

#205 Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi

Şubat 2014 - 7,60 TL (KDV Dahil) - ISSN 1301-2134

# REVUE



# TITANFALL

Modern Warfare'in yapımcılarından



# Sevgililer Günü Hediyesi

ARAYANLARA **TEMPO**'DAN İLHAM VERİCİ BİR ÖNERİ

## MÜZİKLE YOLCULUK



6 KİTAP  
24 CD

HER KİTAPTA SAYISIZ FOTOĞRAF  
VE 4 CD DOLUSU ÜLKE MÜZİĞİ



NEFES KESEN FOTOĞRAFLAR VE EŞSİZ ŞARKILAR

**DB**  
DOĞAN BURDA DERGİ





## Etkileşimli Oyun Dergisi

Neredeyse 17 yıldır yayındayız. Önceden de bahsettik; bu, özellikle Türk bir oyun dergisi için çok ama çok uzun bir süre...

Ancak LEVEL'in niceliğinden çok, niteliği ön planda oldu hep. Yani yaşı değil, yaptıkları... Bugüne kadar LEVEL, birçok cesur kararı gözünü kırpmadan verdi. Çok sefer bize bile danışmadı; kendi bildiğini okudu. Ama LEVEL'ı LEVEL yapan da bu: Cesareti ve enerjisi...

Bundan üç - dört yıl önce, daha tablette doğru dürüst PDF dergi bile yokken LEVEL, yine bir cesaret örneği göstererek Türkiye'nin ilk oyun tablet dergisini, hatta Türkiye'nin ilk gerçek tablet dergisini çıkarmıştı. Tablete özel bir mizanpaja, yüksek çözünürlüklü videolara, 360 derecelik görsellere sahip, gerçek zamanlı ve etkileşimli, gerçek bir tablet dergi...

Sonrasında elimizde olmayan bazı nedenlerle, LEVEL'in tablet versiyonunun yapımına ara vermiştik ama bugün yine, yeniden LEVEL'in tablet versiyonuyla, yani Türkiye'nin ilk tablet oyun dergisiyle karşınızdayız. LEVEL bundan sonra her ay App Store'da. Hem de PDF olarak değil; tablete özel, etkileşimli versiyonuyla... Bu versiyonda LEVEL'da olan her şey ve fazlası olacak; hatta elimize önemli konular geçerse ay içinde güncellemeler yapacağız. Yani LEVEL'in tablet versiyonu "yaşayacak".

Gelelim eski tarafa, basılı versiyona... Bu ay kapak konumuz, Modern Warfare'in "orijinal" ekibinin yeni oyunu Titanfall... Birçok da özel hediyemiz var: 23 GB'lık LEVEL Özel Aion Kurulum Seti ve tam üç adet promo kod... Kurulum Seti zarfın içinde; promo kodları Online Oyun'un üçüncü sayfasında...

Gelecek ay hem kâğıtta, hem de tablette görüşmek üzere...

Fırat Akyıldız

Yayın Yönetmeni

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

**Not:** Bu yazı yazıldığı sırada LEVEL'in tablet versiyonu onay sürecindeydi, bir aksilik çıkmaması durumunda 1 Şubat'ta yayınlanacak ve [www.level.com.tr/tablet](http://www.level.com.tr/tablet) linkinden indirilebilir olacak. Detaylar için lütfen LEVEL Online'ı takip edin.





Ocak ayı oyunlar açısından pek bir kesattı.  
Bu boşlukta neler yaptın oyun oynamak dışında? ✓



**Fırat**

@whiskeyinthejar

Bol bol American Horror Story izledim.  
Hayır canım; ne delirmesi?



**Şefik**

@GamerRocko

Bu ayın tamamını evde oturarak geçirdim; arada film izledim, müzik dinledim ama genellikle de uyudum. Uyku ne güzel bir şey yahu, insanın bazen hiç uyanması gelmiyor. Hadi ben yattım...



**Tuna**

Evi sildim... Komple. Duvarlar, cam - pencere, lavabo, bilgisayar, dolap; her şeyi sildim. Hayat silince güzel...



