yıllar süren yapım aşamalarından sonra sırt çevirdiğimiz birçok oyunu solda sıfır bırakan Resogun, ilk bakışta basit bir shoot 'em up'a benziyor ama bir kez skor mücadelesine girdiğiniz an, başından kalkmak çok zorlaşıyor. Türündeki diğer oyunların aksine, farklı gemi seçenekleri, akıp giden bölümler ve zorlu boss'lar yerine farklı bir formül getiriyor Resogun. Tek bir gemimiz var, tek bir ana silahımız var ve bulunduğumuz bölümler, daire çizdiğimiz mekanlardan fazlası değil. Bir çemberin etrafında dolanıp durduğumuz için gemimizi istediğimiz yöne çevirebiliyoruz ve zaten düşmanlar da her taraftan geliyor. Amacımızsa basit: Uzaylıların kaçırmaya çalıştığı insanları kutulardan çıkarmak ve bulunduğumuz alandaki teslim noktasına bırakmak.

Oyun tamamıyla skor mücadelesi etrafında kuruyor. Elbette ki ölmek kolay ve gemimizin havaya uçup oyunun sonlanmasını istemiyoruz ama ne arka planda bir senaryo var, ne de bölüm sonunda bizleri bekleyen enteresan boss'lar. Amaç bolca puan toplamak olunca biz de sürekli vuruyor, vuruyor ve vuruyoruz. Bazen karşı tarafın gemileri, kurtarmamız gereken insanlardan birini kapıp götürüyor ve onu da durdurmak için çok kısıtlı bir zamanımız oluyor. Kurtaramazsak da multiplier'ımız sıfırlanıyor. Evet, oyundaki bu "çarpan" durumu çok önemli zira her vurduğumuz düşman, 0.01'lik bir katkı sağlıyor çarpanımıza. Çarpan ne kadar yüksek olursa o kadar da fazla puan kazanıyoruz. Üstelik bu çarpanı kaybetmek için insanların uçurulmasına müsaade etmekten öte, birkaç saniye boş durmak da yetiyor. Boşluk bırakmak da çarpanı sıfırladığından bir yandan da hızlı olmaya çalışıyor ve gemileri hızla patlatmak için büyük bir yarışa giriyoruz. Gemimiz sıradan bir lazere sahip ama bu lazerin atış sayısı çoğalabiliyor. Diğer shoot 'em up'lardaki gibi farklı silahlar olmasını da isterdim ne yalan söyleyeyim ama bu oyunda yer alan farklı silahlar sadece belirli bir süre bizimle kalıyor. Ya belirli bir süre sonra ortadan kayboluyor ya da kullandıkça bitiyor. Misal, tüm düşmanlarımızı ortadan kaldıran bombalar çok etkili ama hem sayıları az, hem de çarpanımızdan kırıyor. Gemimizin bir de "boost" gücü bulunuyor ki bu güç hem kaçırılan

insanları kurtarmaya yarıyor, hem de değdiğimiz düşmanları ortadan ikiye bölüyoruz, hızla çarpanımıza katkı sağlıyoruz.

Resogun'ı oynamayı kafaya koyduysanız, bilmelisiniz ki bu oyun zor bir oyun. Boss'lar kolay ama oyunun geri kalanı zor. İlerleyen seviyelerde ekranda zaman zaman tam bir kaos hüküm sürüyor ve nereye gideceğinizi şaşırıp kalıyorsunuz. Boss'larınsa çok daha zorlu olmasını beklerdim ama böyle bir durum hiç olmadı. Çoğunu yenmek gerçekten çok kolay oluyor. (Bir de R-Type'daki boss'ları hatırlayın...) Yine de onlara karşı savaşırken de hızlı olmak gerekiyor ve küçümseyip dikkatsizlik ettiğinizde geminizi havaya uçurmayı da biliyorlar. PSN üzerinden anlaşmalı (co-op) olarak da oynanabilen oyun bence çok eğlenceli ama shoot 'em up türüne bir ilginiz yoksa bu oyunu sevmeniz de zor...

■ Tuna Şentuna

Resogun

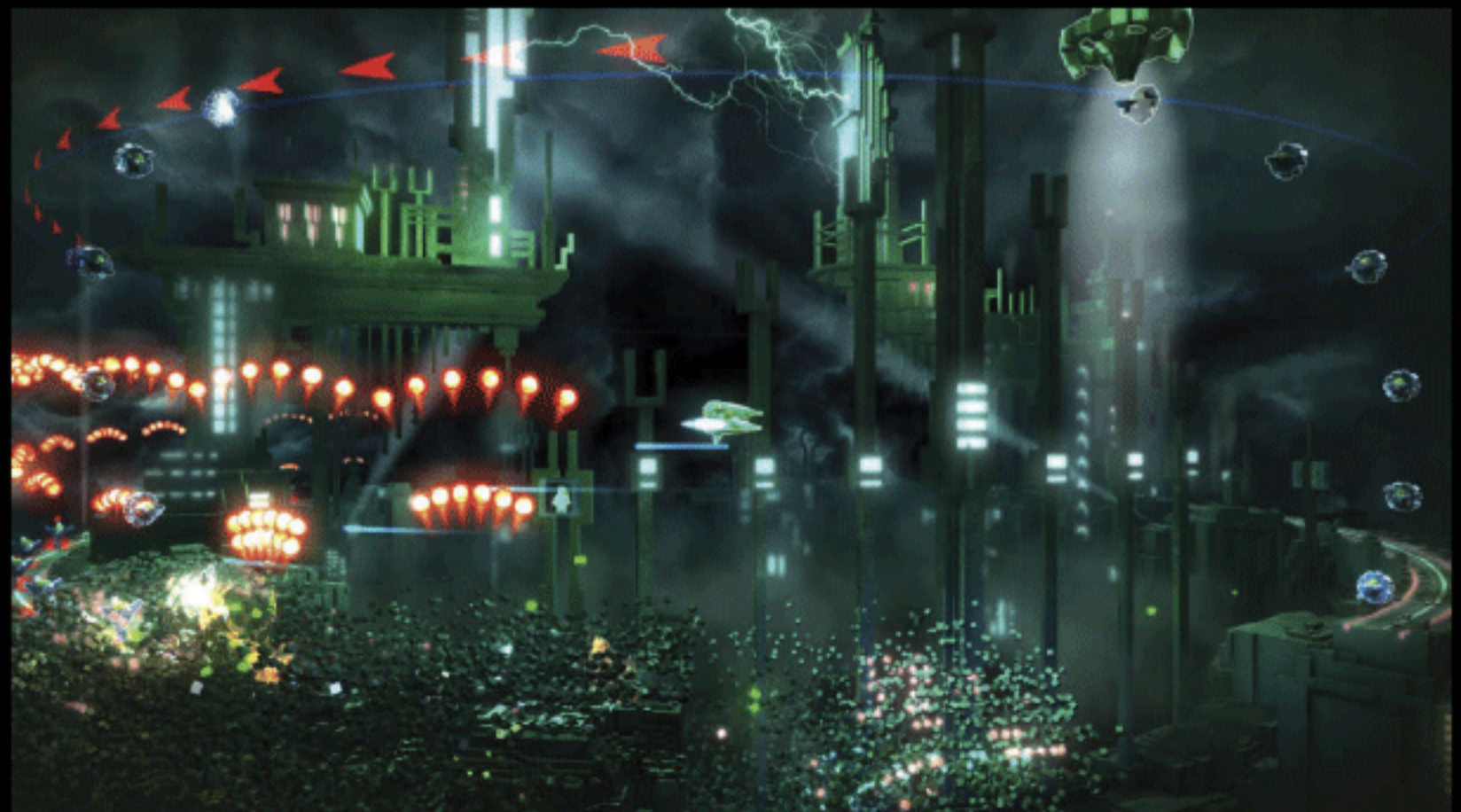
- ⊕ Kısa sürede çok eğlendiriyor
- ⊕ PSN üzerinden anlaşmalı (co-op) oynanabiliyor
- ⊖ Daha fazla silah çeşidi olabilirdi
- ⊖ Boss'lar çok kolay

9,0

|| Alternatif Super Stardust HD

Instant Game Collection

PS Plus aboneliğiyle birlikte kazandığınız bedava oyunlar, Sony'nin gerçekten şahane bir lütfü. Bu abonelik sayesinde de Resogun'ı bedavaya getirdim ve böylesine iyi bir oyunu bedavaya oynamak ayrı bir keyif oldu.



Oculus Rift

Gelecek, gözlerinizin önünde

Herkes önce aynı şeyi sordu. “Ne olacak şimdi?” Dedim, “Sen otur şimdi, bir şeye dokunmayacaksın; bir roller coaster’da bulacaksın kendini...” “Gerçekten mi?” sorusu gecikmedi ve gözünde Oculus Rift, kurban yavaş yavaş kendi dünyasına bıraktı. Çevresindekiler, “Etrafına bak, etrafına!” diye sesleniyordu; dışarıdan görülense kafasında garip bir aletle, birinin oturduğu koltuğun çevresine kafasını çevirerek garip garip bakmasıydı. Roller coaster arabası yavaş yavaş tırmanırken heyecan arttı, arttı ve inişe geçildiğini koltuğunu kolçaklarına tutunup çığlıklar atan kurbanımız hemen ele verdi; o artık 360 derece dönüşler yapıyor ve gerçek bir lunapark eğlencesini yaşıyordu... “Tuna bu ne ya?” sorusunu takiben, “Sen evde ne yapıyorsun?” sorusu geldi; insanlara evimde yaşadığım heyecanlar garip gelmişti ama ben biliyordum ki gelecek, yakında hepimizin evinin bir parçası olacaktı...

3D < Oculus Rift

3D teknolojisi kırmızı - yeşil gözlüklerden, siyah röntgen filmi kıvamındaki gözlüklere geçeli beri, bir 3D furyası başladı. Her ne kadar Xpand’inden, RealD’sine kadar bence hiçbiri pek bir şeye benzemese de IMAX teknolojisine zaman zaman şapka çıkarmak istedim. Olayın beyazperdedeki hali evlerimize de uğradı geçtiğimiz yıllarda. Özellikle Blu-ray’lerin 3D olarak gelmesiyle birlikte, evimizdeki o 40 inç ekranlı televizyonlarda 3D heyecanı yaşamaya çalıştık ama heyecanımız genellikle o denizin altındaki 3D belgeselle sınırlı kaldı. Olay oyunlara gelince, yine birtakım 3D gözlükler gördük zaman içerisinde. Elektrikle çalışana da vardı, sinemalarda kullandığımız gözlüklere benzeyeni de. Oyunlardaki görüntüyü sağa sola kaydırarak 3D görüntüsü elde etme çabası beyhude bir çabaydı ve birkaç heyecanlı kişi dışında oyunlardaki 3D durumuna aldırış eden olmadı. (Nintendo’nun 3DS ile denediği 3D çabasını da takdir etmek lazım ama o da bir yere kadar...)

Ve geçtiğimiz yıl, Kickstarter’ın en çok bağış toplayan projelerinden bir tanesi boy gösterdi; Palmer Luckey’in icadı, Kickstarter’dan 2,4 milyon dolar topladı, başka

bağışlarla da bu rakam tam 91 milyon dolara kadar yükseldi. “O kadar iyi mi acaba?” sorusu beynimi kemiriyordu ki Oculus Rift’in “Developer Kit”i dağıtılmaya başlandı. Oyun yapımcılarına gönderilen bu prototip versiyona aslında Kickstarter’da belirli bir miktarın üzerinde yaptığınız bağışlarla da ulaşabiliyordunuz. Bense projenin ne olduğunu idrak edene kadar kampanya bitmişti; yoksa basardım 1.000 dolar! (Zengin gözükmeye çalışıyorum şu an.)

Sağ olsun; Tower of Tiestru’nun yapımcısı arkadaşım, “Al abi, Oculus Rift...” diyerek bana cihazı denemem için teslim etti ve geçtiğimiz ay köşe yazımda bahsettiğim tüm duyguları aynı anda yaşadım: Şaşkınlık, heyecan, reddetme, daha yoğun bir heyecan, inanamama ve türevleri. PS4 oyun görüntüsü paylaşma işini kolaylaştırıyor, Xbox One televizyon falan izletiyor ama oyun oynayış şeklimize bir değişiklik getiriyorlar mı? Hayır. Oculus Rift ise bildiğiniz her şeyi altüst ediyor.

Yapımcı günlükleri

Oyun yapımcılığından anlasaydım herhalde tüm eforumu bu alet için harcardım zira geleceği burada görüyorum. Cihazın yapımcı kiti, piyasaya çıkacak olandan her anlamda daha düşük ama bu haliyle bile neler vaat ettiğini ve planladığınız oyunları gayet iyi bir şekilde denemenize olanak tanıyor.

Finalde nasıl olur, bilmiyorum ama gözünüzde canlanması için Oculus Rift şöyle bir şey: Kafanıza Bane’in maskesi gibi takılan bir gözlük ve bu gözlüğü bilgisayara bağlamak için gereken bir ara parça. Bu parçayı da USB ve HDMI veya DVI ile bilgisayara bağlıyor, elektrik kablosunu da prize taktıktan sonra bilgisayarın Oculus Rift’i ikinci bir monitör olarak algılamasına şahit oluyoruz. Prototip versiyonu 1280x800 çözünürlük destekliyor ki bu da bir gözünüzde 640x800 çözünürlüğe sahip olmanız demek. 1992’nin grafiksel kalitesine ulaşabiliyor olmamızsa gerçekten önemsiz bir detay zira cihaz piyasaya çıktığında, 1920x1080 HD çözünürlüğü destekleyecek, her şey daha iyi gözükecek.

Cihazın çalıştığını gördükten sonra, ufak bir kalibras- >





- > yon yapıyor ve görüntüyü kendi gözleriniz için ayarlıyorsunuz; hatta cihazdan göz bozukluğunuza uygun lensler bile çıkıyor ki tüketici versiyonunda bunların da gelişmiş hallerini göreceğimizi düşünüyorum. Kalibrasyonu yaparken zaten yeterince etkilenmişim ki ardından riftenabled.com adresine girip bin bir tane demonun varlığını keşfettim, bir anda her şeyi indirmeye başladım. Önümde 50'den fazla tarayıcı sekmesi oluştu ama ben duramıyordum. Top 10 listesini zaten hemen indirdim ama yetmedi ve her şeyi indirdim sanırım. Demolar kurulum gerektirmediği için de bir oyuna geçmek çok kolay oluyordu; ben de durmak bilmeden her şey elimin altında olsun istedim.
- "Motion sickness" adıyla belirtilen ve mide bulanmasına yol açan bir Oculus Rift etkisinden bahsediliyordu lakin 500 yıldır FPS'lerde koşturduğum için bu durumdan ben etkilenmedim. Normalde ilk oyunda insanların başı

dönüyormuş, mideleri bulanıyormuş, başları ağrıyormuş, birkaç saat kendilerine gelemiyorlarmış ama artık nasıl bir uyumsa bendeki, bunların hiçbiri olmadı. (Zaten beni otobüs de tutmaz, gemi de, ters oturmak da... Kafamdaki USB girişinden anlamalıydım insan olmadığımı.) Ne var ki cihazı denettiğim bazı insanlar kamyon çarpmışa dönmedi değil. Dolayısıyla sanıyorum ki bazı bünyeler ilk kullanımda ufak bir sarsıntı geçirecek.

Hızı hissetmek

Gelelim oyunlara. Zaten Oculus Rift'le ilgili anlatacak daha fazla detay yok. Takıyorsunuz PC'ye, açılıyorsunuz oyunu, başlıyorsunuz bir başka dünyada yolculuğa. Bu arada cihaz büyük ihtimalle konsolları yakın gelecekte desteklemeyecek zira Oculus VR'dan gelen açıklamaya göre yeni nesil olsalar bile, konsollar Oculus Rift'i destekleyecek kadar güçlü değil. Donanımları da uygun değilmiş zaten. O yüzden cihazı kullanmak için bir PC'ye veya Mac'e sahip olmanız gerekecek. (Android desteğinden de bahsediliyor bu arada ama o iş nasıl olacak, hiçbir fikrim yok.)

Oculus Rift oyunlarına daldığımda ilk önce sanal gerçekliği benim katılımımı olmadan bana hissettirecek demoları seçtim ve bunlar da sırasıyla Rift Coaster, Parrot Coaster ve Forest Coaster oldu. "Coaster" dedğiniz, lunaparklardaki o fantastik hızda ilerleyen trenler ve bu demolar da sizi bir tane arabanın içine oturtup raylarda dolaştırıyor. Rift Coaster ortaçağ temasında bir ortamda lunapark heyecanı yaşıyor, Forest Coaster bir ormanda kısa bir tura çıkarıyor. Parrot Coaster ise midenizi ağzınıza getiriyor zira yüksekten inişler mi istersiniz, 360 derecelik dönüşler mi, hepsi mevcut maşallah. Bu demoları oynadıktan sonra diyorsunuz ki, "Demek ki lunapark heyecanını yaşamak için bir yerlere gitmeme gerek yok, beynimi bir gözlikle kandırmak yetiyormuş."

Yine sizin kontrolde olmadığınız bir başka demo Blue Marble, Gravity'deki uzay mevsusunu gözlerinizin önüne getiriyor. Güzel bir parça koyuyor arkaya ve müzik eşliğinde uzaya salınıveriyorsunuz. Dünyaya şöyle

Satın alacağınız zaman...

Oculus Rift'in sitesine Aralık ayında uğradığım sırada o kadar çok kişiyi işe almak için ilan verdiklerini gördüm ki cihazın gelişimine çok büyük bir emek harcadığını bir kez daha anladım. E3 2013'te cihazın 1080p çözünürlük desteği sunan versiyonunun gösterilmesiyle bayağı bir aşama kaydedildiğini de anladığım cihazın piyasaya ne zaman çıkacağı halen belirli değil. 2014 yılını es geçmeseler diye düşünüyorum ama oyun desteği sağlanması durumuyla birlikte 2015'e de rahatlıkla sarkabilir. 1080p çözünürlüğün dışında kafa hareketlerini de daha iyi algılayacağı belirtilen alet aynı zamanda pozisyonunuzu da tespit edebilecek. Belki elektrik ihtiyacı da duymaz cihaz (USB'den güç alsa?) ve bu sayede bir prizimizi de işgal etmez... Tüm bunlarla birlikte, yapım-cı kitinden çok daha hoş bir görüntüye sahip olacağını da biliyoruz aletin ve cihazın çıkmasını sabırsızlıkla bekliyoruz.

uzaktan bir göz atıyor, yanınızdan geçen göktaşlarına bakıyor ve uzayda olmak nasıl bir duygumuş, sonuna kadar hissediyorsunuz.

Yine uzay muhabbetinin olduğu bir başka, öğretici oyuna denk geldim. "Titans of Space" adındaki bu demo da size güneş sistemindeki gezegenleri ve onların uydularını bir bir tanıtıyor. Aynen Blue Marble'daki gibi uzayda dolaşıyormuşsunuz hissiyatıyla, gezegenlerin ve uyduların önlerine getiriliyor, hepsi hakkında da bilgilere ulaşıyorsunuz. Zamanında böyle öğretici sistemler olsaydı herhalde tüm gezegenlerin ve uydularının isimlerini ezbere bilirdim diye düşünüyorum. Titans of Space bana Oculus Rift'in oyun dışında nasıl işlerde kullanılabileceğini de gösteren bir demo oldu.

Denizler altında...

"Yeter beni oyunun yönlendirdiği!" dedim ve kontrolünde benim olduğum bazı yapımları denemek üzere oyunları bir bir açmaya başladım. "Heli Hell" adında, bir helikopteri kontrol ettiğimiz, basit bir demoyu denedim öncelikle. Bu oyun bana bir helikopterin içindeyken nasıl sağa sola bakabileceğimizi, helikopterle uçarken çevreyi nasıl kolağan edebileceğimizi gösterdi ama başka da bir şey katmadı. Ardından denizin altına indim, Undercurrent bana ufak bir denizaltıyla neler yaşayabileceğimizi gösterdi. (Call of Duty: Ghosts'taki denizaltı sahnelerini Oculus Rift ile oynamanın tadı çok başka olabilir, söyleyeyim.) Her ne kadar bir amacımız olmasa ve tepemizde dolaşan köpekbalıklarına yaklaşamıyor olsak da denizaltında olmanın ne demek olduğunu görmüş oldum.

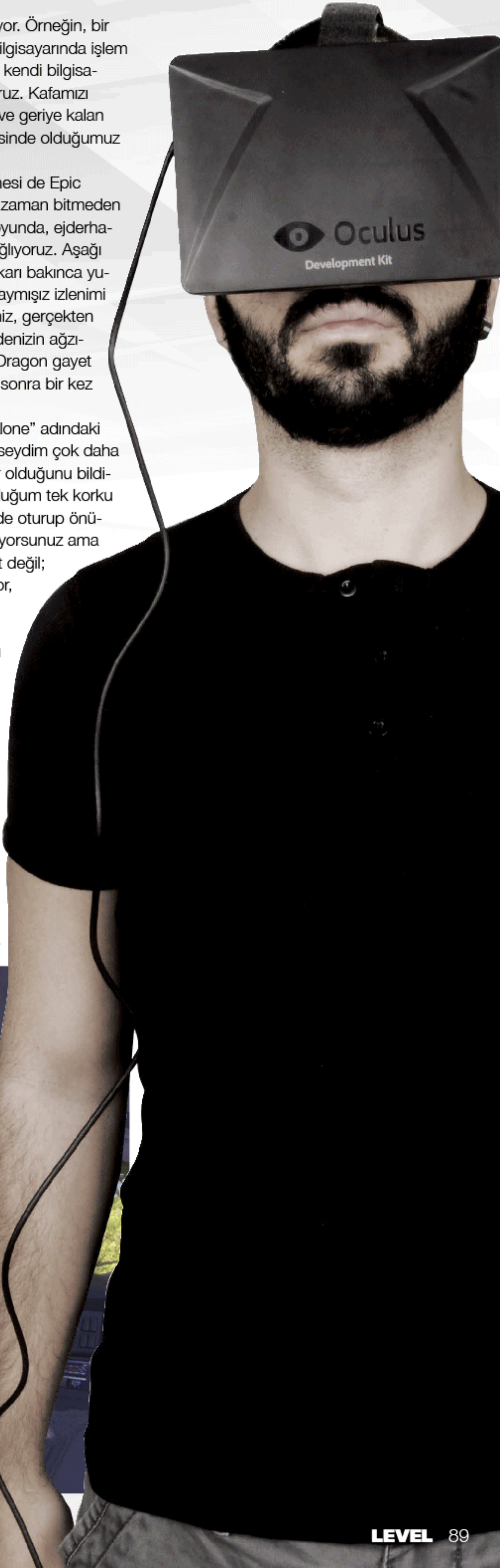
Çok met edilen bir oyun olan Private Eye, bir oyun olmaya en yakın tecrübeyi sundu. Bu oyunda bir dedektifi kontrol ediyor ve yerimizden kalkmadan bir olayı çözmeye çalışıyoruz. Bulduğumuz binanın penceresinden karşıdaki binaların dairelerini görebiliyor ve insanların evlerinde ne işlerle uğraştıklarını da dürbünümüzle gözlemleyebiliyoruz. Elimizde bir tane yapılacaklar listesi var ve burada yazanlara göre hareket ederek birtakım noktalara bakma-

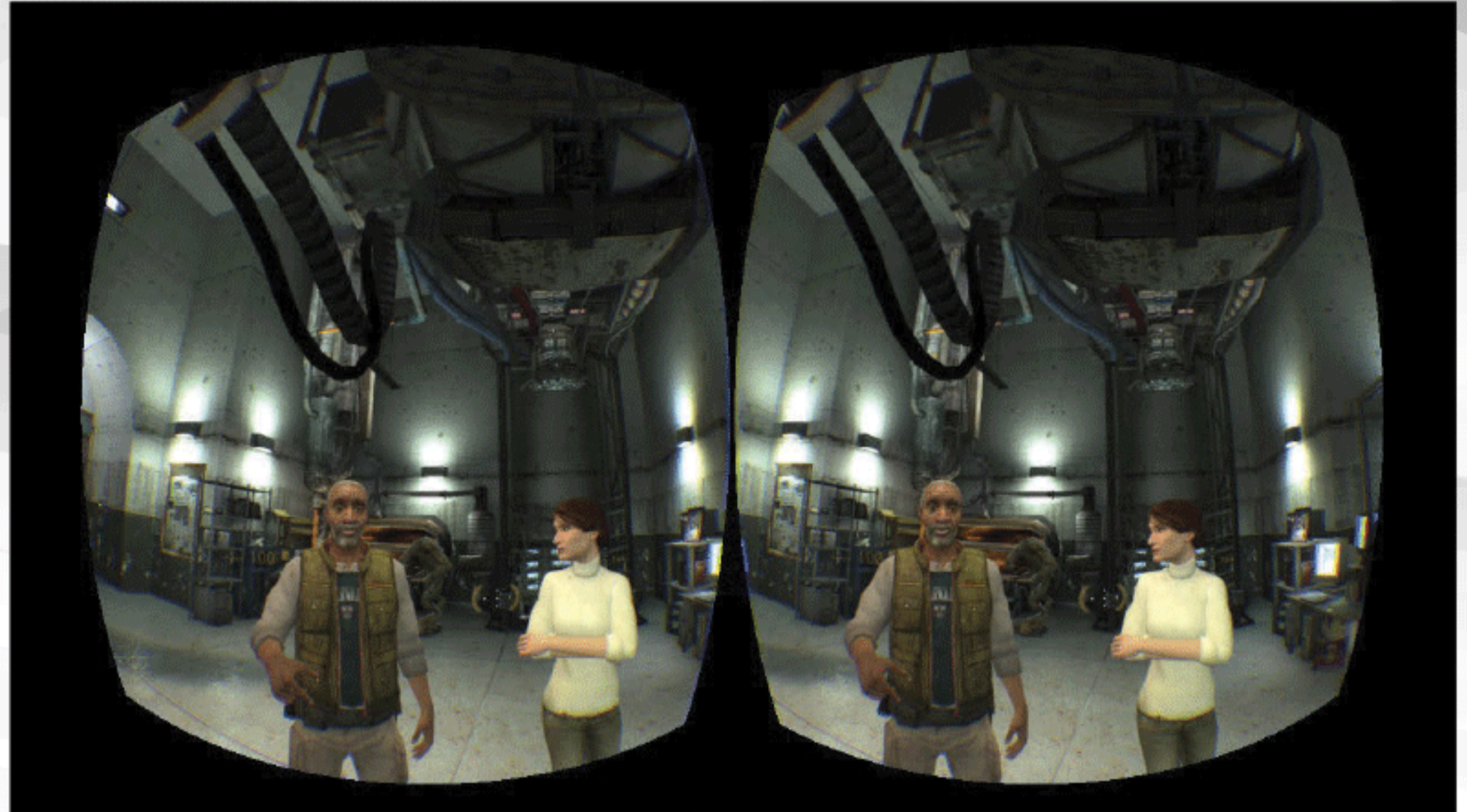
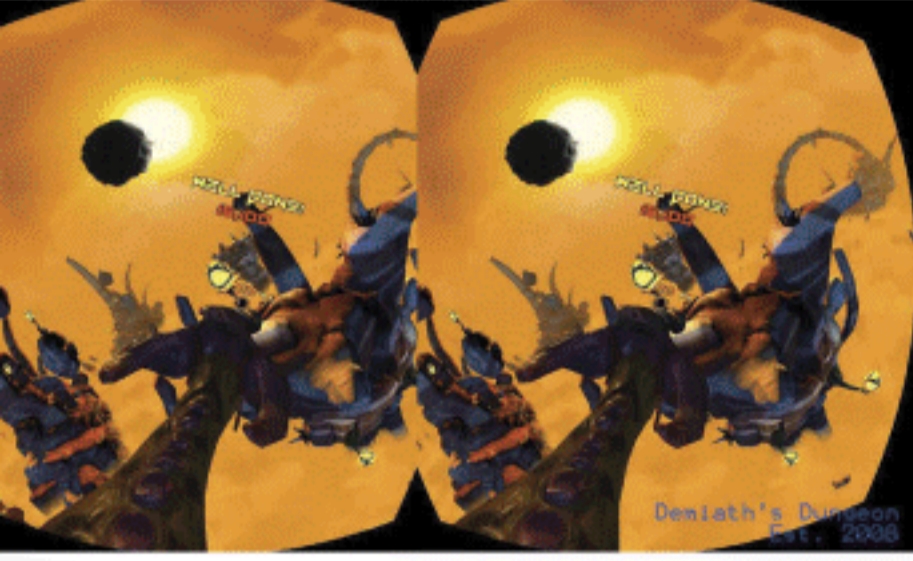
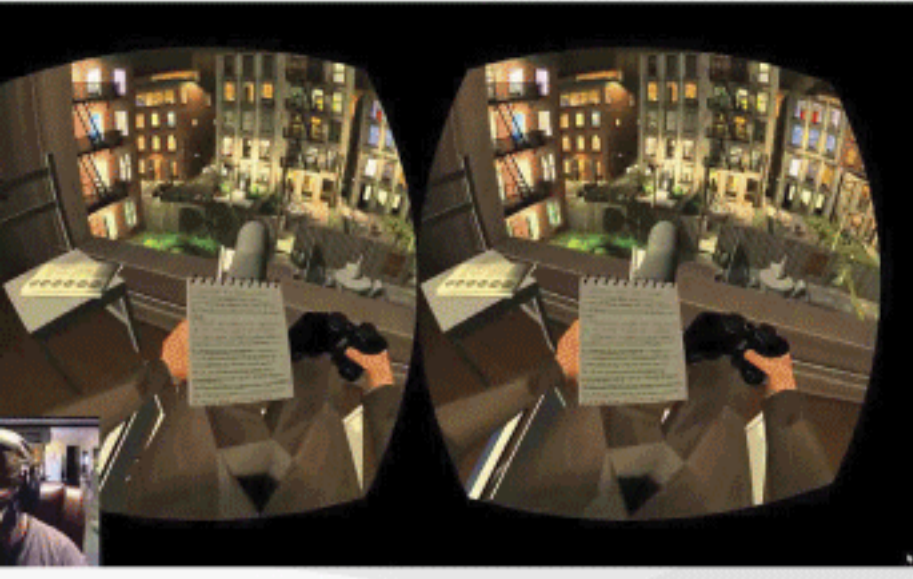
mız ve o bölgeyi incelememiz gerekiyor. Örneğin, bir adamın daireye girişini gözlemliyor, bilgisayarında işlem yaparken yaklaşıp şifresini alıyor ve kendi bilgisayarımıza girip neyle uğraştığını anlıyoruz. Kafamızı odamızda çevirmek kâğıda bakmak ve geriye kalan her şey, gerçekten o apartman dairesinde olduğumuz hissini veriyor.

Oynadığım en hızlı oyunlardan bir tanesi de Epic Dragon oldu. Bir ejderhanın sırtında, zaman bitmeden bolca puan kazanmaya çalıştığımız oyunda, ejderhanın kontrollerini kafamızı çevirerek sağlıyoruz. Aşağı bakınca ejderha aşağı yönlenecek, yukarı bakınca yukarı. Gerçekten bir ejderhanın sırtındaymış izlenimi veren oyunda aşağı eğer hızlı inerseniz, gerçekten yere çakılıymış hissini alıyor ve midenizin ağzınıza geldiğini hissediyorsunuz. Epic Dragon gayet keyifli bir oyun ve bir kez oynadıktan sonra bir kez daha oynamak istiyorsunuz.

Daha önce dergide yer verdiğimiz "Alone" adındaki korku oyunu, eğer videosunu izlemeseydim çok daha fazla keyif verirdi ama şu haliyle neler olduğunu bildiğim için çok etkilemedi. Denemiş olduğum tek korku türü oyun olan Alone'da, bir kanepede oturup önünüzdeki ekranda basit bir oyun oynuyorsunuz ama içinde bulunduğunuz ev pek de basit değil; garip sesler geliyor, perdeler uçuşuyor, kapı açılıp kapanıyor ve bir noktadan sonra anlıyorsunuz ki o evde yalnız değilsiniz. Oyun sizi ekrandaki oyunu oynama zorladığı için de bir yandan hazırlıksız da yakalanıyor ve iyice geriliyorsunuz.

Hâlihazırda tam sürüm bir oyun olup da Oculus Rift'e bu kadar iyi destek veren az oyundan biri olan Euro Truck Simulator 2'yi eğer bir direksiyon aparatıyla oynarsanız, gerçekten kamyon kullanmak ne demekmiş, çok iyi hissediyorsunuz. Normalde yarış oyunlarında kokpit görüntüsü bile es geçilir ama ETS2'de kamyonun içini tamamı- >





> la görebildiğiniz için Oculus Rift'i kafanıza geçirince direkt kamyonun içinde ne var, ne yok bakmak istiyorsunuz. Camdan dışarı bakabildiğinizi, aynalarınızı kolayca kontrol edebildiğinizi de fark edince çevreye bakayım terken direkt bir yere giriyorsunuz. (Direkt direğe.) Need for Speed: Rivals gibi oyunların Oculus Rift'e destek verdiğini hayal ettiğimde beni öyle bir heyecan basıyor ki burada anlatmam mümkün değil.

FPS dediğin...

Gelelim FPS'lere. Herkesin Oculus Rift'i FPS oyunlarında denemek istediğinden eminim ve bunu yapmak isteyeceğiz, bunu da rahatlıkla söyleyebilirim. Denediğim oyunlardan ilki Quake oldu. Evet, yılların oyunu Quake'i bir arkadaşımız Oculus Rift'e uyarlamış ve çok da iyi etmiş. Oyunu ilk denediğinizde elbette ki zorlanıyorsunuz ama bir düşmanla burun buruna geldiğinizde, gerçek bir insanın yanına gelmişsiniz gibi oluyor ve olaylar bir anda çok daha gerçekçi bir hal alıyor. Tabii ki Quake'den daha iyisi varmış ve o da Half-Life 2'den başkası değil. Levveyi düşmanın kafasına bu kadar gerçekçi bir görüntüden indirmek, meğer çok farklı bir duyguymuş. Half-Life 2 cihazla tam bir uyum içerisinde değil ama hiç de fena bir

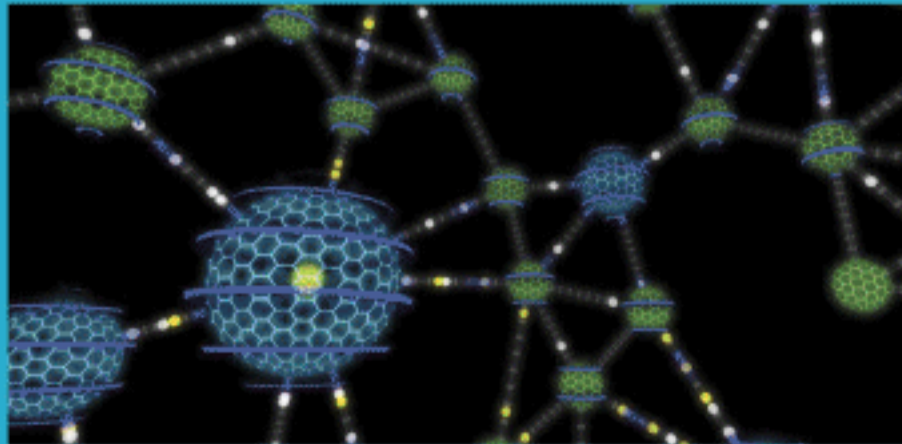
tecrübe sunmuyor.

"Razer Hydra" adındaki hareket algılayan cihazlara uygun olarak hazırlanan Tuscan Villa'da da bu kontrol cihazlarının nimetlerinden faydalaniyorsunuz. Yerdeki bir topu gerçekten ellerinizle alıp atıyormuşsunuz hissiyatı çok başka bir tecrübeymiş meğer. Daha az dikkat çeken örneklerde "Evolution" ve "Windlands" adındaki iki demo bulunuyor. Evolution aslında pek bir şeye benzemiyor ama gerçekten bambaşka bir dünyada olmanın ne demek olduğunu bana çok iyi hissettirdi. Oyundaki renkler, önünüze çıkan yaratıklar ve doğa örtüsü bayağı enteresan ve bir an diyorsunuz ki, "Böyle bir dünyada yaşasaydım, demek böyle şeyler görecektim..." Windlands'de de kanca atarak havada süzülmenin nasıl bir his olduğunu anlayabiliyoruz ki bu da enteresan bir tecrübeymiş meğer.

Oynanışıyla olsun, görüntüleriyle olsun, senaryosuyla olsun, beni etkileyen bir başka yapım da Sight Line oldu. "Eğer bir ormanda bağırırsanız, o sesi duyacak kişi yoksa gerçekten bir ses çıkarmış olur musunuz?" veya "Bir masaya baktıktan sonra, arkanızı döndüğünüzde o masa hala orada mıdır, yoksa sadece sizin algınızda bir yerde midir?" sorularının etrafında dönen

VR Jam 2013

Belirli bir zaman diliminde oyun yapma aktivitelerine Oculus Rift ile birlikte Virtual Reality Jam de eklendi ve bu etkinliğin 2013 ayağında da birçok yapım ortaya çıktı. Kazanan oyunlardan bazıları gerçekten heyecan verici...



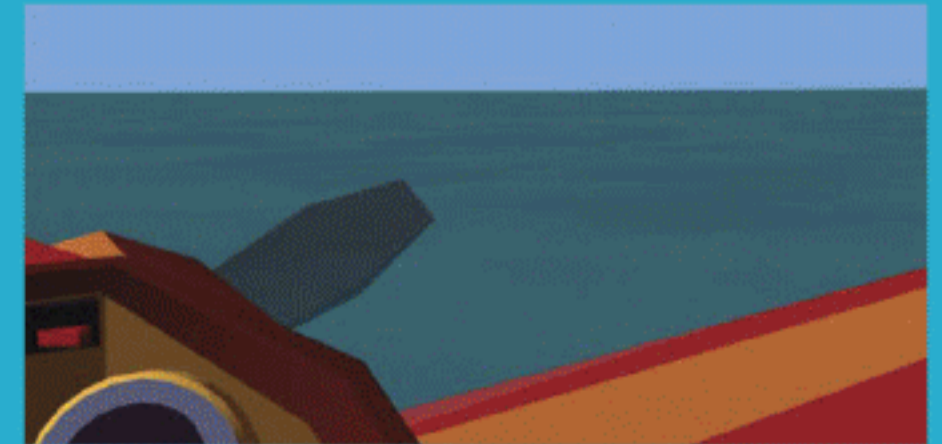
Ciess ve Virtual Internet Hacker

Büyük ödülün sahibi olan Ciess'i IndieCade'in büyük ödülünü alan Virtual Internet Hacker takip etti. Her iki oyunda da bir hacker'ın kontrolünü ele alıyorsunuz. Ciess'de hack noktalarına ulaşmaya çalışıyor, VIH'de ise klavyeye bir şeyler yazıyor gibi yaparak kırma işlemi gerçekleştiriyorsunuz.



Dumpy

Renkli grafiklere sahip az demo ve oyun gördüm Oculus Rift için hazırlanan ve bu açığı, bir fil kontrol ettiğimiz Dumpy takip ediyor. Oyunu deneme fırsatım olmadı fakat gördüğüm kadarıyla kolay öğrenilen ve sürükleyici bir yapısı var. Sanal dünyada platform oyunu böyle oluyormuş demek...



Nostrum

IndieCade'in seçtiği ikinci Nostrum'da da adalar arasında bir deniz uçağını kontrol ediyoruz. Güzel bir senaryoya da sahip olan oyun bu sayede sürükleyicilik de kazanıyor ve gerçekten uçuyormuş hissiyatını da veriyor. 1080p'de iyi gider...

Üç boyutlu eğlence, üç farklı cihaz

Bir oyunun içerisinde gerçek anlamda yer almayı kafaya koyduysanız, bu üç cihazı da satın alın ve kedilerinizle mutlu bir hayat sürün...

Oculus Rift

Yaklaşık 200 - 250 dolardan satışa çıkacak olan Oculus Rift olmadan zaten bir oyunda bulunmanız olası değil. Başka dünyaları gözünüzün önüne getiren cihazı listenizin en başına yazın ve şimdiden para biriktirmeye başlayın.



Razer Hydra

Daha önce "Sixense TrueMotion" adıyla bilinen ve PC'lere hareket algılayan gamepad teknolojisini getiren Razer Hydra, adından da anlaşılacağı gibi artık Razer'la ortaklaşa hazırlanan bir ürün. Düşünün ki iki elinizde, üstünde beş tane dijital ve bir tane analog yön tuşu bulunan ve hareket algılayan cihazlar tutuyor ve oyunları bunlarla kontrol ediyorsunuz... Razer Hydra, 140\$'lık satış fiyatıyla sizi klavyeden koparıyor ve farklı bir oyun deneyimi sunuyor.



Virtuix Omni

"Tamam, oyun gözümüzün önünde, hareketlerimizi de algılıyor ama yine yürümek için bir tuşa basıyoruz..." tezini çürüten ve Kickstarter'dan başarıyla çıkan bir proje olan Omni, sizi koşu bandı misali bir aletin üzerine bırakıyor. Özel ayakkabıları giyerek kullandığınız bu alette yürüdüğünüzde karakteriniz de yürüyor ve kendinizi bir FPS'de, savaşın tam ortasında bulabiliyorsunuz. Omni'nin Nisan 2014 gibi piyasada olması bekleniyor.

enteresan oynanışıyla, Sight Line ilginç bulmacalar ve etkileyici bir tecrübe getiriyor. Oyunda bir baktığınız yere bir kez daha baktığınızda tamamıyla farklı şeyler olabiliyor ve bu senaryo çerçevesinde, sürreal olaylar içerisinde buluyorsunuz kendinizi. Sight Line'i çok beğendim ama biraz daha bug'sız olsaydı, iyi olurdu...

Farklı yönler

Oyunlar dışında cihaza indirdiğim birkaç ilginç demo da olmadı değil ve bir tanesi de mimar olan ben-denizi etkilemedi değil. Meğer bazı firmalar çoktan projelerine işverenleri dâhil etme yolunu Oculus Rift ile sağlama yoluna bile gitmiş. Düşünün ki bir ev almak, kiralamak istiyorsunuz ve muhatabınız Oculus Rift'i çıkarıp kafanıza takıyor ve o evde dilediğiniz gibi gezmenize olanak tanıyor. Bayağı hoş bir düşünce, çok beğendim.

Olayın film boyutu da şöyle; "Total Cinema Oculus Player" adındaki bir program sizi gerçek video görüntülerinin ortasına oturtuyor. Düşünün ki salonun ortasına bir kamera konmuş ve biz de o kameranın durduğu yerden, tüm salonu kafamızı çevirerek

görebiliyoruz. Görüntülü konuşmanın geleceği direkt olarak burada arkadaşlar. İleride direkt olarak bir arkadaşımızın tam yanına oturup onunla sohbet edebileceğiz, hem de yerimizden kalkmadan. Oculus Rift'le çok değişik film projeleri de ortaya çıkabilir çünkü 360 derecelik bir bölgeyi görebildiğimiz için, filmdeki bir sahnenin sadece kadrada kalan kısmına değil, çekilen mekânın tümüne bakabilme şansımız var. Değişik projelerin uygulanacağından emin olabilirsiniz. Bir arkadaş da Justice'in On'n On şarkısını bir uygulamaya dönüştürmüştü. Bildiğiniz gibi bu klip direkt olarak üç boyuta uygun hazırlanmış ve klipi Oculus Rift ile izleyince tam olarak klipin amaçladığı şeyi yaşıyorsunuz: Hızlı bir 3D yolculuk!

Elbette ki oyun odaklı hazırlanıyor Oculus Rift fakat gelecekte öylesine yapımlar göreceğiz ki belki de eve gelip şöyle bir cümle kuracağız: "Bugün çok yorgunum; ben Miami'deki Paradise Plajı'nda oturacağım biraz..." Takacağız gözlüğü, ayaklarımızın altına da sıcak su dolu leğeni alıp plajı izlerken bambaşka bir dünyada bulacağız kendimizi. The Matrix'e çok az kaldı, uyarmadı demeyin... ■ Tuna Şentuna

KEZBAN RAPORU

Cem Şancı



Kezban'ın İmlayla İmtihanı

Geçen ay, çevremizdeki kezbanların farkına varabilmek için video oyunlarını nasıl bir turnusol kâğıdı gibi kullanabileceğimizi anlatmıştım ancak takdir edersiniz ki hayat sadece evimizde, video oyunlarının arasında, birkaç arkadaşımızın çevresinde dönmüyor. Dışarıda kocaman bir dünya var ve her gün onca insanla karşılaşıyoruz. Sosyal medyada, ortalama bir tartışma sırasında, arkadaşlarımız ve onların arkadaşları derken, onlarca yeni insanla muhatap olabiliyoruz. Okulda, kursta, işte, arkadaş davetlerinde yeni yeni insanlarla

tanışıyoruz ve elbette ilk yaptığımız, “seni feysten ekleyeyim canım” demek oluveriyor. Peki, bunların arasından hangisi kezban, hangisi değil, nasıl bileceğiz? İşte bu ay da bu meseleye değinmek istiyorum. Eminim hepiniz sosyal medyada sık sık şunlara benzer özlü kezban sözleriyle karşılaşıyorsunuz. Noktasına virgülüne dokunmadan bazılarını buraya sıralıyorum, dikkat edin şimdi:

- “Bir tınağım kırıldı diye diyer dokuzunada kıyılırsam, kalbim kırılınca neler yaparım sen düşün!!!”
- “iyiki varsın!”
- “100 verip adam ettiğimi sıfırla çarpıp yokta edebilirim!!!”
- “Nasılsa elimin altında demeyin! Sabah bin bir emekle yaptığı makyajı akşam hiç düşünmeden silen varlık sizimi silmeyecek beyler!”

Dilbilgisi kurallarına hâkim arkadaşlarımızın hemen fark edeceği üzere, kezban kardeşlerimizin de, da, ki, mi eklerini ve bağlaçlarını kullanmada belirgin bir sorunları var. Elbette sadece ek ve bağlaç kullanımı da değil problem. İmla kurallarını olabildiğince deforme ederek, körlemesine yazarak iletişim kurmaya çalışan bu kezbanito kardeşlerimizi, bu saye-

de kolayca tespit edebilirsiniz. İmla kurallarını bir test ölçütü olarak almamızın bir sebebi de aslında kişinin kültürel birikimine dair ipuçları veren önemli bir kıstas olması. Şöyle düşünmeye çalışın: Sık sık kitap okuyan, boş vakitlerini köşe yazıları, makaleler ve kitaplar okuyarak değerlendiren bir eşek bile kısa süre sonra imla kurallarının doğru kullanımına dair bir fikir sahibi olur, artık ahırda anılırken bile noktasına virgülüne dikkat ederek anırır.

Ama sosyal medyada bir bakıyorsunuz, abla 30 yaşına gelmiş, hala de, da, ki, mi kışkacında azap terleri döküyor. Demek ki bu muhterem ablamızın hayatında kitap namına hiçbir şey yok. Gazeteleri açıp okuduğu yok, dergi mergi hak getire. Tek okuduğu şey, Twitter’da takip ettiği Demet Akalın’ın tweet’leri. Zaten retweet’lerinden ve mention’larından da bu acı gerçeğe tüm çıplaklığıyla şahit olabiliyoruz. Hadi, bir insanın ergen yaşta de, da, ki konusunda aklının karışık olmasını ve doğru de, da, ki yazılışından bihaber olmasını bir nebze anlayabiliyorum; ergenlik çok zor bir süreç. İnsanın kendini dünyanın tepesinde gördüğü ama çevresinden sürekli şamar yiyip madara olduğu bu saykopatik hüdavendigar sürecin genç arkadaşlarımızın yaşamlarını hicaz makamı bir Türk sanat musikisi eserine çevir-



“Prenses olmak için prense ihtiyacım yok, ben zaten kralın kızıyım.”
- Bir kezban atasözü

diği dönemde gençlerin kitap başına oturup de, da, ki nasıl yazılmış diye kafa patlatmak istemediklerini anlayabiliyorum. Ama bir insan soru eki “mi”yi nasıl yanlış yazabilir? Bu kadar basit bir alfabe kuralından bile bir insan nasıl bihaber olabilir, genç dostlarım? Bunun tek bir izahı vardır; kızımız için cümleler zaman kaybı, yazı dediğimiz iletişim formu bir baş belası, okumak eylemiyse ancak SMS ile gelen kısaltılmış cümleleri anlamak için gerekli bir hadisedir: “cnm nbr? yrn blsyrmz?”

Haliyle, okumayan, kendini geliştirmeyen, dünyayı, evreni, yaşamı, diğer insanları anlamak için bir gram çaba sarf etmeyen bu kızımızın kezban olmamak dışında bir ihtimali kalır mı? Kalmaz. Kezbanlığını da imla hatalarıyla sık sık belli eder. İşte bu yüzden de, da, ki, mi eklerini ve bağlaçlarını kullanırken sık sık hata yapan bir hanımımız-çeğizyevrüçeğizciğimiz ile karşılaştığımızda kabbak gibi bağırarak kezbanlığını da hemen fark edip ortamdan topukluyor ve arkamıza bakmadan kaçıyoruz.

Eskiden, internetin yaygın olmadığı milattan önceki çağlarda, çeşitli okulların edebiyat öğretmenleri yayınevlerini arar, yazarınız okulumuza gelip öğrencilerimizle biraz sohbet etmek ister mi diye sorardı, ben de kalkar gider, genç arkadaşlarla sohbet ederdim. O yıllarda internet yok, e-mail yok, Twitter yok, öğrencilerin bir yazarla karşılaşması, sohbet edebilmesi, onun hakkında bilgi edinebilmesi için ancak böyle yazar - okur buluşmaları vesile oluyordu. Bu buluşmalar

sırasında sık sık, “dilbilgisi ve imla kuralları ne işimize yarayacak yeaaa, niye bunlarla zaman harcıyoruz kieeee?” gibi sorularla karşılaşmıştım. O zamanlar, genç arkadaşlara kezban tanımını anlatmakta zorluk çekiyordum, internet olmayınca, insanların dünyayı gördüğü pencere sadece evinin penceresiydi. Şimdi neyse ki Facebook’a giren ortalama bir insan, kolayca çevresinde her çeşit insan, bin çeşit musibet olduğunu fark edebiliyor. İşte o gün insanların anlamak istemediği cevabı, bugünün gençlerinin daha net gördüğünü hissedebiliyorum. Dilbilginiz, kim olduğunuzu

doğru şekilde anlatmak için önemlidir.

Kendinizi anlatmak, ifade etmek için lazım olan dilbilgisine bile hâkim olamıyorsanız, sizi kim, niye ciddiye alsın? Ancak kezban olursunuz, biz de karşınıza geçer, o fezaya yükselmiş müt-hiş egonuzla sağa sola yazdıklarınızı okuyup eğleniriz:

“Bir bilmeceyim ben, ne kadar uğraşsanda çözemisin; hakkımda bilmek istediklerini ancak hakkın olunca öğrenirsin!”

Allah akıl fikir versin.■





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 Ocak 2014 tarihine kadar geçerlidir.

Ödeme bilgileri

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

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

Doğan Burda Dergi Yayıncılık A.Ş.

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



DONANIM



ASUS

Konsol oyuncularına özel bir oyuncu kulaklığı

Sayfa 97



HIS

Ekran kartında hem yüksek performans, hem de şık bir tasarım arayanlar için

Sayfa 98



Philips

Görüntü kalitesiyle göz kamaştırıyor, ergonomik yapısıyla kullanım kolaylığı sağlıyor

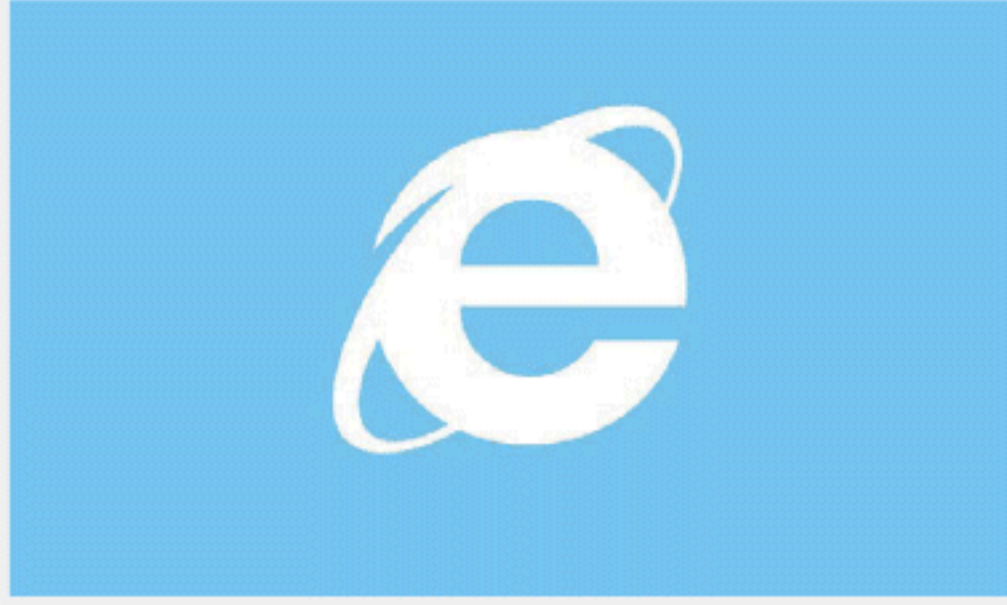
Sayfa 99



Teknik Servis

Oyuncunun dostu Recep Baltaş, dertlere derman oluyor...