**Emre**

Zor oyun beğendiğimden benim için zaten genelde yeni oyun açısından kesat geçiyor aylar. Bu ay LEVEL'in iPad dergisi vardı. Bol bol zamanımı yedi kendisi ama LEVEL'in iPad'de olması çok iyi de oldu, çok güzel iyi oldu, tamam mı?!



**Ayça**

@aycazaman

İş değiştirmeye karar verdim, şans dileyin. Fırat'ın başını şişirmeye de devam ettim bu ay, her ay olduğu gibi. Soğuk havada koştum ve iki kez gripten yatağa düştüm. Bir aydır da kedimin doğurmasını bekliyorum. Yavru isteyen?

# LEVEL

#205 - Şubat 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 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.



# LEVEL iPad'de.

Etkileşimli oyun dergisi.

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



Türkiye'nin  
İlk Tablet Oyun  
Dergisi



App Store'dan  
İndirin



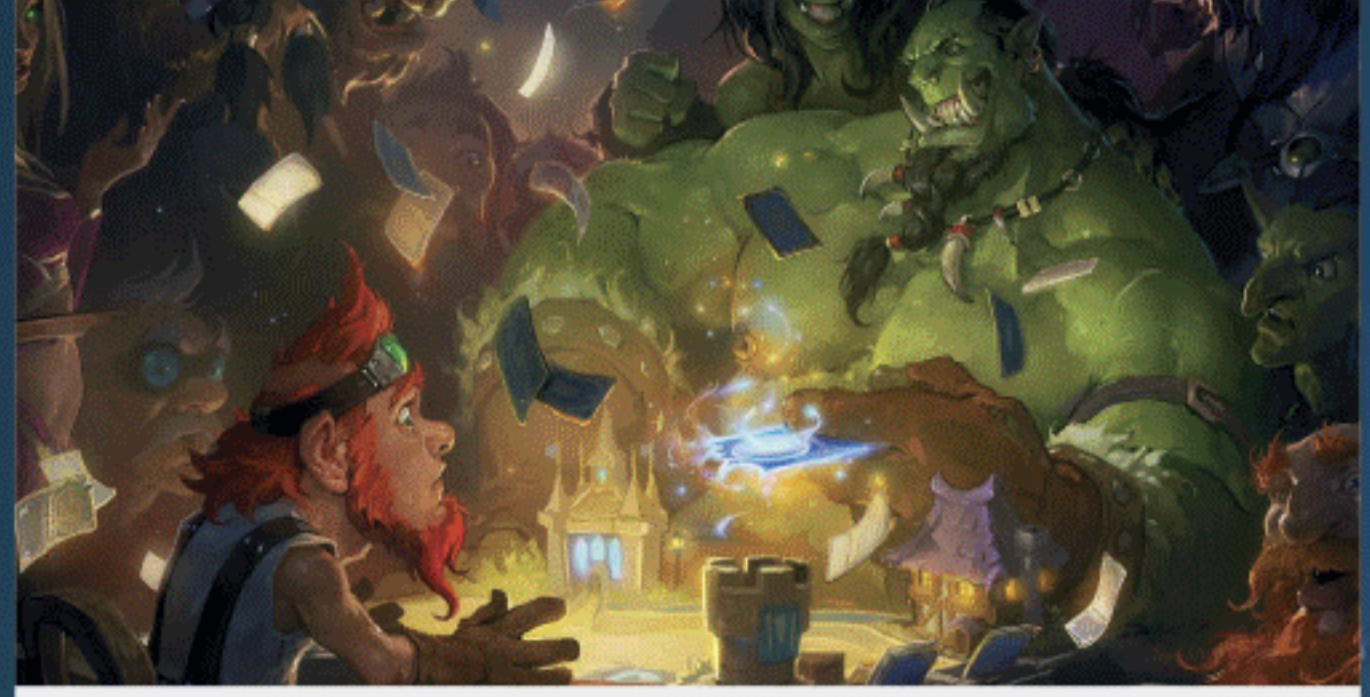
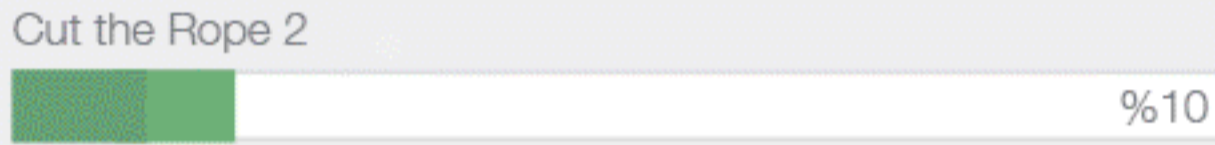