Sayfa 100



Internet Explorer 11'e sanal makineler

IE 11'in uyum sorunlarını aşmak için dev adım

Microsoft, bu yılın başında web tasarımcılar için tasarımlarını ve programlarını IE platformlarında test edebilecekleri modern IE web sitesini açmıştı. Şirket şimdi de IE 11 için Windows 7 ve 8.1 sanal makinelerini siteye ekledi. Web sitesi geliştiricileri için oldukça faydalı olan sitede, zaten popülerliği günden güne artan IE11 için kapsamlı bir test platformu bulunuyor. Yeni sanal makinelerin kullanıcıların istekleri doğrultusunda tekrar düzenlendiği, örnek olarak otomatik güncelleme özelliklerinin kapatılabilmesi ve böylelikle IE'nin kendini güncellemeyeceği de belirtiliyor. ■



USB 3.1'e hız dopingi

Yeni versiyon USB'ler iki kat hızlı olacak

USB'nin en yeni hali USB 3.1, önemli hız geliştirmeleriyle gelecek ve bu sayede HD ortam verilerinin aktarımı mümkün olacak. Geriye yönelik uyumluluk sunmayacak olan USB 3.1, transfer oranını 5 GHz'ten 10 GHz'e çıkaracak. USB 3.1, 128b/132b kodlamasını kullandığından aktarılan ek verinin boyutu %20'den %3'e düşecek. Bunun yanında USB 3.1, USB 3.0'a kıyasla kablo içindeki telleri ayrı ayrı izole ettiğinden sinyal kaybını azaltacak. ■

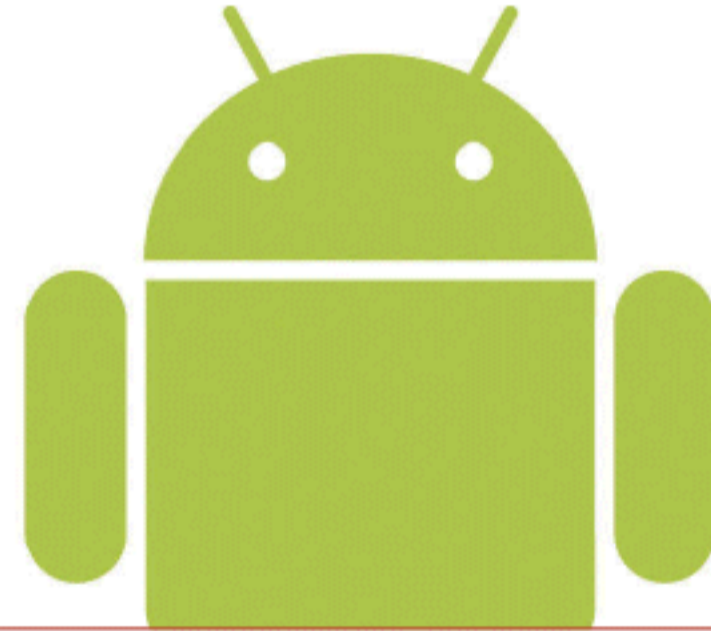


Chromebase geliyor

Chrome OS'lu ilk masaüstü bilgisayar

LG, dünyanın ilk Chrome OS işletim sistemli masaüstü PC'sini önümüzdeki tanıtıma hazırlanıyor. Chromebase, tasarımıyla bir bakıma Apple'ın iMac'ini andırıyor. 21,5 inç boyutunda bir ekranın sahibi olan Chromebase, IPS panel ekranıyla Full HD çözünürlük sunuyor. Intel Celeron işlemciyle çalışan bilgisayar, 2 GB RAM ve 16 GB'lık bir SSD sahibi.

HDMI, USB 3.0 ve 2.0 portları, 5W hoparlörleri ve 1.3 MP web kamerası, kendi klavye ve mouse'u ile gelen Chromebase, böylece Chrome OS'un Chromebook'tan sonra dizüstünden masaüstüne sıçrama yapmasına zemin oluyor. Chromebase'in ne zaman satışa sunulacağı ve fiyatının ne olacağı konusundaysa bir açıklama yapılmadı. ■



Google'in Android inadı

Virüsleri temizlemek için izin mi lazım?

Google, Android için geliştirilen antivirüs yazılımlarının zararlı yazılımları otomatik olarak karantinaya almasına izin vermiyor ve bu nedenle kullanıcıların antivirüs uyarılarını ciddiye alıp önlem alması gerekiyor. Alman antivirüs üreticisi AV-Test'in araştırmasına göre, Ekim ayında Google Play'de 28 farklı antivirüs yazılımı yayındaydı. Buna karşılık, zararlı yazılım içeren uygulamaların sayısı 2.000'i geçti. Bu aslında güzel bir gelişme çünkü asıl büyük tehlike "keşfedilemeyen" zararlı yazılımlardan

kaynaklanıyor.

Antivirüs yazılımlarının tespit ettiği zararlı uygulamaları telefonda otomatik olarak silmekse mümkün değil. Bunun için kullanıcıların yazılımdan gelen uyarıları takip ederek kötü amaçlı uygulamayı manuel olarak silmeleri gerekiyor. Google'a bu zorunluluğu kaldırması için çok büyük baskı yapılsa da Google, kullanıcıların bilgisi ve izni olmadan telefonda dosya silinmesinin iyi bir fikir olmadığını düşünüyor ve antivirüs yazılımlarının otomatik olarak önlem almasını engelliyor. ■

Kulaklık, ROG Spitfire II ses konsoluyla güçlendirilmiş



Asus ROG Orion for Consoles, 50 mm'lik sürücülerin sahibi

ASUS ROG Orion for Consoles ★

Konsol oyuncularına özel kulaklık seti

ASUS, Republic of Gamers, yani ROG serisi altında oyun severlere sunduğu Orion kulaklık setini bu defa konsol kullanıcıları için elden geçirmiş. Günümüzün en popüler oyun konsolları ve bilgisayarlar için özel olarak tasarlanmış olan Orion for Consoles; siyah ve kırmızı renkli tasarımı, konforlu yapısı ve uzun kablosuyla dikkat çekiyor. Beraberinde PlayStation ve Xbox platformları için getirdiği aksesuarlarla da kullanışlı olan Orion for Consoles, elbette ki yalnızca konsollarla değil, PC ve Mac kullanıcıları tarafından da kullanılabilir. Orion for Consoles'un en dikkat çekici yanı ve kulaklık setini başarılı hale getiren yegâne özellik ise ROG Spitfire II ses konsoluyla güçlendirilmiş olması. Daha önce Orion ve Orion Pro'da da gördüğümüz gibi rahat ve konforlu bir tasarıma sahip olan Orion for Consoles, 50 mm'lik neodimyum sürücülerin sahibi. Çevresinde kullanılan malzeme ve rahat kulak yastıkları ile kulağınızı tamamen saran bir yapıya sahip olan set, üniteleriyle 100 mm'lik bir çapa sahip. Böylece rahat kulak yastıklarıyla birlikte uzun oyun seansları sonucunda rahatsız olmamanızı sağlayan set, kafa bandı üzerindeki yastıkla da konforu destekliyor.

268 gram ağırlığında olan Orion for Consoles, isminden de anlaşılacağı gibi konsol oyuncularına özel olarak geliştirilmiş. Elbette ki yine bilgisayar kullanıcıları tarafından da kullanılacak olan kulaklık seti, tam dört metrelik bir kabloya sahip ve buna ek olarak konsollar için getirdiği 1.5 metrelik kabloyla da toplamda 5.5 metreye kadar mesafe sunabiliyor. Böylece hareket özgürlüğü sunan set, sizi geniş ekranlı televizyonunuzun dibine kadar girmek zorunda bırakmıyor. Sol kulak ünitesi altında gizlenen mikrofonla oyun içi iletişiminizi sağlamanızı mümkün kılan Orion for Consoles, kablosu üzerindeki kontrol ünitesiyle mikrofon ve ses ayarı yapabilmeyi de sağlıyor.

Performansa giden yolda karşımıza ROG Spitfire II ses konsoluyla çıkan Orion for Consoles, bu konsolla birlikte ses konusunda büyük bir gelişim sunuyor. PC, PlayStation 3 ve Xbox 360 modlarında çalışan bu konsol, Orion for Consoles kulaklıklar için amplifikatör görevi de görüyor. Böylece ses kalitesini arttıran cihaz, çevresel gürültüleri engelleyen ENC teknolojisiyle daha temiz bir oyun deneyimi sunuyor. Üzerinde yer alan ENC gürültü mikrofonuyla çevresel

gürültüleri algılayan ROG Spitfire II, ENC On modundayken gürültüleri %90 oranında engelleyebiliyor.

ROG Spitfire II'nin diğer yüzünde yer alan Game Volume ile oyun ses seviyesini ayarlayabiliyor ve üzerindeki bağlantıları kullanarak kulaklık setini farklı platformlara bağlayabiliyorsunuz. Orion for Consoles'un beraberinde getirdiği konsol bağlantı kablolarının yanı sıra USB üzerinden PC'ye de bağlayabildiğiniz set, herhangi bir sürücü yüklemenizi gerektirmiyor. Tak & çalıştır yöntemiyle çalışan Orion for Consoles, böylece başarılı performansının yanında kullanım konforuyla da beğenimizi fazlasıyla kazanıyor.

■ Ercan Uğurlu

ASUS ROG Orion for Consoles

İthalat: ASUS

Web: www.asus.com/tr

Artı: Konforlu tasarım, ROG Spitfire II ses konsolu, yüksek oyun performansı, tak & çalıştır özelliği

Eksi: Dışarı ses verebiliyor, kablosu PC kullanıcıları için çok uzun

9,2



HIS Radeon R9 280X ★

Yüksek grafik performansına önem verenlere

AMD'nin üst seviye kullanıcıları karşılayan Radeon R9 280X referans tasarımını temel alan HIS Radeon R9 280X, oldukça güçlü bir ekran kartı. Yüksek performans sunmasının yanında geliştirilmiş soğutma sistemiyle de hız aşırımlar için gayet uygun yapıda olan kart, Tahiti GPU'sunu kullanıyor. Ayrıca kartın bir hayli sessiz çalışması da ilk etapta dikkat çeken artılardan biri olarak görünüyor.

HIS Radeon R9 280X ile ilgili ilk söyleyebileceğimiz, kartın oldukça büyük bir gövdeye sahip olduğu. Yaklaşık 311 mm'lik bir uzunluğa sahip olan kart, bu nedenle kasanızda oldukça geniş bir yer kaplıyor. İki fanlı bir tasarıma sahip olan HIS Radeon R9 280X, 89 mm çaplı fanlarıyla gayet iyi iş görecektir. Fanların büyük olması, sizi kartın çok gürültü çıkaracağı konusunda endişelendirmesin. Özel tasarımı kanatlara sahip fanlar, gürültünün minimum düzeyde kalmasını sağlıyor. Büyük ölçülere sahip soğutucusu, ısı boruları ve agresif görünümü ile tasarımını bir hayli beğendiğimiz kartın arka bağlantılarına baktığımızdaysa bizlere HDMI, DVD ve iki adet Mini DisplayPort sunduğunu görüyoruz. Dual Link DVI çıkışıyla 2560x1600 piksel çözünürlük sunan ekran kartı, DisplayPort

ve HDMI bağlantılarıyla da 4096x2160 gibi oldukça yüksek bir çözünürlükle karşılaşmamıza olanak tanımasıyla sevindirici.

PCI Express 3.0 x16 arabirimini kullanan kart, fabrika çıkışından hız aşırımlı olarak geliyor. 1000 MHz GPU Base Clock'a sahip olan ekran kartı, Boost Clock'ta ise 1050 MHz hız sunabiliyor. Bu değerler referans kartta 850 MHz Base ve 1000 MHz Boost Clock olarak kullanılmış. 3 GB gibi yüksek bir bellek kapasitesine sahip olan ekran kartı, 384b veri yollu bellekleriyle yüksek performans beklentilerini rahatlıkla karşılayabilecek yapıda olmasıyla dikkat çekici. GDDR5 bellekleriyle 6000 MHz Memory Clock sunan ekran kartı, bu anlamda referans kartla aynı değerde.

IceQ X2 soğutma teknolojisine sahip olan HIS Radeon R9 280X ile hem sessiz, hem serin bir sistem sahibi olabilmeniz amaçlanmıştır. Referans karta göre daha sessiz ve serin bir çalışma temposuna sahip olan kart, üzerinde yer alan 3x6 mm boyutundaki ısı borularıyla ısıyı hızlı bir şekilde çekirdek üzerinden atabiliyor. Yine kartın alt tarafında yer alan 2x8 mm'lik ısı boruları da bu konuda büyük yardımcı.

Oyun testlerimizden bahsedecek olursak ilk oyunumuz BioShock Infinite olacak. Bu

oyunda 2560x1440 piksel çözünürlükte 49 fps'yi gördüğümüz HIS Radeon R9 280X, referans modelinden bir adım daha önde yer alıyor. Yalnız bu çözünürlükte NVIDIA GeForce GTX 770'nin ve 780'in 50 ve 60 fps'leri gördüğünü de söylemeliyiz. Diğer yandan çözünürlüğü düşürüp 1920x1200'e getirdiğimizde 73 fps almanız mümkün ki bu da gayet tatmin edici.

Cyris 3'e geldiğimizde referans kart da dâhil olmak üzere aynı referans modeli kullanan diğer markaların kartlarıyla aynı seviyede bir performans gösteren HIS Radeon R9 280X, akıcı bir oyun deneyimi yaşatabiliyor. Yine Battlefield 3'te de Full HD'de 67 fps'yi gördüğümüzü söyleyelim. ■ **Ercan Uğurlu**

HIS Radeon R9 280X

İthalat: HIS

Web: www.hisdigital.com/tr

Artı: Yüksek performans, harika tasarım, donanım özellikleri, IceQ X2 Cooler performansı, yüksek çözünürlük, bağlantı seçenekleri

Eksi: Oldukça uzun kasa yapısı, hız aşırımlarda yüksek güç tüketimi

9,2

Xapptoys appDrive

Mobil yarış oyunları fanatiklerine özel

appDrive, mobil oyun severler için geliştirilmiş bir oyun direksiyonu. Eğer bir iPhone veya iPod Touch sahibiyse ve yarış oyunlarından hoşlanıyorsanız, appDrive size de hitap ediyor. Tamamen plastik bir yapıya sahip olan appDrive, ortasında telefonu yerleştirebileceğiniz bir bölüm bulunduruyor. Buraya iPhone'u ve iPod Touch'ı yerleştiriyor ve ardından hemen lastik yakmaya başlayabiliyorsunuz. appDrive mobil bir oyun aparatı olduğu için oyun esnasında elinizde taşımanız gereken bir ürün. Yalnızca 243 gram ağırlığa sahip olmasıyla bu konuda herhangi bir rahatsızlık yaratmadığını söyleyelim.

Üzerinde dört farklı buton bulunduran appDrive, bu butonlardan ikisine direksiyonun üzerinde ve ikisine de arkasında yer vermiş. Oyunlara göre gaz, fren ve vites fonksiyonlarını atayabileceğiniz bu butonlar da malzeme kalitesiyle iyi değil ama fonksiyonelliğiyle oyunlarda avantaj yaratıyor.

appDrive'in desteklediği şu an için beş farklı oyun bulunuyor: Asphalt 7, MX Offroad, Ricky Carmichael Motorcross, Supercross ve Trophy Literally. Bu oyunları oynarken appDrive'in üzerindeki butonları kullanarak oyuna

müdahale edebiliyorsunuz ancak elbette ki appDrive'i daha pek çok oyunda kullanmanız mümkün. appDrive'i yalnızca direksiyon olarak tüm yarış oyunlarında kullanabilirsiniz ancak emin ki ilerleyen zamanlarda daha fazla yarış oyunu appDrive'a tam olarak destek verecektir.

Hangi cihaz sahiplerinin appDrive'i kullanabileceklerinden de bahsedelim. iPhone 4 ve 4S kullanıcıları ile iPod Touch sahipleri cihazlarını rahatlıkla appDrive ile kullanabiliyorlar. Diğer yandan elbette ki Android cihaz sahiplerinin de appDrive'i kullanmaları mümkün fakat direkt olarak uyumlu olduğunu söyleyebileceğimiz bir telefon modeli yok. 4.7 inç ekrana sahip çoğu Android'li telefonun appDrive ile uyum gösterdiğini söyleyelim. ■ **Ercan Uğurlu**

Xapptoys appDrive

İthalat: Xapptoys

Web: www.xapptoys.com

Artı: Eğlenceli, kullanımı kolay, dayanıklı, hafif

Eksi: Plastik malzeme, oyun desteği kısıtlı

6,2



Philips 272P4 ★

Yenilikleriyle dikkat çeken 27 inçlik bir monitör

27 inç boyutunda ve 2560x1440 piksel çözünürlükte görüntü sunan bir ekranın sahibi olan Philips 272P4, Quad HD panel kullanıyor. Böylece ekranda piksel göremediğinizi söyleyelim. Yaptığımız görüntü testlerinde monitörü bu yönüyle oldukça başarılı bulduk. Diğer yandan parlaklık ve renkler de gayet canlı ve yerinde.

Görüntü kalitesinin yanı sıra bağlantı çeşitliliğiyle de kullanımı zenginleştiren monitör, özellikle ayrıntılı görselliğe ihtiyaç duyan çizim programlarıyla çalışan kullanıcılar ve 3D grafik uygulamalara hâkim profesyonellere hitap ediyor. Bunun için iki HDMI, üç USB 3.0, DVI ve DisplayPort bağlantıları sunan Philips 272P4, ayrıca ergonomisi ve MultiView fonksiyonuyla da kullanımı zenginleştiriyor.

MultiView fonksiyonunu bu monitöründe de kullanan Philips, bu özelliğiyle iki platformu bir araya getirebilmenizi sağlıyor. Böylece iki farklı görüntüyü monitör ekranında yan yana ve eş zamanlı olarak çalıştırabiliyorsunuz.

SmartErgoBase tasarımıyla monitörü farklı açılardan rahatlıkla kullanabiliyorsunuz. Yüksekliğini 150 mm'ye kadar arttırabileceğiniz

monitörü 90 derecelik açıyla döndürebilmeniz mümkün. Ayrıca yine -65 ila 65 derece açılarında yana yatırabilir veya -5 ila 20 derece arasında da ekranı eğebilirsiniz.

Philips 272P4, üzerinde bir web kamerası bulunduruyor. Dâhili olarak ekranın üzerinde yer alan bu web kamerasıyla görüntülü görüşme yapabiliyorsunuz. Bunun yanı sıra kameranın yanlarında da mikrofon girişlerini görmeniz mümkün. Ekranın altında yer alan PowerSensor sensörleriyle ekran başında olup olmadığınızı gözleyen monitör, bu yeteneğini enerji tasarrufu sağlamak için kullanıyor.

■ **Ercan Uğurlu**

Philips 272P4

İthalat: Philips

Web: www.philips.com.tr

Artı: Görüntü kalitesi, ergonomi, MultiView ve web kamera, bağlantı seçenekleri, PowerSensor özelliği

Eksi: Kaba tasarım, plastik gövde

9,2



TEKNİKSERVİS

Sorularınız için: donanim@level.com.tr

S: Bilgisayarımın özellikleri Windows 8 Pro 64-bit, i7 2600K, AMD 6950, 16 GB RAM. Bilgisayarım biraz eskidi, kabul ediyorum ama beni daha ne kadar götürür ve Battlefield 4 gibi oyunları rahatça oynayabilir miyim? USB 3.0'a bazen telefon, sabit disk vesaire taktığım zaman bilgisayar aniden kilitleniyor ve yeniden başlatınca sorun çözülüyor. Ana kartım ASUS P8P67 LE. Samsung Galaxy S2 telefonumda Android 4.3 Jelly Bean yüklü. Bazı durumlarda şarj ederken %50 ise şarjı azalmaya başlıyor, %40 - %30 gibi oluyor. Bu sadece prizden ederken oluyor. USB'den şarj edersem böyle bir sorun olmuyor. Bu şarj aletimden mi dolayı, yoksa telefonumda mı sıkıntı var? Onur Şahin

C: Onur kaç, hemen kaç yoksa bu bilgisayara "eskidi" dediğini duyup da sinirlenen arkadaşlar sopayla seni kovalamaya başlayacaklar. Bu sistem seni rahatlıkla 2015'e kadar idare edecektir. Battlefield 4'ü de çok

rahat oynayabilirsin HD 6950 ile. USB 3.0 sorununu çözmek için yapman gereken üç işlem var. Bunlardan ilki BIOS güncellemesi. Sonrasında yapman gereken, eğer varsa USB 3.0 kontrolcünün firmware'ini güncellemek. Son olarak en güncel USB 3.0 sürücüsünü yüklediğinden böyle bir sorun kalmamalı.

Şarj sorunu sadece şarj aletinden şarj ederken oluyorsa demek ki şarj aleti bozulmuştur.

S: Benim güç kaynağım bozuldu. Yenisini alaca-

ğım fakat önce size sormak istedim. Bilgisayarımın kasası Everest 1801H. Yeni almak istediğim güç kaynağı High Power HPE-500-A12S 500W. Bu güç kaynağını alsam bir sorun çıkar mı? Mustafa Göktaş

C: Everest hem kasa, hem de güç kaynağı olarak kesinlikle tavsiye etmediğim bir marka. Yeni alacağın güç kaynağı çok daha iyi fakat yine de High Power yerine Corsair gibi daha kaliteli modellere yönelebilirsiniz. Tabii ki her zaman dediğim gibi alacağın PSU'nun 80 Plus sertifikasına sahip olduğundan emin ol.

S: Temmuz ayında bir MSI GE60 (i7 3630QM) aldım. Bazen Dota 2 oynarken SpeedFan programında sıcaklık 180 dereceye ulaşıyor. Bana çok ses çıkarmayan ama iyi soğutan bir soğutucu önerebilir misin? Deniz Avcı

C: SpeedFan dizüstü bilgisayarları desteklemeyen bir yazılım. O yüzden 180 derece gibi dizüstü bilgisayarda görülmesi mümkün olmayan sıcaklıklar gösteriyorsa anla ki yanlış bilgi veriyor. Dizüstü bilgisayarlar, sıcaklık 80 - 90 dereceye ulaştığında kendini kapatır. İlla bir fan tavsiyesi istiyorsan sana Zalman ya da Thermaltake önerebilirim.

S: Bilgisayarım biraz, hatta bayağı kötü. Exper Active DRG2E Dual Core E6500. Ama ben Windows 8 64-bit'e yükselttim ve RAM'i 6 GB'a çıkardım. İlk aldığımda güzeldi ama şimdi oyunlar hep Low'da 20 - 30 fps'de oynuyorum. (Assassin's Creed III, Battlefield 3, Far Cry 3 gibi.) Şimdi yeni nesle geçeceğimiz

için benim de sistemimi yükseltmem lazım. Yeni bir bilgisayar alacak kadar param yok, o yüzden sadece işlemci ve ekran kartı alacağım. Şimdi ekran kartı olarak HD 7850 almak istiyorum, indirimde 350 TL. İşlemci olarak da FX-6300 almak istiyorum, o da yine indirimde 300 TL. Sizden istediğim sadece anakartımın ve güç kaynağımın yeterli olup olmadığı. Eğer yeterli değilse ne almamı önerirsiniz? Tank Mehmet Salihoglu

C: Intel sisteme AMD işlemci takamazsın. Soket uymayacaktır. HD 7850'yi o sisteme takabilirsin fakat o kart yerine yeni çıkan R9 270X almanı tavsiye ederim veya GTX 760 da alabilirsin. Her halükarda PSU değişimi şart. 500W 80 Plus bir PSU alman yerinde olacaktır. Anakart değişimiye genelde komple sistem değişimiyle son bulur zira anakartı değiştirirsen zincirleme olarak işlemci ve bellek değişir.

S: Bilgisayar topluyorum ve şu ana kadar aldıklarım: Gigabyte 990FXA-UD3 anakart, AMD FX 8-Core Black Edition FX-9370 işlemci, Corsair 400 serisi 750 Watt Power kasa. Bu sisteme uygun, kaliteli ama ucuz bir işlemci soğutucusu ve ekran kartı önerisi alabilir miyim? Özkan Çınar

C: Soğutucu tavsiyem Cooler Master Hyper 212 Evo olabilir. Ekran kartı ise bütçeye bağlı olarak GTX 760 önerebilirim. Bütçe yetmez ise de AMD R9 270X de alınabilir.

S: Nisan ayı gibi bir masaüstü bilgisayar almayı planlıyorum. Aklımdaki ilk model HP G212-4L35V özellikleri bana cazip geldi. (İşlemci hariç.) Intel Pentium 3.10 GHz, 500 GB sabit disk, 4 GB DDR3 RAM, anakart H61 chipset, 2 GB AMD Radeon HD 8350 ekran kartı. Sizce nasıl? Bana

SATIN ALMA TABLOSU

LEVEL'dan herkese göre PC önerileri...



DONANIM TÜRÜ	GİRİŞ SEVİYESİ	ORTA SEVİYE	ÜST SEVİYE
KASA	CoolerMaster Elite RC-430 500 Watt	CoolerMaster Elite RC-430 500 Watt	Corsair Carbide 400R 700 watt
ANAKART	GIGABYTE GA-970A-D3	GIGABYTE Z87X-OC	ASUS Z87-Pro
İŞLEMCİ	AMD FX-6300	Intel Core i5 4670K	Intel Core i7 4770K
İŞLEMCİ FANI	AMD (Stok Fan)	CoolerMaster Hyper 212 EVO	Noctua NH-D14
BELLEK	G.SKILL DDR 2133 MHz 4 GB (2x2 GB)	Corsair Vengeance DDR3 2133 Mhz (2x4 GB)	Corsair Vengeance DDR3 2133 Mhz (2x4 GB)
EKRAN KARTI	AMD Radeon HD 7870	NVIDIA GeForce GTX 760	AMD Radeon R9 280X
SABİT DİSK	Samsung 840 EVO 120 GB SSD	Samsung 840 EVO 250 GB SSD	Crucial M500 480 GB SSD
OPTİK SÜRÜCÜ	24x SATA DVD yazıcı	24x SATA DVD yazıcı	24x SATA DVD yazıcı
FİYAT	655\$ + KDV	1190\$ + KDV	1800\$ + KDV

cazip geldi. İkinci modelse Pro 2000. Özellikleri AMD Athlon X4 740 3.20 GHz, AMD Radeon HD 8510 ekran kartı, 4 GB RAM ve 500 GB sabit disk. Sizce hangisini almalıyım? Alırsam ne kadar beni idare eder? Çünkü ben bu sistemle Call of Duty: Ghosts ve Battlefield 4 gibi oyunları oynamayı planlıyorum. Online oynarken de kasmaya iyi olur. Bu arada bu oyunları en az orta grafik ayarlarıyla oynamayı planlıyorum. Saruhan Mete Gürbüz



C: Seçtiğin iki sistem de ne Battlefield 4, ne de Call of Duty: Ghosts oynatabilecek yeterlilikte. İlkinin ekran kartı HD 8350, soldan ikinci rakam "3" ki 1 ile 9 arasında sıralamanın en altında yani. İkinci sistemdeki ekran kartıysa HD 8510. Al birini, vur ötekine. Kısacası bu sistemlerle oyun oynayabilmen tamamen mucize. Tavsiyem eğer yapabiliyorsan kendi bilgisayarını toplaman ama ne yap, et, bu iki PC'den de uzak dur. Son olarak ekran kartlarını da GB miktarına göre değerlendirme.

S: Ekran kartıyla ilgili olarak soldan ikinci rakama değinmiştiniz. Ben render çalışmak amacıyla Quadro bir ekran kartı satın alacağım. Fakat bunların soldan ikinci rakamları genelde "0" oluyor. Örneğin, Quadro K5000, 400, 6000 ve benzeri. Bahsettiğiniz sadece oyunlarda mı geçerli? Cihan

C: Evet, soldan ikinci rakam sadece oyun amaçlı satılan ekran kartları için geçerli. NVIDIA Quadro serisi kartlarda şu an en yüksek model K5000.