# BU AY NE OYNADIK?



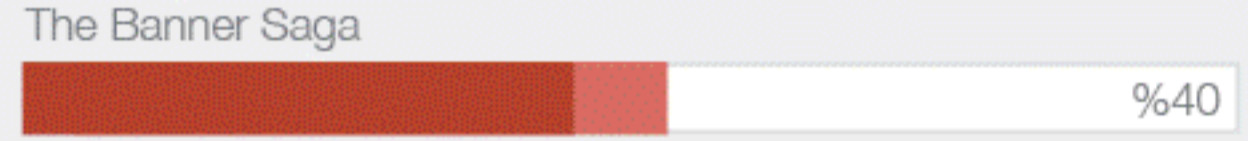
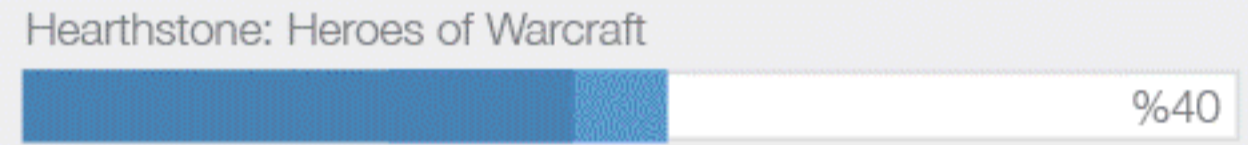
Emre Öztınaz

Sen git, yedi sene Horde ol, sonra bir sene boyunca Alliance oyna. Bir anda "Olacak iş değil!" diye bağırıp tekrar Horde olmaya karar verdim ve uykusuz geceler birbirini izledi.



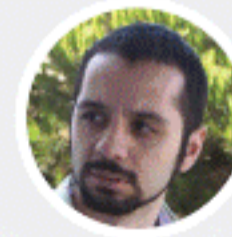
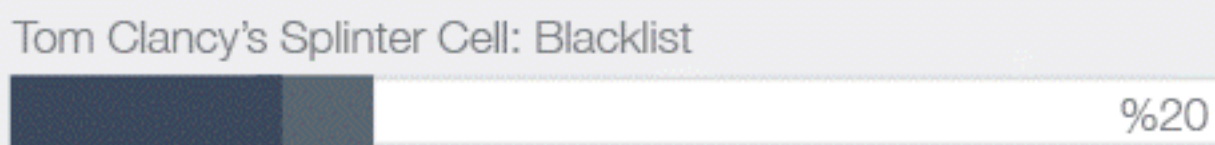
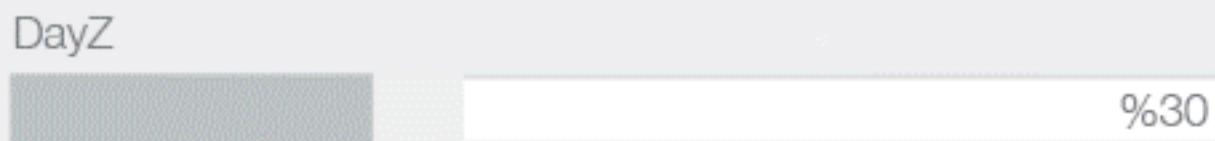
Ertuğrul Süngü

Hearthstone ile olan ilişkim, yeni gelen yamayla bir - iki adım birden ileriye gitti. The Banner Saga'nın da resmen başından kalkmadım...