S: Benim bilgisayarım miadını doldurdu. Herhal-

de 11 - 12 yıllık bir cengâver. Şimdiyse 2.000 TL'ye sistem almaya karar verdim ve topladığım sistem şöyle: ASUS M5A97 R2.0 anakart, Corsair Carbide 200R MidTower kasa, Corsair 8 GB (iki tane 4 GB kit halinde.) RAM, Samsung 120GB 840 EVO SSD, Seagate 1 TB sabit disk, AMD FX X8 8350 soket işlemci. Buraya kadar böyle fakat ekran kartını karar veremedim. Sapphire HD 7870XT ya da ASUS HD 7870 DirectCU II; hangisini seçeceğime dair kararsız kaldım. Hilmi Deniz

"Soldan ikinci rakam sadece oyun amaçlı satılan ekran kartları için geçerli. NVIDIA Quadro serisi kartlarda şu an en yüksek model K5000."

C: Daha yeni nesil bir kart olan R9 270X veya NVIDIA'nın en son serisinden GTX 760 tavsiye edebilirim. Her iki kartla birlikte bu sistemde üç yıl boyunca oyunları takılmadan oynayabilirsin.

S: Eski bir dizüstü bilgisayarım var. Windows XP, AMD Turion 64 X2 TL-58 1.9 GHz, 2 GB RAM DDR2 667 MHz, NVIDIA Geforce Go 8400 128 MB. Derdim şu: bilgisayar çalışırken birdenbire kapanıyor. Genellikle oyun oynarken, bazen de hiçbir şey yapmazken.

Bu bilgisayarla ne oynuyorsun diyeceksin. Örneğin, Warcraft III'ü oynarken bile 10 - 15 dakika sonra pat, bilgisayar kapanıyor. İçini temizlettirip termal macun yenilesem en azından kapanma problemini giderebilir miyim? Ya da ne yapmalıyım. League of Legends oynayabilir miyim? Bengialp

C: Öncelikle azmine hayran kaldığımı be-

lirtmem gerek. 2007 yılında piyasaya çıkmış kullandığın işlemci. Bir dizüstü bilgisayarın ömrü bana göre en fazla dört - beş yıl ama sen bu cihazı tam yedi yıldır kullanıyor olmalısın. Cihazı temizlerken elektrikli süpürge torbasını değiştiriyormuş hissine kapılabilirsin. Öte yandan temizledikten ve termal macunu değiştirdikten sonra kapanma sorunları tarih olacaktır. Warcraft III'ü oynatan bir bilgisayar League of Legends'ı neden oynamasın?

S: Dört ay önce kendime oyun bilgisayarı olarak bir masaüstü bilgisayar aldım. Sürekli takip ettiğim bir dergi olarak sizin görüşleriniz benim için çok önemli. Sizce bu bilgisayar benim ne kadar idare edebilir ya da hangi parçamı güçlendirmem gerekir? Bilgisayarın özellikleri: Intel Core i7-3770 3.40 GHz, 8 GB RAM, NVIDIA GeForce GTX 560 SE 3 GB. Caner Durmaz

C: Yeni alınan bir sistem için işlemci ve ekran kartı biraz eski olmuş açıkçası. İşlemci Haswell serisi 4XXX olabilir.

Ekran kartı da daha yeni GTX 700 veya en azından GTX 600 serisi olabilirdi ama bu haliyle de çok kötü değil. Öte yandan yine ekran kartında gereksiz bir 3 GB durumu var. GTX 560 SE en fazla 1 GB video belleği işleyebilir. 3 GB biraz pazarlama stratejisi olmuş. Çok iyi bir sistem değil fakat ülkemizdeki sözüm ona "marka" oyun bilgisayarlarına göre ortalamanın üstünde. ■



MARKET

Son yılların atlanmaması gereken oyunları



Battlefield 4

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

Yapım EA DICE

Dağıtım Electronic Arts

Çıkış Tarihi 2013



BioShock Infinite

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

Yapım Irrational Games

Dağıtım 2K Games

Çıkış Tarihi 2013



Borderlands 2

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

Yapım Gearbox Software

Dağıtım 2K Games

Çıkış Tarihi 2012



Call of Duty: Ghosts

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

Yapım Infinity Ward

Dağıtım Activision

Çıkış Tarihi 2013



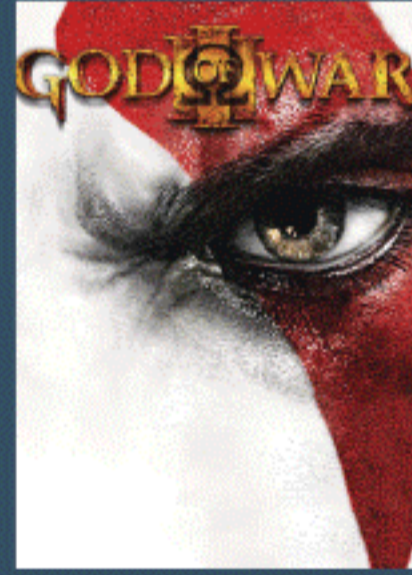
Gears of War 3

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

Yapım Epic Games

Dağıtım Microsoft

Çıkış Tarihi 2011



God of War III

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

Yapım Sony

Dağıtım Sony

Çıkış Tarihi 2010



Grand Theft Auto V

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

Yapım Rockstar North

Dağıtım Rockstar Games

Çıkış Tarihi 2013



Ni no Kuni

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

Yapım Level-5

Dağıtım Namco Bandai

Çıkış Tarihi 2013

Puan Arşivi

ARALIK 2013

Age of Empires II: The Forgotten	81
Battlefield 4	83
BioShock Infinite: Burial at Sea - Episode One	81
Call of Duty: Ghosts	74
Contrast	71
Deadfall Adventures	71
Deadly Premonitions: The Director's Cut	71
Final Exam	70
How to Survive	65
Invizimals: The Alliance	80

Invizimals: The Lost Kingdom

Journey of a Roach	77
LEGO Marvel Super Heroes	89
Need for Speed Rivals	85
Ratchet & Clank: Into the Nexus	78
Tearaway	81
The Sims 3: Into the Future	70
The Typing of the Dead: Overkill	70
X Rebirth	56
XCOM: Enemy Within	85
WWE 2K14	80

65

KASIM 2013

Air Conflicts: Vietnam	65
Arma Tactics	60
Assassin's Creed IV: Black Flag	85
Batman: Arkham Origins	76
Beyond: Two Souls	75
Dragon's Crown	87
F1 2013	85
Football Manager 2014	85
Forced	77
Foul Play	70



Diablo III

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

Yapım Blizzard

Dağıtım Activision & Blizzard

Çıkış Tarihi 2012



Dishonored

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

Yapım Arkane

Dağıtım Bethesda

Çıkış Tarihi 2012



Far Cry 3

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

Yapım Ubisoft

Dağıtım Ubisoft

Çıkış Tarihi 2012



Forza Horizon

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

Yapım Playground, Turn 10

Dağıtım Microsoft

Çıkış Tarihi 2012



Skyrim

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

Yapım Bethesda

Dağıtım Bethesda

Çıkış Tarihi 2011



StarCraft II

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

Yapım Blizzard

Dağıtım Activision Blizzard

Çıkış Tarihi 2013



The Last of Us

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

Yapım Naughty Dog

Dağıtım Sony

Çıkış Tarihi 2013



Uncharted 3

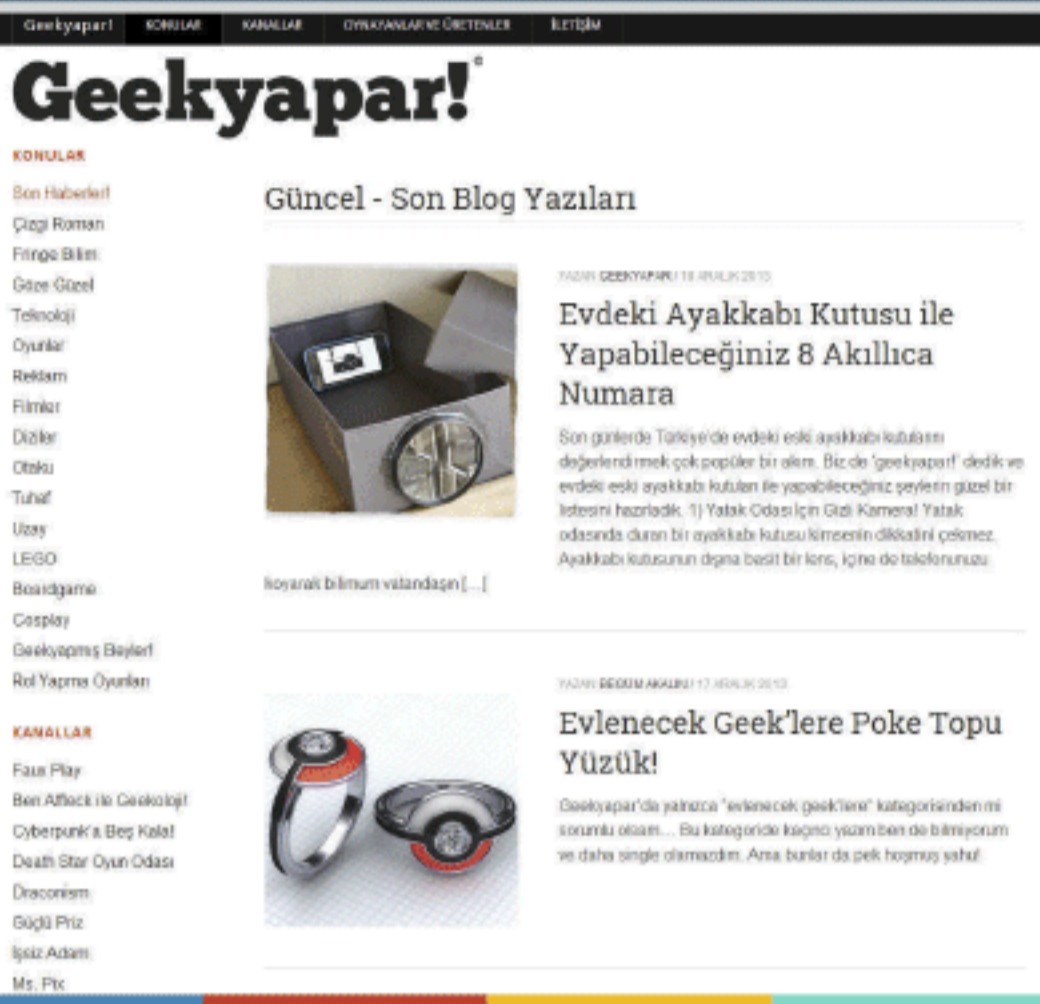
Günümüz itibarıyla sona ermiş gözükken Uncharted serisinin son üyesi, Türkçe seslendirme desteği sayesinde bizi iyice kendine bağladı ve kendine hayran bıraktı.

Yapım Naughty Dog

Dağıtım Sony

Çıkış Tarihi 2011

Game Dev Tycoon	85	The Stanley Parable	85	Gone Home	96
Goodbye Deponia	74	The Wolf Among Us: Episode 1 - Faith	87	Grand Theft Auto V	96
GTA Online	81	Train Simulator 2014	77	Guardians of Middle-earth	70
Just Dance 2014	80			Killzone: Mercenary	85
Kingdom Hearts HD 1.5 Remix	72	EKİM 2013		Memoria	75
Montague's Mount	40	Amnesia: A Machine for Pigs	70	NBA 2K14	88
Pro Evolution Soccer 2014	80	ARMA III	79	One Piece: Pirate Warriors 2	79
Rise of Venice	70	Castlevania: Lords of Shadow Ultimate Edition	78	Outlast	80
Rocksmith 2014 Edition	90	Diablo III	90	Puppeteer	90
Shadow Warrior	84	FIFA 14	90	Shelter	75
Skydive: Proximity Flight	78	Final Fantasy XIV Online: A Real Reborn	76	Total War: Rome II	87



www.geekyapar.com

Oyun oynayan insan çizgi roman da okur, fantastik filmlere de ilgi duyar, kurt adamı, vampirli dizi de izler, teknolojiye de ilgi duyar. Bunların hepsiyle ilgilenmek için de internetin altını üstüne getirebilir ama Geekyapar'ı keşfederse tüm bu hobileri hakkındaki haberlere ve makalelere tek bir kaynaktan ulaşabilir. Çok rastgele bir şekilde tanıştığım Geekyapar, her gün takip edilebilecek, içeriği bayağı dolu bir alternatif kültür sitesi. Saydım, toplamda 16 tane bölüm bulunuyor. Çizgi roman, teknoloji, oyunlar, otaku, uzay, LEGO gibi bir dolu bölümün yanında, bir de kanallar bulunuyor. Kanallar -anladığım kadarıyla- belirli yazarların katkıda bulunduğu birer blog olarak yer alıyor. Farklı konular üzerine yoğunlaşan kanallardan zevkinize uygun olanı bulursanız, her konuyu okuyacağınızdan emin olabilirsiniz. Geekyapar kaliteli bir site ve ne zamandır böyle bir sitenin var olup olmadığını merak ediyordum; artık mesudum... ■



9



Dünya Savaşı Hulk
John Romita Jr.

Gerekli Şeyler Yayıncılık durmak bilmiyor, çok da iyi ediyor. Avengers serisine gösterdikleri önem zaten ortadayken diğer Marvel kahramanlarını da es geçmemeleri gayet sevindirici. Hulk'ı konu alan ve muhteşem çizimlerle gelen Dünya Savaşı Hulk, Planet Hulk'ın devamı olarak düşünülebilir. Hulk yine sinirli, yine yakıp yıkıyor ve bu defa neredeyse tüm süper kahramanlar onu durdurmak için bir araya geliyor. Uzaylı bir ırkın gezegeni Sakaar'a sürgün edilen Hulk, bu gezegeni fethedip kral oluyor ama öfkesi ve intikama susamışlığı geçmediği için dünyaya dönüyor, şölen başlıyor. Orijinali 2007 yılında yayımlanmış olan World War Hulk'ın Türkçesinin gelmesi biraz geç oldu tabii ki ama güç olmadı neyse ki. Hulk'ı sevenler ve sürükleyici bir hikâye okumak isteyen herkes Dünya Savaşı Hulk'ı edinmeli. Belki bu çizgi romandan sonra türeyen Hulk maceraları da Türkçeye çevrilir ve hikâyenin tümünü okuyabiliriz... ■



9



Cronian
Erathems

Hiç adını duymadığım metal gruplarıyla karşılaşmak ve albümlerini dinledikten sonra onlara hayran kalmak, hep bildiğim bir grubun son albümünü dinlemekten çok daha büyük bir keyif veriyor bana. Cronian da buna uyan son keşiflerimden bir tanesi oldu. 2004 yılında kurulan Norveç - İsveç karışımı grup, o vakitten bu yana toplamda üç tane albüm yapmış ve 2008'deki ikinci albümlerinden sonra beş yıl beklemeyi seçmişler Erathems'i piyasaya sürmek için. (Herhalde beş yıl uğraşmadılar diye düşünüyorum.) Tam zevkime uygun, melodik ve kendine has bir atmosfer yaratan, kaliteli bir albüm ortaya çıkarmışlar bu yıl. Toplamda dokuz tane parça var albümde ve neredeyse hiçbiri boş değil. Zaman zaman brutal vokaller giriyor, zaman zaman temiz vokaller ve dokuz parça boyunca resmen bir yolculuğa çıkıyorsunuz. İlk dinleştikte parçaları ayırt etmek için zorlanıyorsunuz belki ama birkaç kez dinledikten sonra favorileriniz de ortaya çıkmaya başlıyor. Metalci tüm arkadaşlara tavsiye ederim. ■



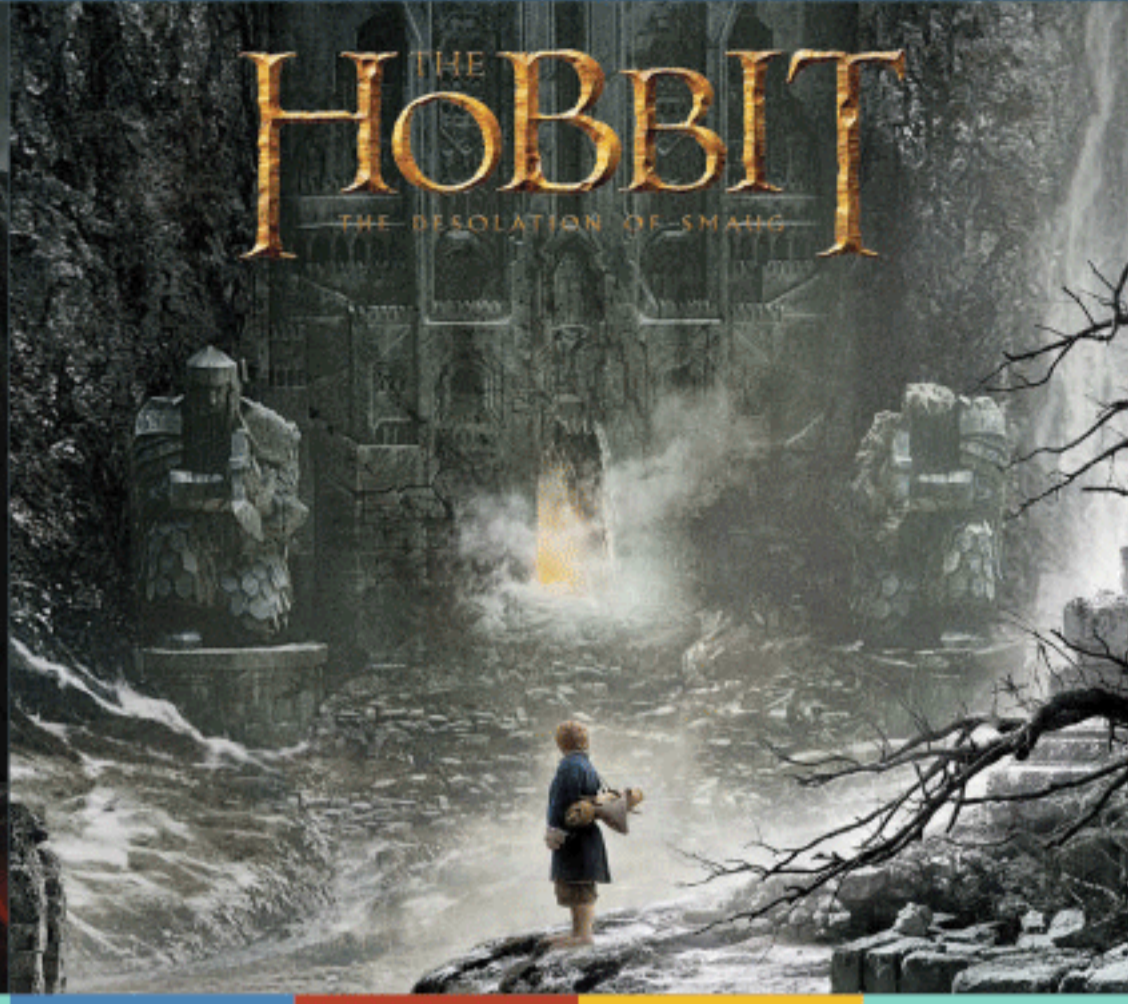
9



Rhapsody of Fire Dark Wings of Steel

Zamanında sadece Rhapsody olarak bilinen ama Rhapsody müzik servisinin bu ismi tescillemesinden ötürü ismini değiştiren Rhapsody of Fire, senfonik metal türünü en iyi şekilde icra eden metal gruplarından biri olmuştur ama zaman içerisinde bence gitgide senfoni ögesi düştü, kemanlar azaldı, melodiler sığlaştı ve yaptıkları müzik sıradanlaştı. "Kötüleştiler" demek imkânsız fakat benim için efsaneydiler, artık sadece iyiler. Son albümleri Dark Wings of Steel'in beni başka diyarlara götüreceğini hayal ettim albüm açıklandığından beri ama bu olmadı maalesef. 11 parçalık albümde vurucu bir tane parçaya rastlamadım, hatta bazı şarkılarda sıkıldım. (Angel of Light.) Power metale yakın duran albümü bir oturuşta dinleyeceksinizdir muhtemelen ama ikinci, üçüncü seferi ne kadar isteyeceksiniz, orası tartışılır. Bazı metal türleri de aslında o anki modunuza bakıyor lakin Dark Wings of Steel benim herhangi bir ruh halimi yükseltemedi. Bir de siz deneyin... ■

7



The Hobbit: Desolation of Smaug

The Lord of the Rings'den, The Hobbit'ten (Filmleri.) sıkılanlar var arkadaşlar. O nasıl olabiliyor yahu? Bana neredeyse imkânsız geliyor... O müziği duyduktan, yüzüğü bir kez gördükten sonra şahsen direkt başka bir dünyaya göç ediyorum. Dilersin savaş olmasın, dilersin olaylar ağır ilerlesin, ben izlerim. Televizyon dizisi olsun, en büyük takipçisi olurum! Bu bağlamda da Desolation of Smaug gayet iyi bir film olmuş, izlemeye doyamadım resmen. Smaug'un çenesi düşük bir dede olduğunu bize gösteren, cüceleri le Elf'lerin farklı ilişkilere geçebileceğini hikâyeye ekleyen, Bilbo Baggins'in yüzük sevdasıyla nasıl asabi bir insan olabildiğini sergileyen ve Thorin önderliğindeki cüce grubunun Bilbo olmadan sefil olacağını kanıtlayan Desolation of Smaug veya Smaug'un Çorak Toprakları, IMAX'te, en arka sırada 15 - 16 numaraları koltuklarda izlenmesi gereken, harika bir yapım. Bence 2013'ün de en iyi filmi! Yaşasın Hobbit'ler, yaşasın Elf'ler, yaşasın tüm Orta Dünya sakinleri ve bu dünyayı bizlerle buluşturan J.R.R. Tolkien! ■



10



The World's End

Filmde Simon Pegg'in oynadığını biliyordum ve filmin beğenildiğini okumuştum sağda solda, başka da bir şey bilmiyordum. Simon Pegg'in canlandırdığı adam, orta yaşta ulaşmış ama hala hovardalık peşinde olan bir İngiliz. Çocukluk arkadaşları -ki hepsi artık iş gücü sahibi adamlar- ile birlikte gençliklerinde yaptıkları gibi artarda 10 tane pub'ı gezmek üzere bir maceraya çıkıyor ve film bu şekilde bir durum komedisi gibi ilerlerken, bir anda olaylar bambaşka bir yere sürükleniyor; bir pub'ın tuvaletindeki bir mücadele, dünyanın aslında uzaylı bir ırk tarafından istila edildiğini gösteriyor. Daha fazla olayları anlatmadan, size filmin son derece keyifli olduğunu söylemek istiyorum. Hem işin içinde aksiyon var, hem eğlenceli diyaloglar, hem de kaliteli bir oyunculuk. Filmin absürt yapısı sayesinde de eksikleri, gedikleri kolaylıkla görmezden gelebiliyorsunuz, doldurma sahnelere de dikkatiniz çekilmiyor. Bu sıralar eğlenceli bir film arayışındaysanız, kesinlikle The World's End'i izlemelisiniz, kaçarı yok! ■



9

RÖPORTAJ



Tahribat-ı İsyân

Sulukule'nin itirazı olan rapçileri

Sulukule Romanların -deyim yerindeyse- kandırılarak ellerinden alan arazilerinde şimdi lüks villalar yer alıyor. Tahribat-ı İsyân grubunun genç müzisyenleri; Asil Slang, V.Z ve Zen-G, bu yıkım ortamında Sulukule Çocuk Atölyesi'nin katkılarıyla yapıcı işler yaparak geleceğe dair iyimser bir ruh haline girmemizi sağlıyorlar. Bu seneki Bienal'de yer alan Halil Altındere'nin Harikalar Diyarı vide-

osundaki performansları o kadar iyiydi ki sanki Baltimore gettolarını anlatan bir HBO yapımı izliyormuşsunuz hissi veriyordu insana. Sulukule'nin yetenekli müzisyenlerinin yeniçağa izdüşümü olan Tahribat-ı İsyân'ın elemanları Asil Koç (Asil Slang), Veysi Özdemir (V.Z.) ve Burak Kaçar (Zen-G) ile kendi mahallelerinde sizler için bir söyleşi yaptık.

YK: Hangi lise?

Asil Slang: Atatürk Çağdaş Yaşam Çok Programlı Lisesi. 93 doğumluyum, aslında Trabzon'da doğdum ama kendimi bildim bileli Sulukule'deyim. Anne tarafım ben küçükken Babaeski'den buraya taşınmış. Ben de müziğe breakdance ile başladım. Annem zaten ses sanatçısıydı, bu sebepten dolayı kulağım notalara ve diğer enstrümanlara alıştı. Serde romanlıkta var. İlk önce mahallede dans etmeye başladık. Civarda takla atabilen kim varsa toplayıp dans ediyorduk. Şu an yine bizimle beraber takılan Hasan ile o zamanlardan tanışıyoruz. Rap müzik 13 - 14 yaşlarımda çok cazip geldi. Biraz tutuk bir çocuktum, kendimi rap müzikle ifade etmem hoşuma gitti. Zaten bu müzik türünü de dinlemeyi çok severdim ve Ceza'nın da bunda katkısı büyüktü. Bir de o yıllarda izleyip etkilendiğim "You Got Served" isimli hip-hop filmi vardı. İlk zamanlar o filmin soundtrack'ini CD'den kasete çektirmiştik çünkü kasetçalarımız vardı sadece. Daha sonra müziğe ilgimiz arttıkça kim varsa dinlemeye başladık.



Yekta Kurtcebe: Bize kendinizden bahsederek başlayabilirsiniz mesela? Okul, memlekete vesaire...

Zen-G: İsmim Burak ama ben fazla kullanmıyorum. Hayatımın büyük bir kısmı Zeytinburnu'nda geçti. Liseyi yeni bitirdim ve şu an üniversiteye hazırlanıyorum. Rap müziğe 2006 yılında ilgi duymaya başladım. Aslında ilk olarak breakdance yapmaya çalıştım ama fiziksel yeteneklerim yeterli gelmeyince rap yapmaya başladım. Yapabildiğimi fark edince hoşuma gitti ve devam ettim. Gerisini Bay Asil tamamlasın.

Asil Slang: Zen-G ile lisede tanıştık.



V.Z.: Bendeniz V. Z..

YK: Normal V mi, W mu abi?

V.Z.: W değil, normal V, Türkçe V'si. Zaten grubun adını da yanlış yazıyor. D miydi, T miydi derken karıştırıyorlar. Biraz kompleks. Ben de rap, breakdance başladıktan sonra ilgi duymaya başladım. 2006 yılında Adana'dan İstanbul'a taşındık. Aksaray'da yaşamaya başladık.

YK: Adana'da nerede yaşıyordun?

V.Z.: Adana'da Ceyhan'da yaşıyorduk. Grup arkadaşlarımla 2009 yılı sonu, 2010 yılı başında tanıştım. İlk zamanlar dediğim gibi breakdance yapıyordum.

Asil Slang: V.Z. tanıştığımız da beatbox falan da yapıyordu. Hip-hop müzikle içli dışlıydı.