Şefik Akkoç

Ocak ayının oyun sektörü açısından boş geçmesi, mevcut oyunlar vakit ayırmama vesile oldu. Yeni oyunlardansa DayZ'ye zaman ayırıp saatlerce koştum, koştum, koştum...



Tuna Şentuna

Evet, 2008 yılının Lost Odyssey'ini oynuyorum ve evet, zamanında bu oyunu bitirememiştim. Tabii ki oyunu unuttuğum için de en baştan başladım ve çok da mutluyum!







# KAÇIRANLAR İÇİN SON ŞANS

## 14 VIDEO EĞİTİM DERGİDEKİ KOD İLE TÜM EĞİTİMLERİ BİLGİSAYARINA İNDİR

### 2010-2013 CHIP DERGİSİ PDF ARŞİVİ

### YARI YIL TATİL HEDİYESİ 17 TAM SÜRÜM İNDİE OYUN



### 2 TAM SÜRÜM yazılım

**CHIP Şubat sayısındaki hediyeleri KAÇIRMAYIN!**

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







- 3 Editörden
- 4 LEVEL Tayfası
- 6 Ne Oynadık?
- 12 Posta
- 16 Takvim
- 18 Split Screen
- 20 Kezban Raporu**
- 22 Haber

#### DOSYA KONUSU

- 32 OUYA
- 48 Titanfall
- 58 2013'ün En İyi Online Oyunları
- 86 Kızlı Erkekli Oyun Oynuyorlar

#### İLK BAKIŞ

- 40 Castlevania: Lords of Shadow 2
- 42 Alien: Isolation
- 44 Dungeon of the Endless
- 45 inFamous: Second Son

- 46 Big Boss**
- 56 Role Playing Günlükleri**

#### İNCELEME

- 70 Assassin's Creed Liberation HD
- 71 Max: The Curse of Brotherhood
- 72 Baldur's Gate II: Enhanced Edition
- 73 Real World Racing
- 75 The Banner Saga
- 76 Nidhogg
- 77 OlliOlli
- 78 Might & Magic X: Legacy
- 79 SpellForce 2: Demons of the Past
- 81 Consortium
- 83 Don't Starve
- 84 Joe Danger Infinity
- 85 Republique - Episode 1: Exordium

- 94 LEVEL Ligi**

- 97 Donanım
- 104 Market
- 106 Kültür & Sanat

- 108 Rocko@Psikiyatr**

- 110 Kare
- 114 LEVEL 206



# DVD



## DEMO

Arcane Worlds  
Evochron Mercenary  
Guise of the Wolf  
Retrobooster  
Revolver360  
Sang Froid: Tales of Werewolves

## BEDAVA OYUN

Bad Dream: Butcher  
Bad: Dream Graveyard  
Super Frozen Kitten

## KURULUM DOSYASI

Elite Forces  
The Lost Titans

## VIDEO

Assassin's Creed Liberation HD  
Alien: Isolation  
Dark Souls II  
Dying Light  
Final Fantasy VI  
inFamous: Second Son  
Lightning Returns: Final Fantasy XIII  
No Man's Sky  
Rambo: The Video Game  
Titanfall

## EKSTRA

Alien: Isolation (Wallpaper Paketi)  
Castlevania: Lords of Shadow 2  
(Wallpaper Paketi)  
Lords of the Fallen (Wallpaper Paketi)  
Thief (Wallpaper Paketi)

## SÜRÜCÜ

ATI 13.12  
NVIDIA 332.21

## 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



50 **COK ÖZEL** STICKER 22 **BOMBA** POSTER 12 **SUPER** KAPI ASKISI

SUBAT 2014  
FIYATI 5.9  
NO: 02

# hevgirl



Justin'e  
DEMİR  
AT!

S.37

14  
SUBAT  
Sokağı

KEREM İÇİN SOLA

1D İÇİN SAĞA SAP!

Tatilde  
YATMA

SÖMESTİR  
HEYECANINI  
YAKALA!

S.31

Bella

GÜZELLİK  
MERKEZİ

S.44



ŞŞŞT!  
Demi  
duymasın!

Alka geldiler!