V.Z.: Arkadaşlarımla tanıştıktan sonra beraber bir şey yapma fikri doğdu. Abim de rap müzikle ilgiliydi. Kendince evde topladığı bilgisayarla müzik yapıyor. Ben de ilk başlarda ondan özendim. Kalem elime aldım.

YK: Zaten o kısım önemli. İlk söz yazmaya ne zaman başladın?

Asil Slang: Ben Zen-G ilk tanıştığımda söz falan yazmıyordum. Hep daha mainstream şeyler dinliyordum. Zen-G ise daha underground müzikler dinliyordu. Söz yazmaya başladığım da yazdığım verse'leri daha güzel yazıyla temize çekerdim. Ama çok kötüydü dostum. İlk başlarda grup arkadaşlarım kayıt alalım diye kafamın etini yiyorlardı. "Richard" adlı yabancı bir abimiz bize destek verdi ve ilk kaydımızı yaptık.

Zen-G: Sonra orada kayıt, burada kayıt derken devam ettik.

Asil Slang: Rap'in bize şöyle bir katkısı oldu. Daha önce böyle bir düşünce yapısına sahip değildim. Böyle flow'lar, rhyme'lar atabileceğimi tahmin edemezdim. Ayrıca rap'in bize açtığı kapılar bambaşka. Burada workshop'lar yapıyoruz Sulukuleli küçük çocuklarla ve inanılmaz eğleniyoruz.

YK: Tahribad-ı İsyân'a doğru dönüşümden bahsedelim bir de. Bu ad nasıl çıktı?

Asil Slang: Lisedeyken Zen-G ile beraber sözlük karıştırırken.

Zen-G: Daha önceden uydurma bir isim vardı, "Nabız" diye. Ben Asil'in İngilizcesi Noble'ı falan kullanıyordum. Veysi'nin Z'si, Hasan'ın da Biggy diye bir adı vardı, baş harfler NBZ'den Nabız'ı bulduk ama sonra baktım, çok kötü olmuş.

V.Z.: Ergen tripleri...

Asil Slang: Sulukule Çocuk Atölyesi'nin de büyük katkıları oldu. Çok fazla insanla tanışma fırsatı yakaladık.

YK: İşler Halil Altındere ile bir Bienale film çekmeye kadar geldi. Sulukule'nin tahrip edilip bu lüks evlerin yapılmasının üstündeki etkiler devam ediyor mu?

Asil Slang: Uzun zaman geçti yıkımın üstünden. Zaten bu yapılan evlerin hukuksuz olduğu da ortaya çıktı. Çok da söyleyecek bir şey bulamıyorum aslında. Merak eden varsa buyursun, gelsin, araştırsın.

YK: Albüm çalışmalarınız nasıl gidiyor?

Zen-G: Albüm çalışmaları devam ediyor. Şu an internette olan parçalar, yapıp yapıp internete yüklediğimiz parçalar. İnternette tam olarak bizi tanımlayan, anlatan bir parça yok. İlk albümümüzle beraber kendimizi daha doğru ve net bir şekilde ifade edebileceğiz.

YK: İlk albümünüzü yaparken birçok deneme yapma fırsatı bulmuşsunuzdur...

Asil Slang: Elbette ki. Birçok deneme yapma fırsatı bulduk. Zaten yazdığımız her parçayı da kaydetmedik. Eski bir "old school" rapçinin röportajında da benzer bir şey okumuştum. Demo kayıt yapıyor olsa bile 10 parçadan sevdiği birini vermiş.

YK: Peki işin teknik kısımlarına gelirse durum nedir? Var mı bir tonmeister'ınız?

Zen-G: O işlerle ilgilenen pek arkadaşımız yok, biz de pek anlamıyoruz. Biz profesyonel rapçiyiz. Sadece yazıyoruz.

V.Z.: Bizim grubumuzun temelleri arkadaşlıkla atıldı. Asil Slang ile Zen-G tanışırken, ben de Hasan ile beraber takılıyordum.

Asil Slang: Evet, Hasan da benim üst komşumdu. Bir gün V.Z. ile "bak bu da beatbox yapıyor, takla atıyor, gruba yeni adam getirdim" diyerek tanıştırdı beni.

YK: Geleceğe dair amaçlar planlar neler?

V.Z.: Şu atölyeyi büyütmek istiyoruz. İlk planımız o.

Asil Slang: Birçok rapçi'nin hayalinde bir "home studio" kurma fikri vardı. Bizim öyle bir hayalimiz yok. Atölyede arkadaşlarımızla beraber çalışabileceğimiz altı - yedi tane mikrofonomuz olsun, büyük bir salonumuz olsun ve komşular olmasın, sadece bunu istiyoruz.

Zen-G: Nalet komşular dostum!

YK: Sanırım yakında yurtdışına çıkıyorsunuz?

Asil Slang: Evet, "Tanas" isminde bir sanat merkezinin kapanışına davet ettiler bizi. Halil Abi ile yaptığımız Harikalar Dünyası projesi kapsamında.

YK: Son olarak oyun muhabbeti yapalım? Bilgisayar oyunları ile aranız nasıl?

Asil Slang: Valla Max Payne'i severek oynadığımı hatırlıyorum. Gayet keyif aldım.

Zen-G: Ben GTA'cıyım biraz. Mahallede bana C.J. derler dostum!

YK: Ya futbol oyunları? Ben hiç oynamam örneğin.

Asil Slang: Ben çok oynuyorum. Hiç acımam, alırım altıma, ezerim oyuncuyu.

Zen-G: FIFA'yı sevmiyoruz, daha çok PES'çiyiz. ■

LEVEL FIFA LİGİ

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

Ay 1 Oyun **FIFA 14** Platform **Xbox 360**



< Şefik vs Fırat

Yaptığımız kura çekimi sonucunda yarı finalde Fırat ile eşleştirdim ve yeni sezona direkt moral bozukluğuyla başladım. Kurada ligin yenisi, çömezi Serdar'ı bekliyordum karşıma ki galibiyetle başlayayım, direkt finale çıkayım ama olmadı, Fırat geldi. Maç başladı, başa baş giden mücadele orta sahada geçti ve bir anda bir pozisyon, gol. Ardından bir pozisyon daha, gol ve oldu mu skor 0-2? Bir gol buldum neyse ki ama nafile, maçı kaybettim.

Emre vs Serdar >

Yarı finalin ikinci maçında, ligin iddialı ismi Emre ile ligin yenisi, çömezi Serdar karşı karşıya geldi. Serdar yeniydi, bizi pek bilmezdi dedik ama bir direndi, bir direndi ve 90 dakika boyunca gol yememeyi başardı. Hepimiz şoktaydık, durumu anlamaya çalışıyorduk ve hayat normale dönsün diye uzatmalar boyunca Serdar'a psikolojik baskı uygulamaya başladık. Sonuç ne mi oldu? Baskımız meyvesini verdi ve Emre maçı 2-1 kazanarak finale yükseldi.



< Fırat vs Emre

Finalde Emre ve Fırat ikilisinin karşılaşması şaşırtıcı mı? Tabii ki değil. Geçen yıl zirve mücadelesi yapan ve son aylara kadar kıran kırana mücadele eden ikili, dört takımlı ve turnuva usulü yeni sezonda yine finalde karşı karşıya geldi. Büyük bir mücadeleye sahne olan maçta ilk gol Emre'den geldi, üstüne Mandzukic bir gol attı, bir penaltı kaçırdı, bir gol daha attı, sonra Torres beraberliği getirdi ama son sözü Müller söyledi. İlk ay, ilk kupa Fırat'a gitti.

PUAN DURUMU

İSİM	O	G	B	M	AG	YG	P	A
● Fırat	2	2	0	0	6	3	6	+3
Emre	2	1	0	1	4	4	3	0
Serdar	1	0	0	1	1	2	0	-1
Şefik	1	0	0	1	1	3	0	-2

● Ayın galibi

FINAL MAÇI

Fırat Akyıldız
FC BAYERN



Emre Öztınaz
CHELSEA



3 | 2



● E Hazard
11'

M Mandzukic ●
32'

M Mandzukic ● P
45'

45'

90'

● M Mandzukic
53'

● F Torres
61'

● T Müller
83'



Maçın Adamı **M Mandzukic**

Cem Şancı

cem@level.com.tr



Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü

Beta testi için para ödemek mi?

Oyun piyasasının son 30 yılda çok değiştiğini söyleyebilecek kadar deneyime sahibim. Biraz araştırarak olursanız, bu 30 yılda sadece oyunların görünümü değil, piyasanın işleyişi de kökten değişti. Her şeyden önce artık oyunları kutuyla satın alamıyor olmamız beni biraz üzüyor. "Kutu" derken de öyle dandirik DVD kaplarından bahsetmiyorum. Kartondan yapılmış ve içinden birçok ekstranın çıktığı eski oyun kutularını görseniz hayran kalırdınız. Maalesef o kutular çok yer kapladığı ve lojistik olarak çok büyük bir maliyet doğurduğu için oyun firmaları kutulu oyun işinden vazgeçti ve plastik DVD kaplarında oyun dağıtmaya karar verdi ki o da yakında sona erecek gibi görünüyor zira online dağıtım imkanı varken artık çok az insan fiziksel olarak oyunları mağazadan almayı tercih ediyor.

Online dağıtım sisteminin yaygınlaşması-

sa çok acayip bir sonucu doğurdu. Bugün yaşadıklarımızı bana 15 sene önce söyleseler inanasım gelmezdi ama dün inanılmaz olan, bugün gerçek oldu ve oyun firmaları, beta testine katılmak isteyen insanlardan para almaya başladı. Oysa eskiden beta testlerine katılan insanlara para ödenirdi.

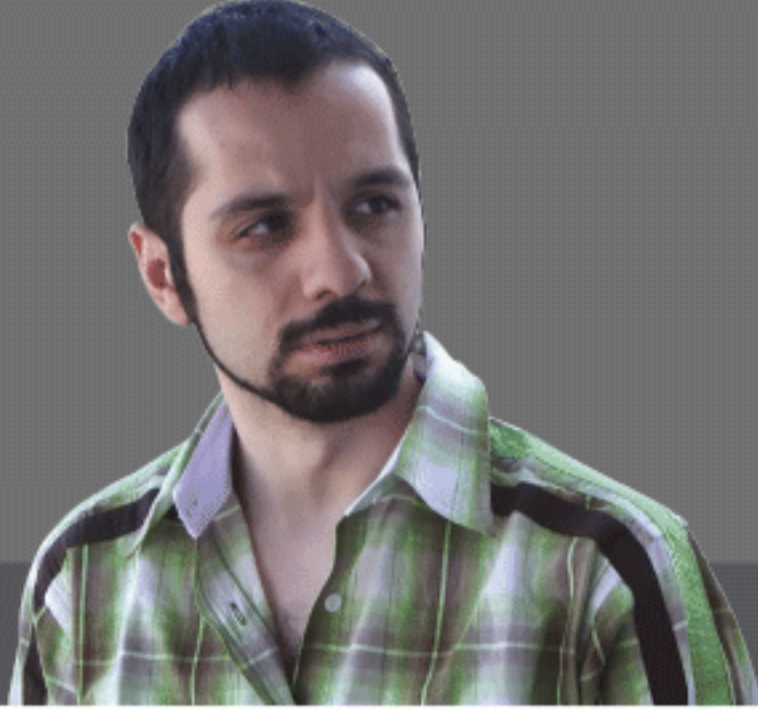
Steam'de sık sık gördüğünü "early access" (erken erişim) etiketinin anlamını biliyor olmalısınız. Henüz resmi olarak piyasaya çıkmamış ve hala geliştirme aşamasında olan oyun, erken erişim sistemiyle satılıyor ve oyuncular bu "yarım" oyunu alıp oynarken aynı zamanda yapımcının oyun hakkındaki eksikleri, hataları, sorunları keşfedip oyunu tamamlamasına yardımcı oluyorlar. Elbette ki oyuncunun bunun için para veriyor olması da bana garip geliyor. Erken erişim bir oyunu almak bana şunu hatırlatıyor. Bir şirkete iş başvurusunda bulunuyor ve o

işte çalışmak için şirkete para ödüyorsunuz. Aslında bu benzetmede abartı yok, erken erişim sisteminde tam olarak bu yaşıyor. Bir oyun geliştirme firmasının ihtiyaç duyduğu test görevlisi olarak işe başlıyor ve bunun için onlara para ödüyorsunuz. Bu arada ödenen paralar öyle boyutlara ulaşıyor ki bazen şirketler bu işten milyonlarca dolar kazanıyor. Üstelik bir oyunun erken erişimi ne kadar büyük ilgi görürse sonrasındaki resmi yayın sürecinde oyunu satın almak isteyenlerin ilgisi de o kadar artıyor. Bir anlamda oyun kendi reklamını da yapmış oluyor ve bu reklam için para ödemek yerine bizden para alıyor. Erken erişim meselesinin tam anlamıyla bir çılgınlığa dönüştüğünü düşünüyorum. Ve üstelik bu sistemin oyun dünyasına yarar sağladığından da emin değilim zira erken erişim sistemini profesyonel bir alfa / beta testi yerine kullanan firmalar, layıkıyla test yapamamış oldukları için çok sorunlu oyunlar piyasaya çıkarıyor. Maalesef oyunu erken satın almak ile beta testinde çalışmak aynı anlama gelmiyor. Profesyonel bir beta testi aşamasında, oyunlar test çalışanları tarafından dikkatle inceleniyor, hatalar raporlanıyor, yapım ekibi ve test ekibi sık sık toplantılar yapıyor. Oysa erken erişimde şikayetlerini kağıda döken kullanıcıların hiçbir sorumluluğu bulunmuyor. Bir - iki saat oyun oynadıktan sonra canları isterse forumlara geri bildirim yapıyorlar ki bunlar da genellikle oyunun ilk safhasında gözlerine çarpan birkaç sorun oluyor. Hiçbir erken erişim oyuncusunun oturup da oyunla yüzlerce saatini geçirerek, profesyonel bilinçle rapor hazırladığını düşünmüyorum.

İşte ondan sonra da, "Vay efendim bu oyun ne kadar bug'lı! Aman da efendim siz bu oyunu yayınlamadan önce hiç oynamadınız mı?" diye şikayetler başlıyor.

Multi milyon dolarlık dev oyun yapım projelerini, annesi yemeğe çağırmadan önce birazcık oyun oynamak isteyen küçücük çocukların üç - beş şikayetine güvenerek test etmeye kalkarsanız, işte bugün olduğu gibi, oyun piyasası dev bir çöplüğe dönüşür. ■ twitter.com/cem_sanci





PS4 ile yaşam...

Geçtiğimiz aydan bile önce, Kasım ayının sonlarına doğru, Türkiye'deki çıkışından önce bir PS4'e kavuştum ve görmemiş gibi fotoğrafını çekip Facebook'ta da paylaştım zira görmemişim gerçekten, "gibi"si fazla oldu. PS4 ofise geldiği gibi Firat'a bir mail attım. Dedim böyle böyle, bir PS4'süz hayat düşünemiyorum ve o PS4'ü bana yollamazsanız Pakistan'daki bir yeraltı satıcısına uğramak zorundayım ve benden sadece para istemiyor... Firat tabii ki üzüldü, böyle bir yola sapmamı istemedi ve PS4'ü sağ olsun, bir gün içerisinde gönderdi. Teşekkür ettim, eline ve keline bir buse kondurdum ve PS4'ün paketini paramparça etmek suretiyle... Yalan tabii ki, fotoğraf çekeceğim diye itinayla açtım paketi, kurdum aleti hemen. (Zaten iki tane kablosu var, taktım bitti; kurdum diyerek büyük iş yapmışım havası estiriyorum.)

Aleti ilk defa açmak ve beyaz ışığın üzerinde bir ileri, bir geri gidişini izlemek teknolojinin geldiği o son noktayı... Olayı gerçekten dramatize etmeye çalışıyorum ama alet bildiğin açıldı işte, arayüzle baş başa kaldık. Firat cihazla birlikte bir oyun yollamadığı için saçma sapan işler yaptım ilk olarak. Settings'i gezdim, aleti Facebook'a bağladım, PSN'e bir ugradım. PS Plus aboneliğim yoktu, Wallet'imda para varmış, onunla bir aylık üyelik aldım falan. Ama bir baktım ki Instant Game Collection'da Resogun var, bir heyecan onu yükledim ve bir anda, grafiksel patlama yaşatması beklenen alette, PS2'de bile oynanabilecek bir oyunu oynarken buldum kendimi. Yani düşünsenize, yeni nesil grafikler, yeni nesil özellikler diye bir konsol alıyorsunuz, sonra shoot'em up...

Resogun elbette ki çok eğlenceli bir oyun ama PS4'ün kalitesini ortaya çıkaracak bir oyun da değil.

Resogun'dan sonra Killzone: Shadow Fall elimе ulaştı ve grafik neymiş, şov nasıl yapılmış, hepsini görmüş oldum. Sonra daha çok oyun geldi, daha çok ve derken PS3'ü bir köşeye ittiğimi fark ettim.

Bu arada bir parantez gireyim, PS4 aynı PS3 gibi açılıyor. Düğmesine bastığınızda çıkan sesten tutun da arayüz gelinceye kadar geçen zamanda bir değişiklik yok. Ayrıca PS4 standby'a çok daha geç geçiyor; sanki bilgisayar kapatıyoruz.

Ayın ortasında Şefik bir PSN kodu gönderdi bir oyun için. Ben de evden uzaktayım ama yanımda PS Vita var. Hah dedim, PS4 Link yapmak için iyi bir fırsat. Olay çok basit işliyor: PS Vita ile PS4'ü bir kez eşleştiriyorsunuz ve daha sonra, PS4 ile yapabileceğiniz her şeyi, PS Vita'nın ekranından yapabiliyorsunuz. Tabii

ki bunun için PS4'ün internet bağlantısına sahip bir yerde, standby modunda durması gerekiyor. PS Vita internetten PS4'ünüzü buluyor, açıyor ve istediğiniz işlemi kilometrelerce uzaktan yapıyorsunuz. Ben de bu şekilde oyunu uzaktan PS4'üme yüklemeyi başardım, bilgisayarda remote desktop görmemiş gibi sevindim. PS4 ile ilgili hoşuma giden bir güzel şey de PS3'ün kötü internet alıcısına göre çok daha iyi bir internet bağlantısına sahip olması. Bendeki PS3, PSN'e bağlanmayı da beceremiyordu, PSN üzerinden güncellemeyi ve oyun yüklemeyi de. (Xbox 360 çatır çatır yapıyordu hepsini.) Bir dolu oyunu denemiş olmamla birlikte PS4'e ısınmam çok kolay oldu anlayacağınız. Bir ara Twitch'ten yayın denemesi de yaptım ama 1 Mbit upload'la nereye yayın yapıyorsun... Olsun, ileride daha iyisi de olacak, evde ne halt yiyorsam, hepsini yayımlayacağım! Yaşasın gizlilik olmayan bir dünya! (Ve PS4 amacından şaşar...) ■



Şefik Akkoç

rocko@level.com.tr



Rocko'nun Modern Yaşamı

YouTube ne yapıyor?

Sevgili okurlar, dostlar, sevgi pıtırıcıları. Ben böyle giriş yapar mıyım hiç? Yaptım vallahi. Hemen konuya geçeyim mi? Geçiyorum.

Şimdi, bildiğiniz üzere bir yıla yakın süredir "Rocko's Gamer Channel" adlı, www.youtube.com/RockoTR adresinden ulaşabileceğiniz bir YouTube kanalının sahibiyim, oynadığım oyunlardan yaptığım kayıtları oyuncularla paylaşmayı seviyorum. Bunu yaparken tabii ki belli kurallara bağlı kalmalı, yanlış yapmamalı ve hem YouTube'a, hem de telif hakkı sahiplerine karşı sorumluluklarımı unutmamalıyım. Süreç boyunca her şeyin olması gerektiği gibi olması için belli aşamalardan geçmek, belli başvurularda bulunmak ve belli bağlantıları kurmak gerekiyor. Bu sayede ne oluyor? Bireysel olarak koruyamayacağınız haklarınızı, bunun için oluşturulmuş oluşumlar sayesinde koruyabiliyorsunuz. Ne güzel anlatıyorum, değil mi? Sanki siz üstünüze düşeni yaparsanız, en ufak bir dertle karşılaşmayacaksınız gibi geliyor kulağa ama öyle değil arkadaşlar.

YouTube'un aylar önce duyurduğu, Kasım ayında olması planlanan ama Aralık ayı başına ertelenen değişiklikler silsilesinin neler getireceğini önceden kestirmek hiç kolay değildi.

Telif haklarının çok daha "etkili" bir biçimde korunacağına dair söylemler, YouTuber'ları korkutmuyordu çünkü her YouTuber kuralları, yapılması gerekenleri biliyordu. Peki, ne oldu? YouTube öyle bir sistem getirdi ki herkesin e-posta kutusu YouTube'dan gelen e-postalarla dolup taşı, YouTuber camiası ne yapacağını şaşırıldı.

Ne yaptı YouTube? Bugüne kadar yüklenen tüm videoların üstüne bir bot ordusu saldı. Bu botlar ne yapıyor peki? Telif hakkı ihlallerini ve üçüncü parti içerik eşleşmelerini belirleyerek kullanıcılara uyarı yolluyor. Hala kulağa normal geliyor her şey, değil mi? Hayır arkadaşlar, hiçbir şey normal değil. Problem şu ki eşleşmeler o kadar saçma sonuçlar doğurdu ki aylardır, hatta yıllardır problemsiz olarak yayında olan videolar bir anda kaybolmaya başladı. Eşleşme durumlarında öne sürülen sebepler, sahneler de o kadar saçma ki ne yapacağınızı şaşırıyorsunuz. Örneğin, Beyond: Two Souls için hazırladığım 14 bölümlük serinin 10. bölümü, "videoda Arab Reach Media'ya ait içerik var" gerekçesiyle dünya çapında engellendi. Mantık mı arıyorsunuz? Ben aradım, bulamadım. Bu verdiğim en kötü

duruma bir örnek tabii ki; genelde videolar, şarkılar nedeniyle bazı ülkeler için engelleniyor ve neyse ki bu tip birçok video, videolarım hala yayında, izlenebilir durumda.

YouTube'un bu tip durumlar için bir itiraz mekanizması da mevcut ama sonuç almak her zaman mümkün olmuyor. Üstelik benim gibi herhangi bir network'e bağlı değilseniz, yani bir bireyseniz işiniz bir miktar daha zor olabiliyor. İş daha da zorlaştırırsa YouTube'un gelen tepkiler üzerine -ki dünya çapındaki birçok ünlü YouTuber da aynı dertte mustarip- yapıcı bir açıklama yapmak yerine "Biz doğruyu yaptık, sizin yapmanız gerekenler var ve onlar da şunlar." şeklinde bir yaklaşım benimsemesi. Sonuç ne olacak dersiniz? Oyun firmalarının çoğu, an itibariyle zor durumda kalan YouTuber'lara destek vermeye, konuyu çözmeye çalışıyor. Bazı YouTuber'lar ise YouTube'a ara verdi ya da içerik oluşturma hızını düşürdüler. Bu sadece bir başlangıç olabilir. Eğer YouTube geri adım atmazsa hem oyuncular, hem de YouTube kaybedebilir. İş o noktaya gelirse de an itibariyle burnundan kıl aldırmayan YouTube'un geri adım atması kaçınılmaz olur kanımca. Bekleyip göreceğiz...

■ www.gamerrocko.com

You Tube



Film eleştirisi yaparken

Birazdan okuyacağınız yazı, The Hobbit: The Desolation of Smaug temel alınarak yazıldı. Her ne kadar 204. sayımız piyasaya çıkıncaya kadar birçoğunuz filme gitmiş olsa da yine de gereksiz yere önceden film hakkında bilgi almayı istemeyenler için baştan frene basmalarına imkân tanımak istedim... Sizleri bilmem ama benim beklediğim filmler ne yazık ki Star Wars: Episode III - Revenge of the Sith ile bitti. Orijinal Star Wars serisinin hayranı olarak, ne olursa olsun heyecanla beklemiştim yeni üçlemenin filmlerini de ve yine, bu sefer heyecan kadar merakla da yedinci filmi bekliyorum. The Hobbit filmlerinin çekileceğini duyduğum zaman da heyecanlanmışım, yalan olmasın ama ilk filmi izledikten sonra içimdeki heyecan, sinema sektörünün bulunduğu konum itibarıyla söndü. O yüzden The Desolation of Smaug için salyalar saçarak koşmadım salona. Filmi beğendim ama filmin henüz ara kısmında, beraber filme gittiğim insanlara açık ve net bir şekilde şunu söyledim: "Filmin kalitesi yerine tamamen kitapla karşılaştırma yapılan binlerce eleştiri duyacağız!" Nitekim öyle oldu, zaten olması da lazım ama artık bazı

eleştirilerin içi o kadar boş ki "babacım" diyen muhabbet kuşu sesi gibi geliyor kulağıma. Özetle ben bu filmi beğendim. Sinemacı değilim ama gözlemlediğim kadarıyla muazzam bir sanat yönetmenliği hâkim detaylara. Büyük kısmı "green screen" üzerinden çekilen bir film içinse bir adım daha ileri tekniklerin kullanıldığı aşikâr. Koreografilerse gerçekten muazzam... Wood Elf, yani Orman Elf'lerinin filmde büyük rolü olacağı zaten biliniyordu ve The Desolation of Smaug için yaratılan Legolas o kadar iyi olmuştu ki en çok Elf'leri görmek istiyordum, gördüm de! Elf ırkı için bugüne kadar yapılmış açık ara en iyi sinema çekimi bence bu filmdeydi. Özellikle masaüstü FRP'lerde bulunan Dexterity kısmının ne demek olduğunu, daha doğrusu, Elf'lerin bu özelliklerini nasıl güce dönüştürebildiklerini gösteren harika çekimler vardı. Şehirleri, konuşmaları ve tarzları ile bu zamana kadar üretilmiş birçok kitapta bulunan Orman Elf'i tasvirini Peter Jackson'ın çok iyi anladığına eminim. Gelelim Dwarf kısmına. Cüceler tam da kitap okuduğum şekliyle karşımdalar; Tolkien'in anlatısında kimi zaman ciddi, kimi zaman afacan olan bu ırk, Elf zindanlarından kaçıışı esnasında vuku bulan varil

sahnesinde harika bir şekilde izleyiciye izah edilmiş. Sahne başlı başına muhteşem, o ayrı ama cücelerin olaylara verdikleri tepkiler, o zor durumda bile organize olabilmeleri ve bir şekilde hayatta kalabilmeleri en iyi şekilde anlatmış. En azından benim The Hobbit içerisinde okuduğumdan anladığım Dwarf anlatısı, tam da filmde gördüğüm gibiydi.

Son olarak şu konuya da dikkat çekmek istiyorum: Kitabı ne kadar severseniz sevin, ne kadar Yüzüklerin Efendisi hastası olursanız olun; bir, bu film Yüzüklerin Efendisi değil, The Hobbit'in filmi ve iki, bu bir "uyarlama" ve artık ne olur herkes bunu kabul etsin. Hepimizin kitaptan filme olan geçişlerde eksik bulunduğu noktalar var ama geçmişe bakacak olursak, Tom Bombadil'i eksik olan Yüzüklerin Efendisi ilk filmi milyonlarca insan, onlarca defa izledi. Özetle The Hobbit'te olan da budur, fazlası değil. Unutmamak lazım, Peter Jackson tüm telif haklarını elinde bulduran birisi olarak isteseydi Smaug'u ufak bir kertenkele olarak betimleyebilirdi...

■ twitter.com/ErtugrulSungu





#205

Assassin's Creed: Liberation HD

Aveline ile yüksek çözünürlüklü bir macera...

1 Şubat'ta piyasada!

Not: İçerik koşullara göre değişkenlik gösterebilir.

PCNET'İN OCAK SAYISI BAYİLERDE!

SON 5 YILIN PCNET ARŞİVİ HERKESE HEDİYE

NASIL YAPILIR? • PC'nizin elektrik tüketimini azaltın • Bedava site kurun • Yeni bir bilgisayara taşının

PCnet

Teknolojiyi seviyoruz Ocak 2014 Sayı 196 Fiyat 7,90 TL



ŞİFRELEME ARAÇLARI

Buluttaki dosyalardan e-postalara, sosyal ağ mesajlarından kablosuz ağ bağlantısına kadar her şeyi şifreleyerek casusların kâbusu olun.

İLK YARDIM USB'Sİ
Her işinizi görecektir, USB belleğe sığan yazılımlar

SANAL PARA BITCOIN

AYRICA LITECOIN MADENCİLİĞİ
YENİ BİR SANAL PARA BİRİMİYLE İLK KAZANAN SİZ OLUN

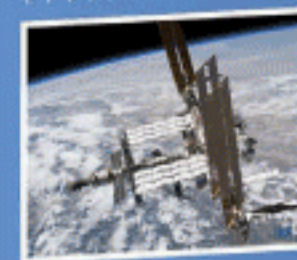
DVD HEDİYELİ

YENİ BİR EKONOMİ
NİMLERDİR GÜNDEMDE DÜŞMÜYOR...
SANAL PARA BİRİMİ NASIL
KULLANILYOR, NASIL PARA KAZANDIRIYOR,
KİMLER TARAFINDAN KULLANILYOR?

DONANIM

MAC'İN DÖNÜŞÜ
PC'DEKİ OYUN KEYFİ APPLE'İN
BİLGİSAYARLARINA DA TAŞINIYOR

AYIN DOSYA KONULARI TAM 45 SAYFA



TEKNOLOJİ
UZAYDAN TWEET

+ Uzay İstasyonu'ndan nasıl tweet atılıyor?



İNTERNET
BÜYÜK PAYLAŞIM

+ E-postaya sığmayan dev dosyaları paylaşmanın 10 yolu



TEKNOLOJİ
BEYİNİ HACK'LEMEN

+ Zihin gücüyle bilgisayar kontrolüne doğru

HER SAYIDA
+ YENİ ÜRÜNLER + YAZILIMLAR + MOBİL UYGULAMALAR + WEB SİTELERİ



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



CHIP İNTERNETİN KARANLIK YÜZÜNÜ ORTAYA ÇIKARIYOR



VIDEO EĞİTİM

4
TAM
SÜRÜM
yazılım

CHIP Ocak sayısındaki hediyeleri KAÇIRMAYIN!

Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com



Türkiye'nin ilk ve en çok okunan online oyun dergisi

Ocak 2014 Sayı: 55

ONLINE OYUN



BLESS

Fantastik bir maceraya merhaba





SEN DE KATIL!

LEVEL Community
<http://community.level.com.tr>

Online Oyun #55

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

DB Okur Hizmetleri Hattı:

0 212 478 0 300
okurhizmetleri@doganburda.com
DB Abone Hizmetleri Hattı:
Tel: 0 212 478 0 300,
Faks: 0 212 410 35 12 - 13
abone@doganburda.com
www.doganburda.com

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



Yılın İlk Günü

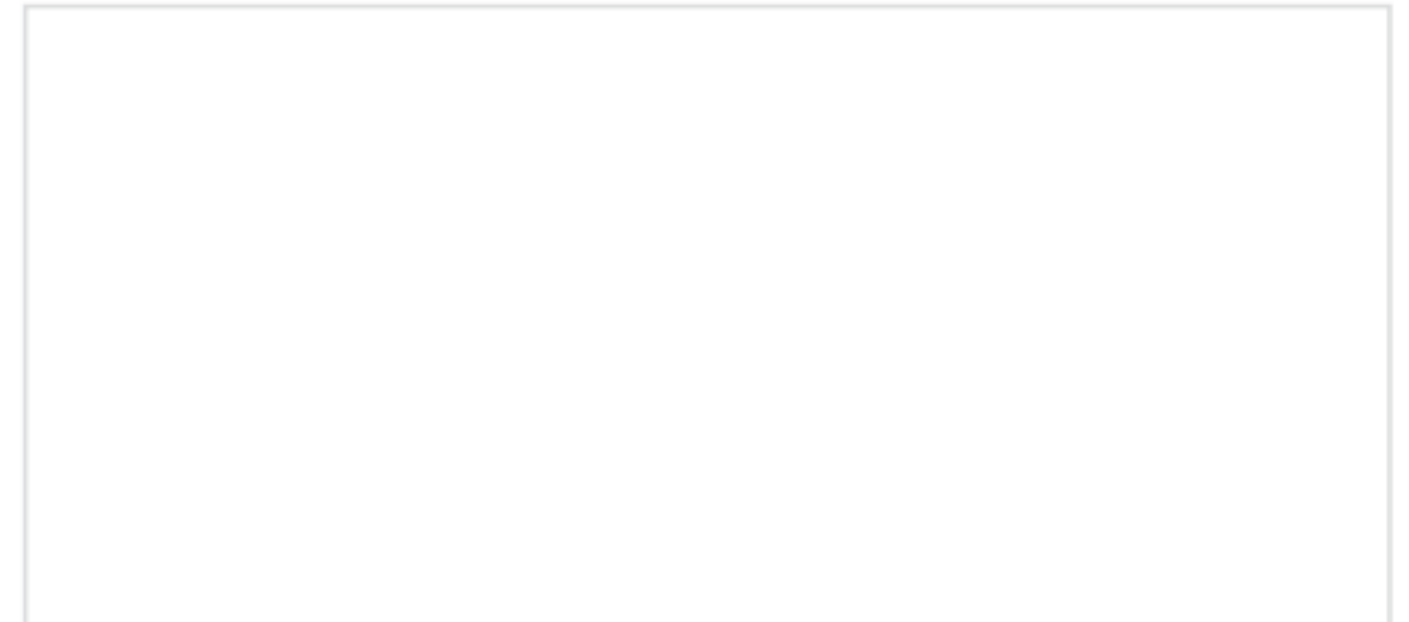
2013 bitti, elveda dediniz mi bir dönüp? De-mediyeniz de dert değil, 2014 bomba gibi geliyor. Özellikle MMO oyunları alanında çok sağlam yapımlar göreceğimize gibiyiz. Misal Black Desert, misal BLESS Online. İkisinin de ilk bakışlarını ilerleyen sayfalarda bulabilirsiniz. Bir gözümüz Everquest Next'teyken, diğer gözümüz de ArcheAge'i kesiyor. Bir ihtimal Kore'nin favorisi Blade & Soul da bu yıl Avrupa kıyılarına uğrar diyoruz ama o konuda çok da umudumuz yok.

Anlayacağınız birbirinden iyi online oyunlar bizleri bekliyor; zamanınızı şimdiden ayarlayın derim... Hepinizin yeni yılı kutlu olsun!

Tuna Şentuna

tsentuna@level.com.tr

Knight Online Promo Kodu



Detaylar 8. sayfada...

✓ Bless Online



14

- 03 Editörden
- 06 Haberler
- 10 Tam Ekran

İLK BAKIŞ

- 12 Black Desert
- 14 Bless Online
- 16 Aura Kingdom
- 18 HeroesGo
- 20 The Mighty Quest for Epic Loot
- 22 Hero of the Obelisk

İNCELEME

- 24 Villagers & Heroes
- 26 World of Trinketz
- 28 Blade Hunter
- 30 Eldevin

- 34 Liste



^ Black Desert



^ Aura Kingdom



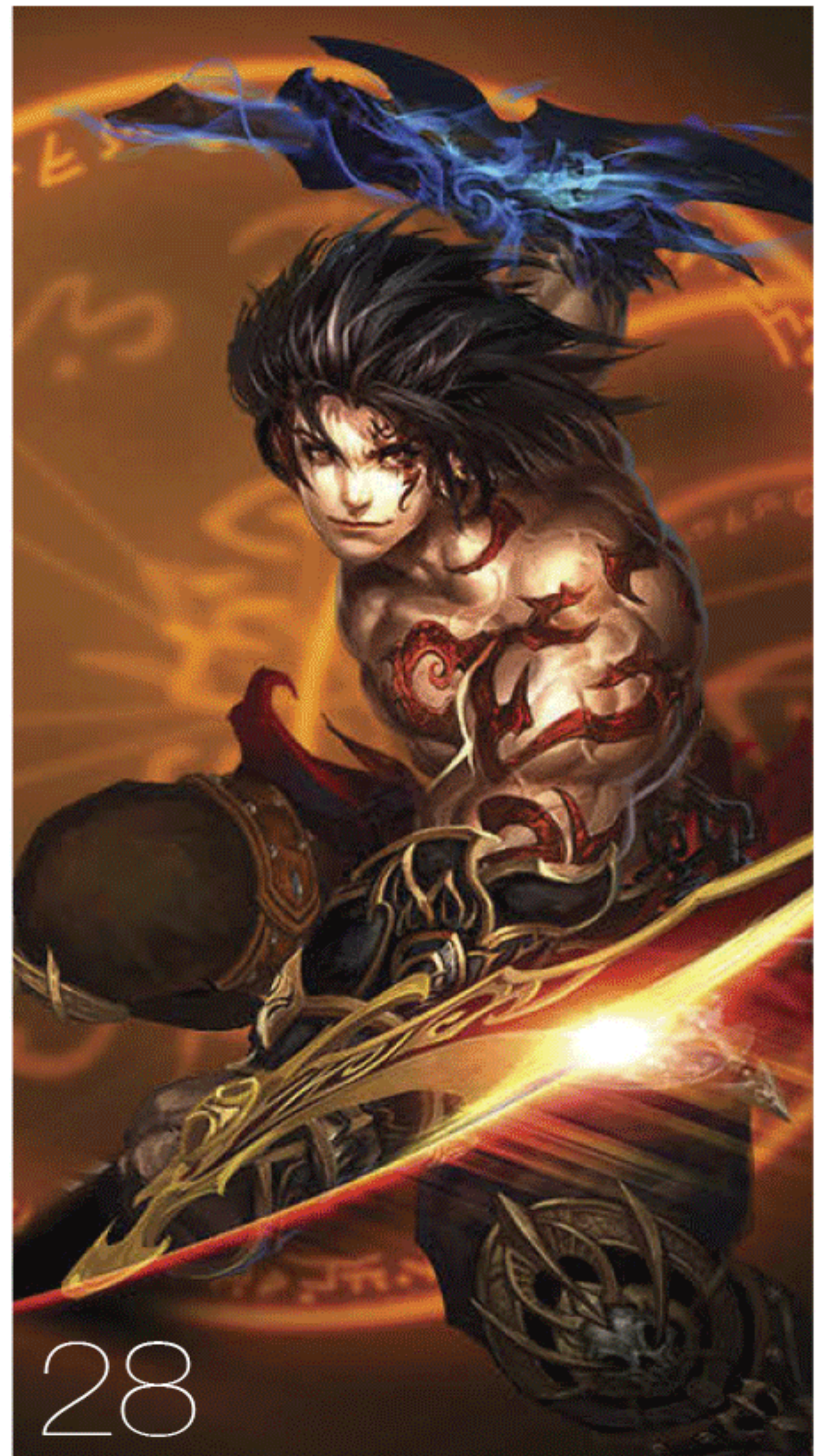
^ HeroesGo



^ The Mighty Quest for Epic Loot



^ Hero of the Obelisk



^ Blade Hunter

Star Wars Attack Squadrons

Geçmişten günümüze bir köprü!

90'lı yıllarda biz oyunseverlerin başından hiç kalkmadan oynadığı oyunların başında uzay simülasyonları yer alıyordu. Döneminde saymakla bitmeyecek miktarda farklı uzay oyununa imza atmış olan Star Wars serisi, Disney'e satıldıktan sonra ilk dev adımı atmış durumda. Beta testi için kayıt alan yapım, 16'ya 16'lık savaflara imkân

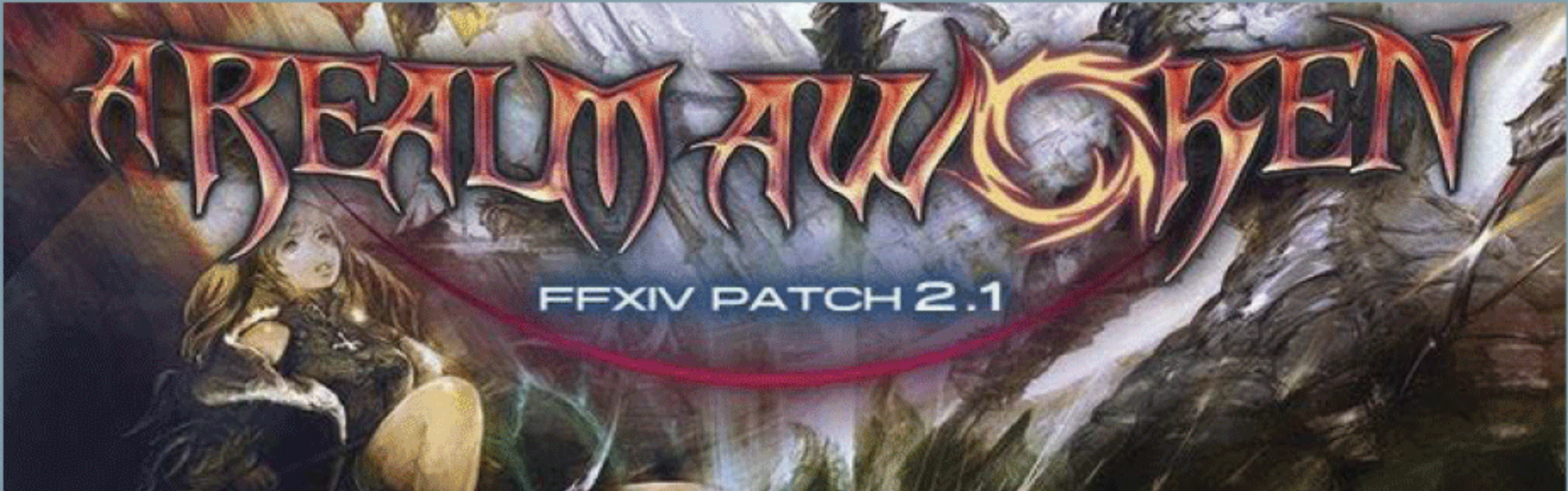
taniyacak. X-Wing ya da TIE Interceptor gibi çok bilindik gemilerin kullanılabileceğini iddia eden yapımcı firma, aynı zamanda oyunun ücretsiz online oyun klasmanında yer alacağını bildirdi. An itibari ile kullanılabilir tüm gemilerin listesi bulunmuyor ama oyun çıkmadan önce bu listeye ulaşacağımız kesin!

FFXIV: A Realm Reborn

Bir yama daha

Bu oyunun başına gelenler, bahtsız bedevinin başına gelmemiştir... Resmen ikinci defa piyasaya çıkan yapım, çok geçmeden devasa bir yama ile karşımıza çıktı. A Realm Awoken isimli yama, aynı zamanda 2.1 güncellemesini oluşturuyor. Fakat bu yama, öylesine yapılmış bir güncellemeden çok her türlü değişikliği beraberinde getiren bir

yapıda. Ana senaryoya başlı başına yepyeni bir dinamik ekleniyor Awoken ile. Hemen akabinde Crystal Tower sayesinde yeni bir zindan macerasına yol açıyoruz. İçerisindeyse dört farklı yeni düşman bizleri bekliyor. Ev alıp, her türlü dekorasyonunu yapmamıza da imkân tanıyan eklenti, Wolve's Den isimli bir de yeni PvP Arenası ile karşımıza çıkıyor.



MechWarrior Online

Yeni yıla hazır!

Piranha Games öyle görünüyor ki geride bıraktığı 2013'e şöyle bir bakmış ve çok fazla insan tarafından oynanan MechWarrior Online oyunu için büyük değişiklikler yapmaya karar vermiş. Bazıları Aralık ayı bitmeden, bazıları da 2014 içerisinde karşımıza çıkan yeniliklerin başında "Community Warfare" geliyor. An itibari ile bu konu hakkında çok fazla açıklama yapılmasa da yeni kullanıcı ara yüzü olan UI 2.0'ın şimdiden test sunucularında kullanılmaya başlaması büyük bir adım. Tamamen yenilenecek olan kullanıcı ara yüzü, eskisine göre çok daha temiz olacak. Daha da önemlisiyse oyuna yakın zamanda eklenmesi planlanan Team Death Match prensibini baz alan Skirmish oyun modu...



Mythos

Güneş batarken...

Böyle eğlenceli bir girişin ardından ne yazık ki üzücü bir haber vermek durumundayız... Özellikle mitoloji seven online oyuncuların uzun süredir bir arada ter döktüğü yapım yeni yıl ile birlikte tuzla buz olacak. Firmanın kendisi tarafından yapılan açıklamada, tüm sunucuların 22 Ocak 2014 tarihi itibariyle kapatılacağı

belirtildi. Kapatılma kararı ile ilgili hiçbir bilgi vermeyen firma, 18 Aralık 2013 tarihinden bu yana oyun içi alışverişi de durdurdu. Bu ani kapatma kararı pek tabii en çok oyuna para yatıran kullanıcıların canını sıkacaktır fakat unutmamak lazım, her oyunun bir gün sonu öyle ya da böyle gelecek.



DarkFall: Unholy Wars

Artık daha güvenli

DarkFall bu senenin son yamasını yayınladığını belirttiği bülteninden sonra, 2014'ün ilk aylarında kendilerinden bir şey beklememek gerekir zira adamlar kocaman bir yama ile çıka geldiler. Yamanın en önemli kısmı, şüphesiz Clan'ların kendilerini çok daha iyi koruyabilmelerini sağlayacak yenilemeler oldu. Konu için özel olarak ge-

liştirilen Clan Asset Damage Protection sistemi, çoktan herkesin yüzünü güldürmeyi başardı. Haricinde, yeni yıla yepyeni bir zindan olan Sinspire Cathedral ile girmek de hoş olacak. Bu zamana kadar oyunda bulunan şüphesiz en zor zindan olan Cathedral, resmen kendi içerisinde bir oyun.

Knight Online'a bir adım önde başlayın

Herkese 26\$ değerinde promosyon kodu!

Bu ay dergiyle birlikte verilen promosyon kodunu kullanmak için aşağıdaki adımları takip edin.

1. <http://knight.nttgame.com> adresine girin.
2. NTTGame hesabınızla giriş yapın.
3. "Activation Coupon"a tıklayın.
4. Dergiden edindiğiniz kodu boş alana girin ve "Submit" tuşuna basın.
5. Süper paketinizi oyun içindeki posta kutunuzdan alın.

Süper paket ile birlikte Bronze Premium üyeliği, Spirit of Genie, Voucher Bag Automatic Pet, Voucher for Magic Mag ve Dragon Wings'e sahip olacaksınız. Unutmayın, bu kod 1 Ocak'tan itibaren açılmış ve en az 30 gündür aktif olmayan eski hesaplarla kullanılabilir. 1 hesapta sadece 1 kod geçerlidir ve kodlar tekrar kullanılamaz. Süper paket içerisinde yer alan eşyaların takası mümkün değildir.

**Point Blank Türkiye
3. Ulusal Turnuvası
GELİYOR!**

**7 Şehir Elemesi
2 Online Eleme**

50.000 TL

**Detaylı
Bilgi İçin**
www.pointblank.com.tr

POINT BLANK TÜRKİYE 1. TAKIM

DARKPASSAGE KASPEKİ

SteelSeries HyperX GameSatış Nfinity Games

Point Blank turnuvası

7 şehir, 1 büyük final ve toplam 50.000 TL nakit para ödülü!

Türkiye'nin en iyi MMOFPS oyunu olan Point Blank Türkiye, bu kışa da damgasını vurmaya hazırlanıyor. Ocak ayı içerisinde başlayacak olan 3. Ulusal Turnuva ile toplam 7 şehir elemesi, 2 online eleme ve görkemli bir finalle oyuncularını mest etmeye hazırlanan Point Blank Türkiye, 50.000 TL nakit para ödülü dağıtarak bir rekora daha imza atacağına benziyor.

İstanbul, İzmir, Ankara gibi büyük şehirlerin yanı sıra, oyuncu kitlesinin yoğun olduğu bölgeler olan İzmit, Tokat, Adana şehirlerinde de turnuvalar yapacak ve hem nakit hem de sponsor ödülleri dağıtacak. Ayrıca Bakü'de yapacağı 2. resmi turnuva ile Azerbaycan'daki oyuncuları ile buluşacak olan Point Blank Türkiye, Azerbaycan'a özel sürpriz hediyeler dağıtacak. 600 takımdan fazla katılımın beklendiği bu turnuvada, 3000'den fazla oyuncu bir araya gelerek şampiyon olabilmek için kıyasıya mücadele edecek!

2011 yılından beri turnuvalar yapan Point Blank Türkiye, e-Sports alanında Türkiye'de

öncü oyunlardan biri olduğunu, Ocak-Mart ayları arasında yapacağı 3. Ulusal Turnuva ile bir kez daha kanıtlayacak gibi görünüyor. Turnuvada verilen ödüllerin yanı sıra, katılan her oyuncuyu sürpriz ödüllerin beklediği 3. Ulusal Turnuva, her tarzdan oyuncu kitlesine hitap etmeyi bir kez daha başaracak. Turnuva alanlarında yapılacak etkinlikler kapsamında, "soru-cevap", "küçük turnuvalar", "şampiyonu tahmin et" gibi etkinlikler ile Point Blank t-shirtleri, çantaları, bileklikleri, posterleri ve sponsor ödülleri de dağıtacak olan Point Blank Türkiye ekibi, bu muhteşem serüvene sizleri de davet ediyor.

Tamamen ücretsiz (free-to-play) olan Point Blank, en hızlı oyun mekaniğine sahip olması ile birlikte en gerçekçi vuruş hissini veriyor. Türkiye'de yüz binlerce kişinin oynadığı Point Blank'te şimdi kendini gösterme zamanı! Sen de 50.000 TL kazanabilirsin! Hemen takımı kur ve turnuvaya katıl!

Survarium

Yapım Vostok Games

Dağıtım Vostok Games

Çıkış tarihi 2014

Web www.survarium.com

Yakın bir gelecekte geçen oyunda dünya bir felaket yüzünden Fallout veya S.T.A.L.K.E.R. havasına bürünmüş durumda. Bu yüzden de cephane az, teknoloji gerilemiş ve insanların yaşadığı ve savaştığı yerler de büyük yıkımın izlerini taşıyor.

Tek başımıza mücadele edeceğimiz oyun tiplerinin yanında bir takım olarak diğer takımla, mutantlarla dolu olan bir dünyada savaşacağımız oyun modları da yer alacak. Hem savaşacak, hem de bu yıkılmış dünyada görevleri tamamlamaya çalışacağız.

Tecrübe puanı kazandıkça karakterimizi farklı alanlarda geliştirebileceğiz. Rearm training, Physical training, Technical skills, Medical skills and The art of survival alanlarının her biri karakterimizin farklı alanlarda güçlenmesini sağlayacak ve evet; oyun İngilizce bilmenizi isteyecek.



Yapım Pearl Abyss Dağıtım Pearl Abyss

Web www.blackdeserthq.com Çıkış Tarihi 2014'ün son çeyreği

Black Desert Online

Efsane bir yapım geliyor...

Black Desert, eğer beklenildiği ve vaat edildiği gibi bir yapım olursa, MMORPG dünyasında lider konuma geçeceğinden eminim. En iyilerden değil, en iyi olmasından bahsediyorum. Yılsonuna doğru uzak doğuda açık betası başlayacak olan oyun için, Avrupa sunucularının 2015 yılında açılacağı tahmin ediliyor. Oyunun senaryosu hakkında net bir bilgi olmasa da, bazı görsellerden

cüce ve Hobbit ırklarının da ekleneceği söyleniyor. Bunun dışında oyunda sekiz adet sınıf olacağı belirtiliyor. Bu sınıflar ok ve yay kullanabilen Ranger, çift balta taşıyan Barbarian tadında bir sınıf olan Giant ise hem ırk hem de sınıf adı olarak geçiyor. Ayrıca Giant'lar kendilerini kurda dönüştürebilecekler. Tamer sınıfı ise sahip olduğu pet dediğimiz yaratıkları kontrol

Black Desert'in en büyük silahı, bu kadar kapsamlı bir yapımı, kaliteli grafiklerle ve estetik hareket dinamiği ile harmanlaması

bile temayı az çok anlamak mümkün. Oyunda, Kingdom of Valencia ve Republic of Calpheon isimlerinde iki şehir yer alacak. Her bölge ayrı kültür ve atmosfere sahip olacak. Oyunda kesin olduğu belirtilen üç adet ırk bulunuyor. Bunlar insanlar, Elf'ler ve devler şeklinde. Fakat daha sonra

edebilecek olan bir sınıf. Blader sınıfı da adından belli olduğu üzere çift kılıç taşıyan savaşçı bir sınıf. Sorcerer ise büyü gücünü estetik bir biçimde kullanacak olan bir sınıf ve bu sayede yakın ve uzak menzilli saldırılar yapabilecek. Wizard sınıfı da adından belli olduğu üzere büyü



gücünü hasar odaklı kullanacak olan bir sınıf. Pek detaylı bilgi olmasa da diğer sınıflar Warrior ve Valkyrie olarak belirtiliyor. Ayrıca oyunda kullanabileceğimiz bineklerde bulunacak ve bu sayede daha rahat yolculuklar edebileceğiz. Oyunun grafik ve hareket dinamikleri çok başarılı olacağı açıkça görülüyor. Hareket dinamiklerine gelmişken, dövüşlerde hedef odaklı hasarlar yerine, DMC tarzı, yani non-target bir sistem mevcut olacak. Oyunun en ilginç yanlarından biri ise, tam anlamıyla bir RPG oyununa benzemesi. Zira RPG oyunlarında, NPC'ler ile olan ilişkilerimiz oyuna yön veriyordu. Aynı şekilde Black Desert bizlere bu şansı sunacak. Oyun içerisinde zindanlara giriş yapıp party sistemiyle yeni heyecanlar yaşamak mümkün tabii ki ama bazı özel zindanlara ulaşmak istiyorsanız NPC'ler ile aranızı iyi tutmak durumundasınız. Tabii ki bu büyük dünyada, günlük görevlerde yer alacak. Yani son seviyede olduğunda bile bir amacınız olacak. Sınıflara ek olarak seçeceğimiz meslekler bulunacak. Bunlar tamirat, balıkçılık yada avcılık gibi, online

yapımlarda karşımıza sık çıkan meslekler. Oyunda nasıl olacak bu iş dediğim şeylerden biri de, dekore edebileceğimiz evlerin ve geçici çadırlarımızın yer alması. Tabii ki mesleklerimizi bu evlerde de gerçekleştirebileceğiz. Yapımın PvE aksiyonu gerçek anlamda eğlenceli görünse de, PvP kısmı da bir hayli ilgi çekici. Yapımcıların belirttiğine göre kalabalık bir şekilde kale savaşları yer alacak. Tabii ki bu, pek de rastlanan bir şey değil. Son olarak yapımın en çok ses getirecek özelliği grafik kalitesi ve oyun dinamikleri. Bu konudan tekrar bahsediyorum, çünkü Black Desert'in en büyük silahı, bu kadar kapsamlı bir yapımı, kaliteli grafiklerle ve estetik hareket dinamiği ile harmanlaması. Kesinlikle ve kesinlikle ses getirecek bir yapım ve heyecanla beklenilecek bir eser. ■ **Abdullah**

Bir Bakışta

- Çok büyük bir Dünya
- Gerçek bir RPG

MMORPG, PvP, PvE



Yapım NeoWiz Games Dağıtım NeoWiz Games

Web www.neowizgames.com/gstar2012/Bless Çıkış Tarihi 2014

BLESS Online

Fantastik bir maceraya merhaba

RPG severlere fazlasıyla hitap eden Bless Online, hiç şüphesiz ilgiyle beklenen bir yapım. Günümüzde en çok kullanılan Unreal Engine 3 grafik motoru, bu yapımda da karşımıza çıkıyor. Bu sayede yapımcıların güzel bir başarı yakalamak istedikleri aşikâr. Diğer uzak doğu yapımlarından, çok daha kaliteli olan Bless Online, fantastik evreniyle de dikkat çekiyor. Benim gözümde en iyi RPG



oyunlarından biri olan Dragon Age kalitesinde bir oyun. Hatta Dragon Age Online desek hiçte yanlış olmaz. Yanlış anlamayın sakın, bu bir spoiler ya da müjde değil. Şimdilik Dragon Age Online diye bir haber duymadık. Konuya dönecek olursak, grafiklerinin yanı sıra, oynanabilirlik ve oyun dinamikleri bakımından da başarılı görünüyor. Bol miktarda aksiyon barındıran Bless Online, ayrıca kullanılan ses ve müzikleri açısından da gayet başarılı. Bu sayede atmosfere daha çok kendinizi dâhil edebileceksiniz. Grafikselsel anlamda doku kaliteleri gerçekten ortada ve bunların yanı sıra modellemeler, çizimler ve renklendirmeler de aynı şekilde kendini belli ediyor. Savaş efektleri ve büyü görünüşleri de kesinlikle ortama çok uygun tasarlanmış. Bu hikâyenin geçtiği yerlere



gelirsek eğer, Bless Online macerasının geçtiği büyük harita ikiye bölünmüş durumda. Yani haritanın üst yarısı Hieron Birliği, diğer yarısı ise Union birliği olarak adlandırılıyor. Her birlik içerisinde beş adet ırk barınıyor.