S.82 ROSS  
LYNCH

S.72 AUSTIN  
MAHONE

Sevgililer  
Günü

ÖZEL

GİZEM  
ERHAN, CAN  
BERK

POP'UN YENİ PRENSESİ Lorde'YE ZOOM'LA!

HER AY  
3 HEDİYE  
BİRDEN

12  
BOMBA  
KAPI  
ASKISI

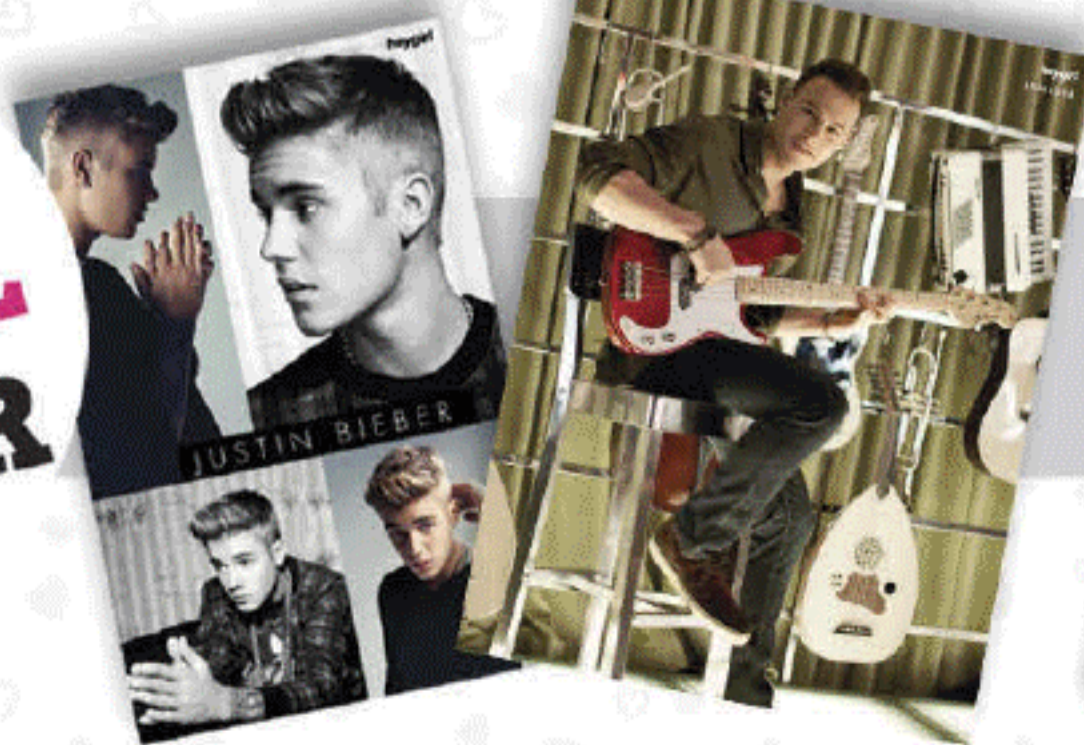


50

STICKER



22 **COK ÖZEL**  
POSTER



ŞUBAT SAYISINI KAÇIRMA!

HEYGIRL.COM.TR

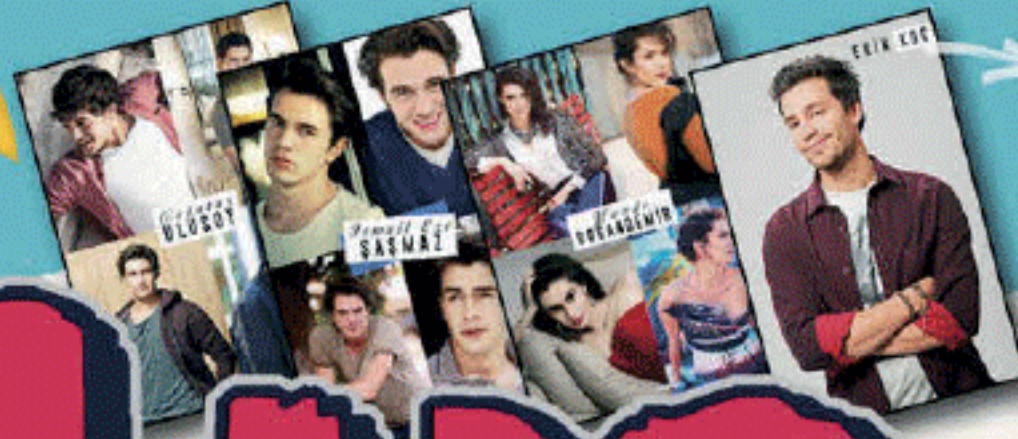
Dijital Dergi Aboneliği için:  
www.eMecmua.com