Özellikle MMORPG oyunlarının en önemli kısmı olan sınıflar arası denge, tam anlamıyla sağlanabilirse, kusursuz bir yapım halini alabilir

İlk olarak Hieron Birliği, Sylvan Elf, Lupus, Mascu, Habichts ve Fedayin ırklarından oluşuyor. Bu birliğin merkez bölgesi Hierakon Şehri. Haritanın diğer bölümünde bulunan ve başkenti Spezia olan birlik ise Amistad, Aqua Elf, Pantera, Iblis ve Siren ırklarından meydana geliyor. Yani ırk seçimlerinde bir hayli zorlanacağız. Bunu World of Warcraft gibi düşünecek olursak, sadece oluşum bakımından bir taraf horde, diğer taraf Alliance diyebiliriz. Tabii ki farklı senaryolar içerisinde. İrk çeşitliliği oldukça fazla ve bu durum oyunculara seçme şansı sunuyor. Sınıf seçimlerine gelecekte olursak, kılıç ve kalkan kullanan Guardian, elinde Two-Handed bir silah tutan Berserker, tapınak savaşçısı olan Paladin, ok ve yay kullanan Ranger, Hızlı ve seri hareket eden ve keskin bıçaklara hakim olan Assassin, büyü gücünü kullanan Mage, karanlık güçlere sahip Warlock ve son olarak doğanın güçlerinden faydalanan Mystic sınıfları bulunuyor. İrk çeşitliliği yanında sınıf seçimlerinde de bir hayli fazla

seçeneğimiz bulunuyor. Zira seçenekler fazla olunca oyuncuların oyundan aldığı haz daha da artıyor. Bu şekilde oyun tekdüze bir hal almaktan çıkıyor. Ayrıca bu tür oyunların olmazsa olmazlarından biri haline gelen zindanlara party şeklinde girerek görevleri yerine getirmek. Bu partiler içerisinde birbirinden farklı ırk ve sınıflar ile yapabileceğiniz takım çalışmalarını hayal edin. Özellikle MMORPG oyunlarının en önemli kısmı olan sınıflar arası denge, tam anlamıyla sağlanabilirse, kusursuz bir yapım halini alabilir. Yapımcıların üzerinde durdukları şeylerden biride karakterler en son seviyeye geldikten sonra amaçsız kalmayacak. Yani oyun sürekli güncel tutulacak ve senaryo sürekli

gelişecek ve yeni şekiller alacak. En azından yapımcıların söyledikleri bunlar. Tabii ki şu an sadece heyecan ile beklemekten başka çaremiz yok gibi görünüyor. ■ **Abdullah**

Bir Bakışta

- Çok büyük bir dünya
- Sınıf ve ırk çeşitliliği

MMORPG, PvP, PvE





Yapım X-Legends Dağıtım Aeria Games

Web aurakingdom.aeriagames.com Çıkış Tarihi 2014

Aura Kingdom

Farklı bir arkadaşlık

Aeria Games bu kez sevimli anime karakterlerinden oluşan fantastik bir MMORPG ile karşımıza çıkıyor. Gaia'nın Mücevheri Azuria, güçlülerin hayatta olduğu bir dünya. Üzerinde, gökyüzünün de ötesinde ışığın ve ruhun diyarı Aura Kingdom, yeryüzünün altında ise ölümlerin ve iblislerin diyarı Pandemonium var. Bunların arasında ise, insanların ve diğer ölümlülerin yaşadığı Terra bulunuyor. İnsanlığın topraklarının ardında aslan savaşçılar, cüceler ve daha birçok garip ırk yaşıyor.

Oyunda şimdilik 8 karakter görüyoruz. Bunlar; güçlü zırhları ve kalkanlarıyla Guardian, akrobatik hareketleri ve çeviklikleriyle saldırılardan kaçınan ve tek bir düşmana güçlü saldırılar yapabilen Duelist, 'asla

kararından vazgeçme' felsefeleri ve dev baltalarıyla yaptıkları saldırılarıyla Ravager, doğanın gücüyle uyum sağlayan ve element büyülerini bir kerede birden çok düşmana hasar veren Wizard, kara büyü kitaplarından yaptıkları karanlık büyülerini düşmanları zayıflatan ve etkisiz hale getiren Sorcerer, yaptığı müzikler ile ortaya çıkardıkları büyüyü kullanarak hem düşmanlara saldırabilen hem de arkadaşlarına şifa veren Bard, düşmanları topa tutarak ve kuleler inşa ederek takımında destek görevi gören Grenadier ve son olarak iki elinde tuttuğu tabancalarıyla saldırarak düşmanlarına diz çöktüren Gunslinger.

Azuria dünyasında yapabileceğiniz birçok



görev bulunuyor. Görev tabı da 3 farklı bölümden oluşuyor. Görevlerin hikâye kısımlarını anlatan “günlük” kısmı, kazandığınız ün puanlarını gösteren “unvan görevleri” kısmı ve sadakat puanı kazandıran “başarılar” kısmı. Dünyada gezip görevlerinizi ta-

lerine sahip olup sizinle birlikte kombo saldırılar başlatabiliyorlar. Yoldaşlarınız aynı zamanda sizin ayak işlerinizi yapıp, önceki savaşlarınızın ve tüm maceralarınızın anılarını korumanız için sizinle sohbet ediyor. Özellikle oyuncu yeteneklerinde oyun içi

Dünyada gezip görevlerinizi tamamlarken eğlenceli bir yolculuk yapmanız için oyun içinde havada süzülme yeteneği kazanabiliyorsunuz

mamlarken eğlenceli bir yolculuk yapmanız için oyun içinde havada süzülme yeteneği kazanabiliyorsunuz. Yine havada süzülürken kendinizi ileriye savurabiliyorsunuz. Yüksek seviyelere ulaştığınızda savaşabileceğiniz çeşitli zindanlar da bulunuyor. PvP ve iki farklı 5v5 oyun versiyonunu da deneyimleyebiliyorsunuz. Bunlar “ölümüne savaş” ve “bölge ele geçirme” üzerine oynanan oyunlar.

Aura Kingdom’da oyuncular yolculukları boyunca kendileri için önemli bir rol oynayacak interaktif bir yoldaş ile karşılaşıyorlar. Bu yoldaşlar, sıradan bir pet olmaktan çok, oldukça üstün ve güçlü savaş yetenek-

özelleştirme büyük yer tutuyor. Sekiz sınıftan birini seçtikten sonra, diğer sınıfların kullandığı başka bir silahı da seviyeniz arttıkça ikinci bir silah olarak kullanabiliyorsunuz. Ayrıca kendi oynayış tarzınıza göre yeteneklerinizi seçebiliyorsunuz.

Aura Kingdom birden çok dille ve Aeria Games’in tüm oyunları gibi ücretsiz olarak yayımlanacak. ■ **Burçin**

Bir Bakışta

- Renkli grafikler
- Pet sistemi

MMORPG, PvP, Pet

Yapım ESTsoft Dağıtım ESTsoft

Web heroesgo.estgames.com Çıkış Tarihi Belli değil

HeroesGo

Şirin bir fantastik dünya...

Eğer siz de bir anime severseniz, ve bu duyguyu online yapımlar üzerinde yaşamak istiyorsanız, bu günki durağınız, henüz açık beta sürecinde olan HeroesGo. Kendisi Cabal Online gibi bir yapıma imza atan ESTsoft tarafından oyuncuların karşısına sunuluyor. Anime esintilerini üç boyutlu grafiklerle birleştiren ve oyun içinde de rahatça göreceksiniz ki, eğlenceli, hızlı ve aksiyon dolu savaş kombine ve efektleri ile göz dolduran bir oyun. Son dönemde karşımıza çıkan fantastik anime temasında yayınlanan ve diğer oyunlardan görsel olarak çok ta bir farkı olmamasına rağmen, oynanış bakımından çok fazla benzerlik taşıyor. Yani HeroesGo eğlenceli saatler vaat ediyor. Çok şirin ve göze hoş gelen grafiklerin yanında

ses ve müzikleri de gayet etkileyici. Birbirinden farklı harita ve zindan benzeri mekânlarda, party halinde de ilerlemeniz mümkün. PvE bölgesinde yaratıklara karşı yaptığınız mücadelelerin üstüne bir de Boss fight eklendiğinde ise daha da heyecanlı bir hal alıyor oyun. Tabii kapalı beta sürecinden çıktığı dönem, oyun ne yazık ki pek ilgi görememişti. Yapımcılar bunun sebebinden pek fazla bahsetmese de, benim fikrim, oyunun MMORPG oyunlarına göre biraz daha basit bir yapım olmasından kaynaklanıyor. Fakat yine de karakterlerin yetenek güçlerinin çeşitli olduğunu söylesek bile, beklenen ilgiyi bulamadı. Bu arada HeroesGo Free2Play, yani ücretsiz olarak oynamamıza imkân vermesi, oyuncular için



güzel bir haber. Oyuna giriş yaptığınızda bir sunucu seçip karakter oluşturma ekranı ile karşılaşıyorsunuz. Toplamda Breaker, Blader, Gunslinger ve Mage olmak üzere dört adet sınıf bulunuyor. Breaker two-handed silahlar kullanan zırh giyebilen bir sınıf. Blader ise tek el silah kullanan ve hafif zırh giyen bir sınıf. Gunslinger ise tabanca benzeri barutlu silahları kullanıyor. Son olarak Mage ise, zaten adından da belli olduğu üzere büyü gücünü kullanan bir sınıf. Cinsiyet seçimine gelecek olursak, Breaker ve Blader erkek, Gunslinger ve Mage sınıfları bayan karakter olabiliyor ve değiştirme imkânımız yok. Sınıf seçiminden sonra karakterimizin görüntüsünü, bazı renk değişiklikleri ile küçük oranda değiştirebiliyoruz. Tabii bu durum çok fazla çeşitlilik sağlamasa da hiç yoktan iyidir. Sonuç olarak oyun gerçek anlamda renkli ve görsel taşıyan bir oyun. Fakat zoru seven ve oyunculuğa, oyunculuktan fazla anlam yükleyen kişiler için pek çekici olduğu söylenemez. Biraz daha küçük bir yaş aralığına hitap eden bir tarzı var yapımın. Durum böyle olunca da oyunun rağbet görmemesi normal. Fakat bunun sebebi sadece grafik görseli



değil tabii ki. Zira zamanında anime olan ve iki boyutlu olarak oynanan Ragnarok Online diye bir yapım vardı. Dünyanın her yerinde sunucuları olan ve çok yoğun şekilde seveni olan bir yapımdı. Aslında hala da var. Fakat her zaman dediğim bir şey vardır. Online oyun sektörü çok nankördür ve dengeyi sağlayan ince çizgiyi yakalamak gerekiyor. Online oyun dediğinizde, ya başarıyı yakalar, ya da yok olur. Arası bir duruma pek rastlamadım... ■ **Abdullah**

Bir Bakışta

- Renkli grafikler
- Anime severlere hitap ediyor

MMORPG, PvE, Party



Yapım Ubisoft Montreal Dağıtım Ubisoft

Web www.themightyquest.com Çıkış Tarihi Belli değil

The Mighty Quest For Epic Loot

Yağmalamaya hazır mısınız?

Online oyunlarda yağmalama işlemini çok severim. Gerek bir MMORPG oyununda gerekse hack&slash tarzı bir oyunda bir düşmanı öldürdüğümde ondan alacağım ganimet önemlidir benim için. Hatta bazen işi abartırım en küçük, en işe yaramaz, en değersiz eşyayı bile alırım, çantama koyarım. Yağma gerçekten de bir online oyunun oldukça önemli bir özelliğidir. Çünkü online oyunların büyük çoğunluğunda en nadir eşyaları yağmalama yoluyla kazanırsınız. Ubisoft'un oyunu Th Mighty Quest Epic Loot'da yağmalama işlemi pek çok oyundan çok daha önemli. Şu anda kapalı betasında olan oyun eğlenceli bir yapıyla henüz belli olmayan bir tarihte oyuncuların karşısına çıkmak için hazırlanıyor.

The Mighty Quest For Epic Loot'un atmosferi oldukça masalsı bir yapıya sahip olacak. Bulutların üzerinde yer alan sayısız miktarda

kalede savaşacak, ganimet toplayacak ve daha birçok etkinliğe katılacağız. Oyunda şu an için açıklanan üç farklı sınıf bulunuyor. Oyundaki sınıf sayısı eminim piyasaya çıkmadan önce daha da artacaktır. Oyundaki sınıfların her biri aynı zamanda birer karakteri oluşturuyor. Her bir sınıfın/karakterin kendine ait bir senaryosu var. Gelelim elimizde yer alan sınıflar. Archer, Knight ve Mage olmak üzere açıklanan üç sınıf var. Archer, geçmişinde Green Leotard Thievery Corporation adındaki hırsızlık örgütünün lideridir ve asıl ismi Blackeye Bowgart'dır. Archer sınıfı tahmin edebileceğiniz üzere menzilli saldırılarda usta ve silah olarak arbaletini kullanan bir sınıf. Archer sınıfını oluşturan Blackeye Bowgart'ın dakikada 100 nokta atışı yapabildiğine dair bilgiler de var. Gerçek ismi Sir Painhammer olan Knight sınıfının





karakteri yakın dövüşte uzman bir şövalye olacak. Knight sınıfı tam anlamıyla yakın dövüşte önünde durulamaz bir karakter olacak ve benim tahminimce en çok tercih edilen sınıflardan biri olacak. Knight sınıfı tarzındaki yakın dövüş sınıfları, benim de bir hack&slash tarzı oyunlarda en çok tercih ettiğim sınıflardandır. Anlatacağım son sınıf ise Mage. Kendi boyu kadar sakalı olan Mage sınıfının karakteri The Earl of Evilosity pek de iyi kalpli bir karakter olmayacak. Menzilli dövüşler yapacak olan Mage sınıfı büyü hasarı verecek. Ayrıca birçok farklı yakma büyüü bulunacak.

The Mighty Quest For Epic Loot'da sınıfımızı belirledikten kısa süre sonra bulutlar üzerinde yer alan yüzlerce, binlerce farklı kaleden küçük bir tanesi bizim olacak. Maceraya başlamamızı sağlayan bu küçük kaleyi farklı şekillerde donatabileceğiz. Silah ve zırh alışverişimizi, upgrade işlemlerimizi ve daha birçok etkinliği bu kalemizin içinde yapabileceğiz. Tüm ganimetimizi bu kalede toplayacağımızdan düşmanlarımız kalemizi talan etmek isteyecekler. İşte burada oyunda yer alan iki farklı oyun modu karşımıza çıkıyor. Looting ve Defense. Looting

yaparken rakip kaleleri temizliyor oyunun en temel amacı olan ganimet yağmalama işlemini yapıyorsunuz. Defense modunda ise kendi kalenizi koruyor ve ganimetlerinizin rakibin eline geçmemesi için uğraşıyorsunuz. Bunun içinde kalenizin belli noktalarına askerler yerleştiriyor, tuzaklar kuruyorsunuz ve en sonunda ise kendiniz yer alıyorsunuz. Oyunun PvE yanında ise etrafta bulunan yüzlerce kalenin içinde yer alan şeytani varlıkları temizliyorsunuz. Diğer oyuncularla partilere kurarak bu kaleleri temizlemek oldukça heyecanlı olacağına benziyor.

The Mighty Quest For Epic Loot, oldukça renkli grafikler ve mizahi oyun yapısıyla oyuncuların karşısına çıkmaya hazırlanıyor. Çıkış tarihi belli olmasa bile oldukça eğlenceli bir oyun olacak gibi gözüküyor. Özellikle Torchlight'ı beğenenlerin oyuna bir göz atmasını tavsiye ediyorum. ■ **Enes**

Bir Bakışta

- Hack & slash oyun yapısı
- Renkli grafikler
- Mizahi atmosfer

🏷️ *Hack & slash, Looting*



Yapım Eyasoft Dağıtım GBE Games

Web hoto.gbegames.com Çıkış Tarihi 2014

Hero of the Obelisk

Renkli bir macera, sevimli savaşçılar

Hero of the Obelisk, Abate kıtasında geçen fantastik bir MMORPG. Oyundaki canavarlar tehditkar görünmekten ziyade daha çok sevimli birer savaşçı animelerden oluşuyor. Görünüşte tipik bir point&click oyunu gibi görünse de kendisini diğerlerinden ayıran birkaç özellik bulunuyor. Bunlardan en önemlisi de zindanlar. Şehirlerde dolanan çok az canavar bulunuyor ve bunun aksine neredeyse her şey zindanlarda geçiyor. Bu da genellikle fare ile oynanan oyunlarda çok rastlanan bir durum değil. Ancak kendi zindanınızı oluşturup bir kerede birçok canavarla savaşmak çoğu MMO'nun oyunculara tattırmadığı bir tatmin duygusu veriyor. Zindanların yanı sıra geniş açık dünya PVP'leri ve çok oyunculu PVP'ler de oyun içinde mevcut.

Oyunda üç çeşit sınıf var: Swordsman, Adventurer ve Scholar. Her sınıf seviye atladık-

ça kendi benzersiz oynayış tarzlarını elde ediyor. Belli seviyelerde, sınıf geliştirme ile karakterinizi kendi sınıfıyla ilgili birkaç daldan birinde uzmanlaştırabiliyorsunuz. Böylece her sınıf daha da farklılaşıyor. Biraz sınıflardan bahsedeyim; Swordsman: Dayanıklılık ve güç ile donatılan bu sınıf yakın dövüş silahları kullanıyor. Özelliklerine ve kullandıkları silahın türüne göre savaş alanında saldırı gücü, ya da müttefiklerini koruyan sağlam bir kalkan görev görebiliyorlar.

Adventurer: Hem çevik hem de kurnaz olan Adventurer biraz haşarı bir sınıf. Her şeye karşı gösterdikleri doyumsuz merakları onların başını belaya sokabiliyor. Seçtikleri yola göre, çevikliklerini geliştirip gizlenme özelliği kazanabiliyorlar ya da makineler yapıp kullanarak bir makine ustası olabiliyorlar.



Scholar: Scholar sınıfı ise kendini araştırmaya ve öğrenmeye adanmış bir sınıf. Yıllarca disiplin ve titizlikle çalıştıktan sonra şimdi bir yol ayırımına gelmiş bulunuyorlar. Ya kutsal güçlerini ebedi rehberleri olarak görüp duaları ve şifalarıyla takım arkadaşlarına yardım edecekler ya da doğayı ve doğaüstü güçleri birleştirerek bir büyü sanatı ustası olacaklar. Oyun içinde bir sıralama sistemi de var. Oyuncuların kendi isimlerinin yer alabildiği "İlk 5" tablosu bulunuyor. Bu sıralamada yer alan oyuncular, adları tabloda kaldığı sürece bir kanat elde ediyorlar. Bu kanatlar oyuncuya bazı bonuslar sağlıyor. Sıralama sistemi her hafta yenileniyor. Oyun içinde zorluk seviyeleri arasında çok fark olmadığını söyleyebilirim. Seviye 19'dan önce çok düşük iken seviyeyle birlikte artıyor. Ancak düşmanlar genelde bir iki vuruşta öldüğünden kişi bir takım kurmadan kolayca savaşılabiliyor. Hardcore zindanlarda zorluk faktörü çok daha fazla. Düşmanlar ise size daha çok meydan okuyor. Grafikler yumuşak ve oldukça iyi. Gözleri yormuyor. Animasyonlar ve yetenekler

de temiz görünüyor. Zırhların ve silahların görünümünü de detaylandırılmış. Oyunun hem güçlü hem de zayıf olduğu noktalar var. Oyun içinde gelişmiş bir eşyayı elde etmek için saatlerce/günlerce uğraşmanız gerekmiyor. Zorluk seviyeleri de dengelenirse daha keyifli bir oyun olacağını söyleyebilirim. ■ **Burçin**

Bir Bakışta

- Çok sayıda PVE ve PVP sistemi
- Farklı sınıf sistemi

MMORPG, PVP, PVE



Villagers & Heroes

Basit ve tekdüze...

Piyasaya çıkacak olan MMORPG oyunları pazarlama aşamasında genellikle aynı taktiğe başvururlar. Yapımcılar, “Benzersiz oyun yapısı”, “Heyecan verici PvP Sistemi” gibi çeşitlendirilebilecek sloganlar ile oyunu bizlere sunarlar. Ama vaat ettiği farklılığı gerçekleştirebilen az sayıda oyun olur ve bu oyunları farklılıkları devrimsel olmadığı için bir süre sonra oyuncular tarafından ilgi görmemeye başlar. Piyasayı şöyle bir göz önüne aldığımızda sektöre hiçbir yenilik getirmeyen, kullanılan bütün sistemlerin daha önce birçok farklı MMORPG oyununda kullanıldığına şahit olduğum bir oyun çıktı karşıma bu ay. Oyun Villagers & Heroes’un ta kendisiydi. Villagers & Heroes Mad Otter Games isimli bağımsız bir oyun firmasının tornasından çıkma bir MMORPG oyunu. Oyun şu anda Steam Greenlight oylamasına da açılmış durumda. Tamamen ücretsiz

bir MMORPG olan bu oyundan açıkçası fazla bir şey beklemeyin derim. Karakter yaratma ekranında fiziksel görünümümüzü belirliyor ve bir sınıf seçiyoruz. Seçebileceğimiz sınıflar Warrior, Hunter, Priest ve Wizard’dan oluşuyor. Bu bağlamda sınıf çeşitliliği konusunda sınıfta kalıyor Villagers & Heroes. Biz yine de sınıflara kısaca yakından bakalım. Warrior, bildiğiniz üzere savaşlarda yakın dövüşe girmek isteyen ve tanklık rolünü seven tayfanın seçebileceği bir sınıf. Warrior sınıfı Defender ve Swift Warrior olarak ikiye ayrılıyor. Defender bir elinde kılıç bir elinde kalkan taşıyor ve saldırı gücünün yanında savunmasını da elden bırakmıyor. Swift Warrior ise büyükçe bir çift elli kılıç ile rakiplerine geliş güzel dalıyor. Wizard sınıfı, oyunun büyüsel hasar verebilen sınıfını oluşturuyor. Sahip olduğu element kontrolü gücüyle suyu ve ateşi kontrol edebiliyor. Zindanlarda önemli



Yapım Mad Otter Games Dağıtım Mad Otter Games Web villagersandheroes.com

bir DPS sınıfı olan Wizard, Fire Wizard ve Ice Wizard olarak ikiye ayrılıyor. Fire Wizard'ın rakipleri yandıktan sonra bile bir süre hasar almaya devam edebiliyor. Ice Wizard ise verdiği hasarın yanında rakibi buz içine hapsedebiliyor. Hunter sınıfı yine bir başka DPS sınıfını oluşturuyor. Hunter, Wizard gibi büyü gücüne değil, yayına ve bıçaklarına güveniyor. Hunter'ın ilk alt sınıfı olan Assassin tam bir gizlenme ustası ve ismi gibi tam bir suikastçı rolü oynuyor. Diğer bir alt sınıf olan Rapid Hunter ise rakibiyle yüz yüze karşılaşmaktan çekinmiyor. Oyunda yer alan son sınıf ise Priest. Genel olarak partilerde destek rolü oynuyorlar. Shadow Priest ve Holy Priest olarak ikiye ayrılıyor. Holy Priest daha çok takım arkadaşlarını iyileştirmeye odaklıyken, Shadow Priest karanlığın gücünü kullanarak düşmanlarına lanetler yağdırıyor. Oyun genelde tekdüze ilerliyor. Toplayıcılık ve Crafting yapabilmek mevcut. Bir nevi meslek diyebileceğimiz bu sistemlerde kendi alt dallarına ayrılıyorlar. Toplayıcılık bitki bilimi, madencilik, balıkçılık ve böcek bilimi olarak dörde ayrılıyor. Crafting ise demircilik, eşya birleşimi, marangozluk ve aşçılık gibi alt dallara ayrılıyor. Oyunun



görselliği ile ne yazık ki sınıfta kalıyor. Çizgi film tadında grafikler mevcut ama grafiklerde ne yazık ki detay namına hiçbir şey yok. Oyunda zaten orijinal bir fikir sistem de bulamadım. Açıkçası zaman öldürmek için denenebilir. Onun dışında Villagers & Heroes'un tek güzel yanı Mac ve Linux versiyonlarının olması. Zira bu sistemlere pek az MMO oyunu çıkıyor. ■ Enes

Solstice Arena

- + Mac ve Linux versiyonlarının olması
- Orijinallik yok, tekdüze oyun yapısı başından itibaren hissediliyor

6,5

MMORPG, Basit, Bağımsız





Yapım Dark Matter Dağıtım Dark Matter Web www.trinketz.com

World of Trinketz

Fikir güzel ama...

Facebook oyunları son zamanlarda eskisi kadar popüler değil. Hala azımsanmayacak büyük bir oyuncu topluluğu bu oyunları oynasa da Facebook oyunları eskisi kadar gündemde değil. Bu oyunlar genelde tek bir çizgiden ilerleyen birbirinin tekrarı yapımlardan oluşurdu. Genelde aynı

şında tutorial niteliğinde görevler alıyoruz. Bu görevler oyunu biraz da olsa öğretiyor. Bu tutorial görevlerinden sonra dış dünyaya açılmaya başlıyoruz. Kendi arazimizden çıktığımızda farklı bir dünya bizi karşılıyor ve bu dünyada sırasıyla görevler alarak seviye atlıyor ve arazimizi dekore edebilmek

Oyunda diğer oyuncularla etkileşim kurmak ve sosyalleşme seçenekleri elbette bulunuyor

oyun yapısını benimseyen oyunlar elbette bir süre sonra eski popüleritesini yitirdi. World of Trinketz, Facebook oyunlarının bu alışlageldik oyun yapısını değiştirmeye çalışmış. Oyundaki temel amacımız bize ait olan araziye geliştirmek, bu arazinin üzerine yaşam alanımızı kurmak ve bu alanı olabildiğince güzel hale getirmek. Bunun için çok çeşitli işler yapıyoruz. Oyunun en ba-

şında eşyalar kazanıyoruz. Arazimizi dekore ederken de çok çeşitli eşyalar kullanabiliyoruz. Arazimize bir ev yerleştirip içini ayrıca dekore edebiliyoruz. Sandalye, masa, fırın, mutfak eşyaları gibi çok çeşitli eşyalar ile bu evi dekore edebiliyoruz. Arazimize çalılar, çit, ağaç vb... eşyalar yerleştirebiliyoruz. Oyunda ayrıca birkaç adet sürekli olarak kullandığınız aletler bulunuyor. Bun-



lar kürek, kazma, İngiliz anahtarı, makas gibi temel eşyalar. Bu eşyalar genelde belli noktalarda kazı, çiçek toplama, tamir etme gibi işlemleri yapmanıza olanak tanıyor. Bu eşyaları ve diğer eşyalarınızı depolayabildiğiniz bir çantanız bulunuyor.

Oyunda diğer oyuncularla etkileşim kurmak ve sosyalleşme seçenekleri elbette bulunuyor. Diğer arkadaşlarınıza yardım edebiliyor, sohbet sistemi ile diğer oyuncularla etkileşim kurabiliyorsunuz. Arkadaşlarınızın size yardım etmesi elbette gelişim hızınıza katkıda bulunuyor. Bu arada oyunun görselliğinden bahsetmek istiyorum zira Facebook oyunlarına getirilen en büyük yenilik burada. Oyun TPS kamerasından oynanıyor ve grafikler bir MMORPG oyunu tadında. Oyunun görsel kalitesi bir Facebook oyunu için hoş olsa da animasyonlar

çok amatörce. Çevre, karakter ve eşya modellemeleri çizgi film tadında. Her bir eşya oyunun temasına bağlı olarak bir çift göze sahip ve bu da onlara bir şirinlik katmış. (Kazma ve kürek bile saplarında bir çift göz taşıyorlar.) Karakter özelleştirme ekranı ise beklediğimden daha detaylı olmuş. Ten rengi, saç, göz, sakal ve kıyafetiniz için çeşitli seçenekler sunulmuş. Ancak; kıyafet seçeneklerine küçük bir kısıtlama getirilmiş. Kıyafet rengini belirlerken çoğu renk oyunun en başında kilitli konumda.

Yine de World of Trinketz fazla zevk aldığım bir oyun değil. Yine diğer oyunlar gibi bir süre sonra monotonlaşan bir yapıya sahip. Yani bu konuda fazla bir gelişme gösterememiş. World of Trinketz'in Facebook oyunlarına farklı bir bakış açısı getirmesi elbette güzel; ancak oyun ne yazık ki çekici bir havaya sahip değil. ■ Enes

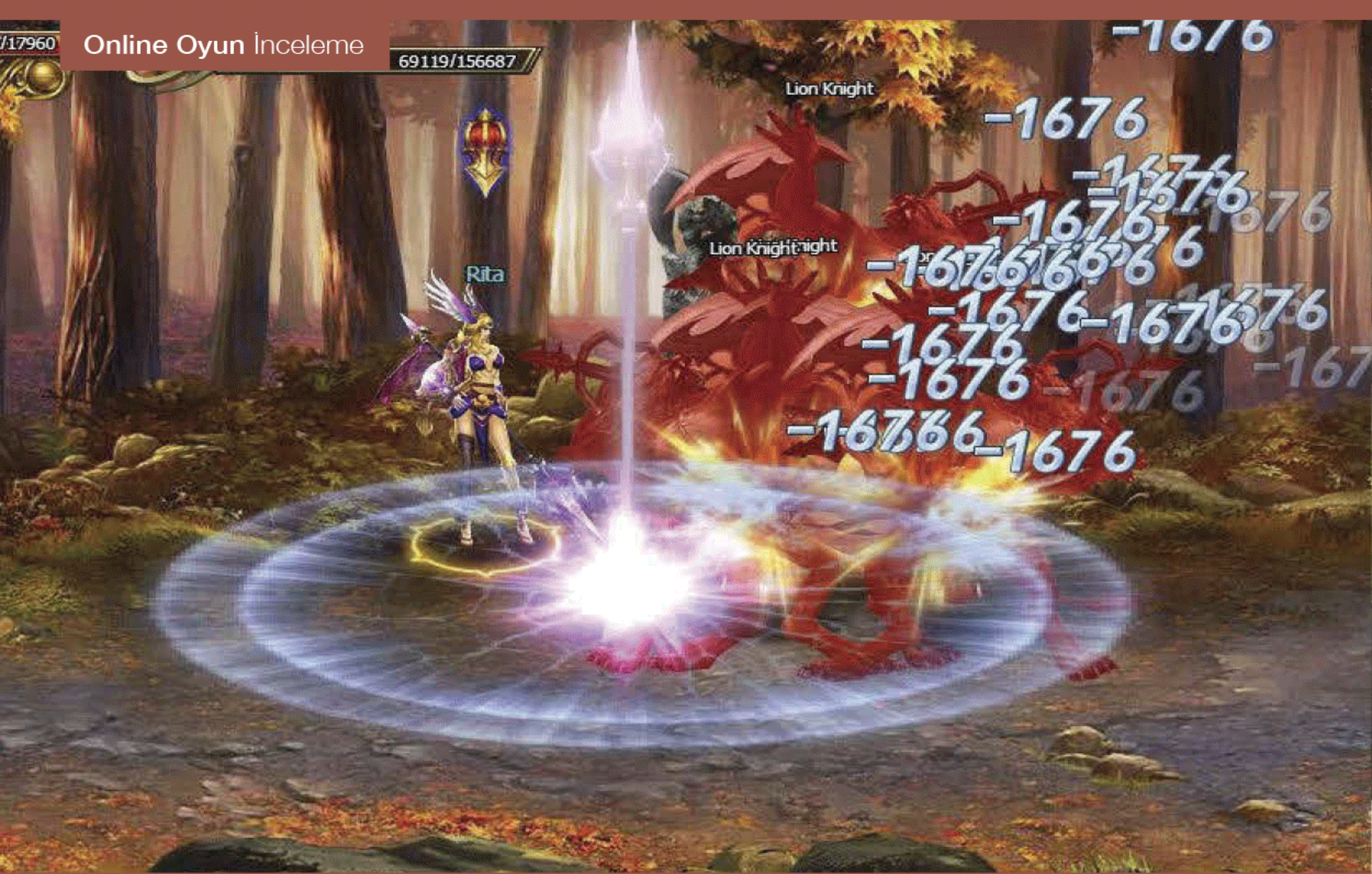


World of Trinketz

- + Facebook oyunlarını geliştirmeye yönelik bir adım
- Kısa süre sonra sıkıyor, animasyonlar çok kötü

5,7

Facebook, Tarayıcı, Sosyal



Yapım R2 Games Dağıtım R2 Games Web blade.r2games.com

Blade Hunter

İki boyutlu fantastik bir Dünya

Browser tabanlı oyunlarda tecrübeli olan, uzak doğu temalı bir çok yapım da imzası yer alan R2 Games tarafından fantastik bir dünyada farklı bir maceraya hazırsanız eğer, Blade Hunter tam karşınızda. Yapım, firmanın diğer oyunlarından farklı görünse de ara yüz ve menüler

bir yapım mı bunu ilerleyen zamanlarda görebiliriz. Yapım herhangi bir download işlemi gerektirmiyor. Yani doğrudan internet tarayıcınız ile oynamanıza olanak sağlanmış. Oyuna giriş yaptığımızda karşımıza üç adet sınıf çıkıyor. Bu sınıflar Rogue, Valkyrie ve Knight olarak sıralanıyor. Rogue

Bölümün sonunda yaptığınız kombolar, stiliniz ve bölümü bitirme süreniz gibi etkenler kazanacağınız puanları belirliyor

bakımından neredeyse aynı olduğunu söyleyebiliriz. Hatta müzikler ve grafik görseli bakımından da tamamen aynı. İki boyutlu bir anime havasında olan Blade Hunter tam olarak neyi vaat ediyor emin değilim fakat çok fazla oyuncuya hitap edebilecek

bıçaklarıyla hasar verirken, Knight sınıfı elindeki büyük kılıçla savaşıyor. Fakat farklı bir sınıf olan Valkyrie yakın dövüşün yanı sıra ilginç bir şekilde savaşıyor. Yakından ve uzaktan hasar veren bu sınıf gördüğüm kadarıyla çok tercih edilen bir sınıf. Ayrıca



bu sınıfların cinsiyet deęişimine de izin verilmiyor. Knight ve Rogue erkek karakterler iken, Valkyrie sınıfını bayan karakter olarak oynamak zorundasınız. Oyunun oynanışına gelecek olursak, eski atari oyunlarında gelecekteki oyun yapısına sahip bir yapıdır. Yani soldan sağa doğru ilerlediğimiz ve düşmanları sırayla yok ettiğimiz bir tip. Örnek vermek gerekirse metal slug oyun sistemine benzediğini söylemek de mümkün. Oyunda düşmanlara karşı en büyük kozumuz, dövüşler sırasında yapacağımız skill kombolar. Bu kombolar sayesinde düşmana saldırı fırsatı bile vermeyebiliyoruz. Dövüşler sırasında karakterinizi yönlendirerek düşmanların saldırılarından sıyrılıp yeni kombolar yaparak düşmana nefes aldirmaya da bilirsiniz. Bu arada boss fight bölümleri de karşımıza çıkmıyor değil. Birbirinden farklı boss dövüşlerinde yapacağınız kombolar, özellikle hayati önem taşıyor. Bölümün sonunda yaptığınız kombolar, stiliniz ve bölümü bitirme süreniz gibi etkenler kazanacağınız puanları belirle-

yor. Oyun tabii ki sadece zindanlara girip bölüm sonu çıkan yaratıkları öldürmekten ibaret değil. Oyunu incelediğinizde sizde göreceksiniz ki özellikle oyun içerisinde bulunan menüler ve ara yüzler biraz karışık duruyor. Bu sebeple oyun başında başlayan tutorial kısmını takip ederseniz en azından hızlı bir başlangıç yapmış olursunuz ve oyunu anlamak için zorlanmış olmazsınız. Sonuç olarak iki boyutlu ve çizimleri oldukça yaratıcı olan Blade Hunter çok fazla denenmesi gereken bir yapıdır değil. Kimine göre kesinlikle zaman kaybından başka bir şey de olmayabilir. Fakat biraz daha basit oyunculara hitap eden Blade Hunter belki de seveceğiniz bir oyuna dönüşebilir. Denemeden bilemezsiniz fakat denemediğiniz takdirde de pek bir kaybınız olmayacaktır. ■ **Abdullah**

Blade Hunter

- + Çizim ve görseller yaratıcı
- Basit ve sıkıcı olabiliyor

5,8

🏷️ *Anime, aksiyon, MMO*



Yapım Hunted Cow Studios Dağıtım Hunted Cow Studios Web www.eldevin.com

Eldevin

Tarayıcıda fantastik dünya...

Bu ay tarayıcı tabanlı oyunlar üzerinde bir hayli vakit geçirdiğimi söyleyebilirim. Gerek World of Trinketz ile gerek Eldevin ile gerekse kendim test etmek istediğim birkaç oyunla haşır neşir oldum. Bu süreç sonunda tarayıcı tabanlı oyunların son yıllarda büyük bir gelişme kaydettiğini bir kez daha anladım. Bir 6-7 yıl öncesinde

de MMORPG türünde tarayıcı tabanlı bir oyun olma özelliğini taşıyor.

Bir nevi izometrik bir açıdan oynuyoruz Eldevin'i. Kamerayı çevirmek, yakınlaştırmak ve uzaklaştırmak mümkün. Kontrollerde yaşadığım sıkıntı W,A,S,D tuşlarının kamerayı döndürmek için var olmasıydı. Hali hazırda kamerayı zaten fareyle

Grafikler Eldevin'in bir tarayıcı oyunu olduğu göz önüne alınarak değerlendirilmeli elbette; ancak yine de daha iyi olabilirdi

tarayıcı tabanlı oyunlar sadece istatistikî verilere ve metinlere dayanırdı. Hesaplamalar yaparak uzay filolarımızı, gladyatörlerimizi, şövalyelerimizi veya Vandal ordularımızı çarpıştırırdık. Şimdiyse gayet rahat bir şekilde bir MMORPG oyununu tarayıcı üzerinden oynayabiliyoruz. Eldevin

döndürebiliyoruz. Böyle bir kontrole ne gerek vardı bilmiyorum. Bunun yerine bu tuşlar ile karakterimizi kontrol edebilseydik çok daha iyi olurdu. Oyundaki karakter yaratma ekranı çeşitli seçenekler sunuyor. En azından bir tarayıcı oyunu için yeterli seçeneklere sahip karakter özelleştir-



me ekranında oynayacağımız karakteri yarattıktan sonra macera başlıyor. Oyuna başladığımızda çok kısa bir tutorial ile karşılaşıyoruz. Senaryo icabı ufak görevler yapıyor, oldukça güçsüz bir boss'u yok ediyoruz. Hatta bu tutorial sırasında bize yardımcı olan dostumuzun başına hiç de iyi şeyler gelmediğini belirteyim. Neler olduğunu görmek ise size kalsın. Oyunda tüm sınıfları aynı anda oynayabiliyoruz. Sınıf seçimi yerine daha çok yeteneklere odaklı bir sistem mevcut. İster büyü ile ilgili yeteneklerinizi geliştiriyorsunuz, isterseniz yay ve ok becerinizi geliştiriyorsunuz, isterseniz ise yakın dövüşte usta bir şövalye oluyorsunuz. Bunlardan farklı olarak üçünün karışımı bir karakter de yaratabilirsiniz. Sınıf konusunda bir kısıtlamanın yapılmaması sevindirici bir özellik olmuş.

Oyunun genellikle yavaş ilerliyor yani piyasadaki birçok oyun gibi beş dakikada onuncu seviyeye gelmeyi beklemeyin. Bu durum oyunun ömrünü uzatıyor. Eldevin'in sevdiğim diğer bir özelliği çevreyle etkileşimin detaylı olmuş olması. Yani haritadaki ağaçları keserek gerekli eşyayı alabiliyor, çalılıkları ve bitkileri kolaçan edebiliyoruz. Yağma da elbette önemli bir konu oyunda

zira iyi bir PvP teçhizatı crafting sistemi ile elde edilmiş güçlü eşyalar gerektiriyor. Bu eşyaları craft edebilmeniz içinse canavarlardan veya çevreden eşya toplamanız gerekiyor.

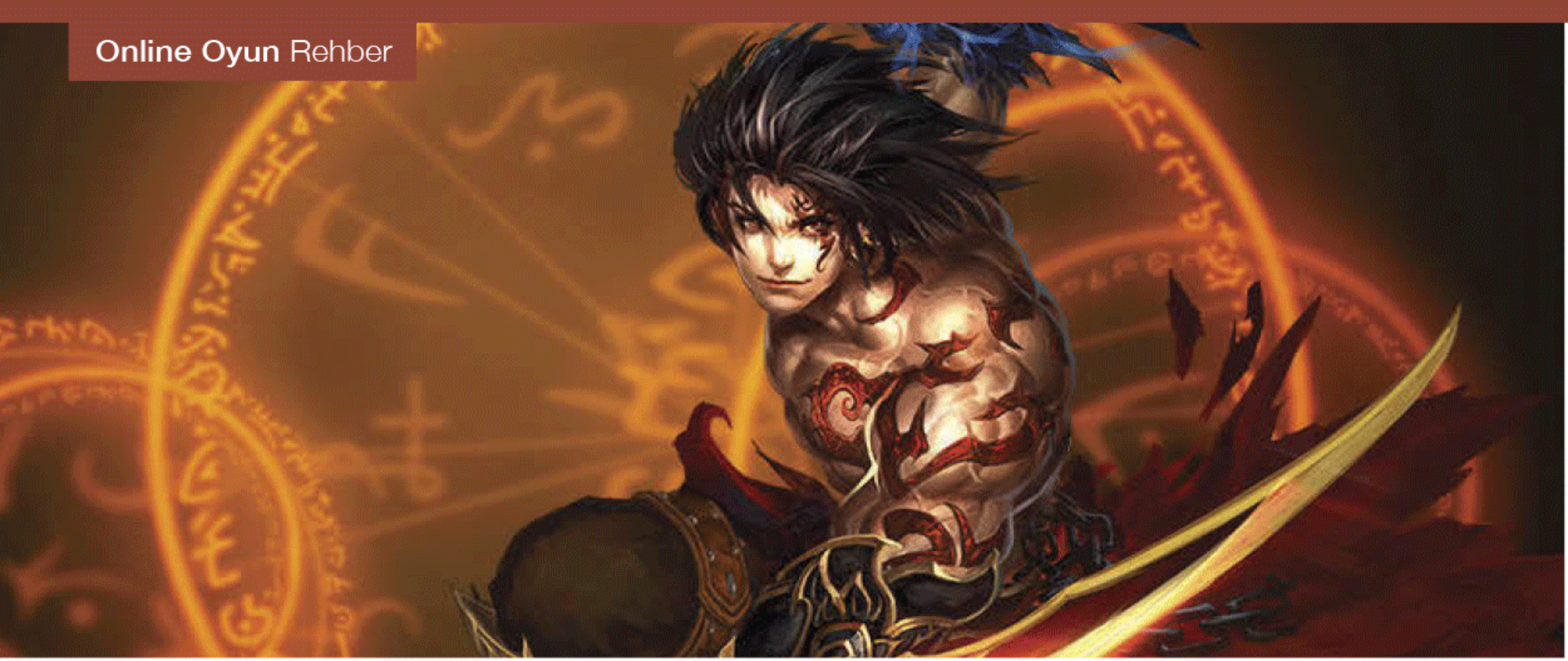
Oyunun en büyük sorununun görsellik olduğunu söyleyebilirim. Grafikler Eldevin'in bir tarayıcı oyunu olduğu göz önüne alınarak değerlendirilmeli elbette; ancak yine de daha iyi olabilirdi diye düşünüyorum. Bir de oyun Java ile çalıştığı için muhtemel Java sorunları da yer alıyor. Benim de yaşadığım ancak çözebildiğim bu Java sorunlarını çözemeyen birkaç kişiyi forumda da gördüm. Yani Java bir sıkıntı yaratırsa şaşırmayın. Eldevin tarayıcı tabanlı bir MMORPG oyunu için gayet iyi olmuş diyebilirim. Yine de ne kadar süre sizi oylar emin değilim. ■ **Enes**

Eldevin

- ⊕ Yeteneklerin ön plana çıktığı bir oyun olması, PvP eğlenceli olabiliyor
- ⊖ Yavan görsellik ve muhtemel Java sorunları

7,5

🏷️ *Tarayıcı, Fantastik, MMORPG*



Blade Hunter

İki boyutlu anime türlerinin piyasada oldukça fazla olduğunu varsayarsak Blade Hunter çokta fazla bir farklılık sunmuyor açıkçası. Bu eğlenceli olmadığı yada kötü olduğu anlamına gelmiyor elbet. Fakat oyuncular için farklı bir tecrübe sunmadığı

için ne kadar tutulur belli değil. Ayrıca bir yerden sonra çok tekdüze bir hal almaktan kurtulamıyor. Her ne kadar başarılı görsel ve çizimlere sahip olsa bile geleceği pek net görünmüyor. Aslında oyun sadece resimden ibaret olsa daha iyi olurdu. ■ **Abdullah**



Town City

Karakterimizin serüvene başladığı bölge. Görselde de görüldüğü üzere bol yeşillik içeren ve güzel görünen bir atmosfere sahip. Ormanın içinde küçük bir yerleşkeyi andıran bu bölge tüm oyuncuların bulunduğu bir bölge aynı zamanda. Burada kendinize benzeyen bir çok Knight, Rogue ve Valkyrie görmeniz mümkün. Tabii hepsi ne yazık ki birbirine benzer durumda. Sanki tüm karakterler kopyala yapıştır yapılmış gibi görünüyor ve benziyor.



Harita

Haritaya bakıldığında World of Warcraft harita görünümünden esinlendiği aşikar. Hatta aynısını bile yapmış olabilirler. Haritada işaretlenmiş noktalarda görev olduğunu anlıyoruz ve o görevi bitirdikten sonra aldığımız puan, haritaya o şekilde yerleşiyor. Her ne kadar başka bir oyundan kopya edilmiş olsa bile en azından anlaşılır bir durumda. Bu sayede mekanlar hakkında fikir sahibi olabiliyoruz. Buna da şükretmekten başka bir şey gelmiyor elimizden.



Market

Market bölümünü oyuna başlangıç yaptığımız town'da görebilirsiniz. Zaten büyükçe yazıyor. Yani görmemenize imkan yok. Üstüne tıkladığınızda market içeriğini görüyorsunuz. Zindanlar sonunda kazandığınız puanlara göre silah ve zırh satın alabiliyorsunuz. Bu ekipmanları yada daha iyi iyilerini bazen bölümler sonrasında ödül olarak ta kazanmanız mümkün. Ayrıca bu puanları kazanmak çok ta fazla zor değil. Zira oyunun kendisi basit ve kolay.



Karakter Ekranı

Bu ekranda karakterimizin giydiği ekipmanlara bakabiliyoruz. Ayrıca sağ tarafta ise inventory kısmını görmekte mümkün. Tabii karakterimizin seviyesini buradan da görebiliyoruz. Baktığımızda ise inventory bölümümüz oldukça geniş. Yani bir çok eşyayı taşımamıza olanak sağlıyor. Tabii ileriki seviyelerde yeterli olur mu bilemiyorum. En azından uzun bir süre idare edebilecek gibi görünüyor. Yetmediğinde ise yeni bir inventory alanı satın alabiliyoruz.



Boss Fight

Boss savaşlarında yaptığımız kombolar oldukça önem taşıyor. Her ne kadar boss olsalar da pek fazla zorladıkları söylenebilir. Ayrıca gördüğümüz gibi bu boss olan ejderha ekranın yarısını kaplamış durumda. Kendinizi bile bazen göremeyebilirsiniz. Fakat tekrar söylemeliyim ki, modellerin çizimleri oldukça başarılı. Zaten oyunun nadir başarılı yönlerinden biri çizimleri. Yapımcı firmadan çok tasarımcıları sayesinde bir yerlere gelirse gelecek bir oyun.



Dövüşlere Genel Bakış

Burada da PvE olan, yani normal sıradan yaratıklarla yaptığımız bir bölümü görüyorsunuz. Gayet basit ve kolay öldürülen bu yaratıklar hiç zorlayıcı değil. Zaten oyunda bulunan boss'lar bile zorlamıyorsa, sıradan bir PvE yaratığının zorlaması da beklenemez. Hatta hareket etmeden dakikalarca dursanız bile sizi öldürmeleri çok zor görünüyor. Bu dövüşler sırasında ekranın ortasında duran varilleri de patlatarak ek puanlar alabiliyor ve ek hasarlara yol açabiliyorsunuz.

En çok oynanan online oyunlar

EVE Online

Yapım CCP Dağıtım CCP
Aylık Ücret 14.95\$ Web www.eveonline.com



Forge

Yapım Dark Vale Games Dağıtım Dark Vale Games
Aylık Ücret Yok Web www.playforgewar.com



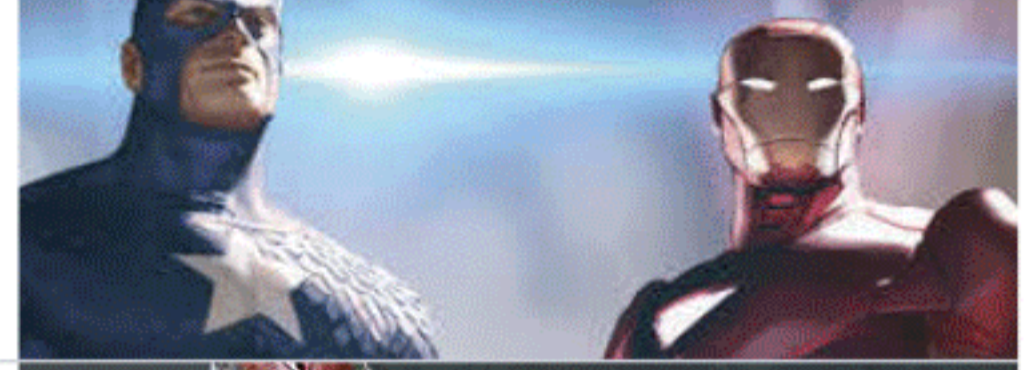
Infestation

Yapım Hammerpoint Interactive Dağıtım OP Productions
Aylık Ücret Yok Web www.infestationmmo.com



Marvel Heroes

Yapım Gazillion Dağıtım Gazillion
Aylık Ücret Yok Web www.marvelheroes.com



PlanetSide 2

Yapım Sony Dağıtım Sony
Aylık Ücret Yok Web www.planetside2.com

Türkçe
Arayüz



Prime World

Yapım Nival Dağıtım Nival
Aylık Ücret Yok Web tr.playpw.com

Tamamen
Türkçe!



Spiral Knights

Yapım Three Rings Dağıtım SEGA
Aylık Ücret Yok Web www.spiralknights.com



Star Trek Online

Yapım Cryptic Studios Dağıtım Perfect World
Aylık Ücret Yok Web sto.perfectworld.com



Stronghold Kingdoms

Yapım FireFly Studios Dağıtım FireFly Studios
Aylık Ücret Yok Web www.strongholdkingdoms.com

Türkçe
Arayüz



War Thunder

Yapım Gaijin Dağıtım Gaijin
Aylık Ücret Yok Web www.warthunder.com

Türkçe
Arayüz



Kaynak: Steam



LEVEL ONLINE

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

www.level.com.tr

Her gün güncelleniyor

*Nerede sörf yapacağınızı
bilmiyor musunuz?*



Bilgisayar ve teknoloji konusunda en doğru adres

www.chip.com.tr



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



Tüm marketlerde