Blue Jean  
YENİLENDİ!

ŞUBAT 2014 SAYI 2 112568 FİYATI 5.00



4 DİZİ YILDIZI  
POSTERİ

HANDE DOĞANDEMİR  
İSMAIL EGE ŞASMAZ  
EKİN KOÇ  
ÇAĞATAY ULUSOY

20  
POSTER

# Blue Jean

**FERMAN**  
Akçıl  
Artık her ay yazlarıyla Blue Jean'de

En yakışıklı Herkül Pop Up'ta  
**KELLAN LUTZ**

"Believe"i izledik, yorumladık  
**JUSTIN BIEBER**

**BEYONCE**  
Mucize kadın  
**JUSTIN Timberlake**

Kerem  
**BURŞIN**  
Az bilinenleriyle Pop Up'ta

**FARUK**  
dalechi  
Zaman Tüneli'nin konuğu

Sıra dışı yıldızın sıra dışı hayatı  
**CHRISTIAN BALE**

Blue Jean  
YENİLENDİ!

**BRITNEY Spears**  
İsıltısı sönmeyen bir yıldız

4 DİZİ YILDIZI POSTERİ 16 POSTER  
**Blue Jean**  
Michael JACKSON  
Britney SPEARS  
Justin TIMBERLAKE  
Ashi TANDOĞAN  
Kanye WEST  
Fared PADALECKI  
Queen B tabiri kaptırmıyor!  
2014'TE CANLI SEYREDİLMESİ GEREKEN YERLİ İSİMLER

Yeni boyut  
Yeni tasarım  
Yeni köşeler

AYIN POP UP'LARI NE HABER? MODA GELİŞERİSİ  
**POP UP**  
JAMES ARTHUR  
KELLAN LUTZ  
JUSTIN BIEBER  
YAMPIN AKADENİSİ

/bluejeanmagazine /bluejeandergi  
DB  
Dijital Dergi Aboneliği için:  
www.eMecmua.com

20  
POSTER



# POSTAKUTUSU

Sorularınız için: [inbox@level.com.tr](mailto:inbox@level.com.tr)

## YAYIMLA GİTSİN TUNA ABİ...

Merhaba Tuna Abi. Ben Berke, Kıbrıs'tan yazıyorum. Daha ilk yazışım, inşallah yayımların. (Sana da selam Şefik Abi; GTA Online'in devamını bekliyoruz ailecek.) Neyse Tuna Abi, sorulara başlayayım.

**Kıbrıs'ta havalar nasıl Berke? Zamanında gitmişim oralara, biraz sıkıcı gelmişti. Ama yemekler pek güzeldi! Şefik GTA Online'a geri döndü sanırım da neler karıştırıyor orada, bilemiyorum... (Sen bekliyorum hala Tuna! - Şefik)**

1. Şu an 11. sınıf grafik tasarım okuyorum ve sizin gibi bir dergide yazmak için üniversitede ne okumam lazım ya da grafik olarak devam mı edeyim?

**11. sınıfta grafik tasarım nasıl okunuyor? Kıbrıs'a özel bir şey mi? 11. sınıfta -ki o zamanlar lise falan derdik ona- biz coğrafya, felsefe, tarih falan görüyorduk. Keşke bizde de olsaymış öyle üniversite kıvamında sistemler. "Grafik olarak" devam etmek istersen Emre olursun, başka bir yöne saparsan da bambaşka bir şey olursun ama o "dergi yazarı" olmaz. Dergi yazarlığı ya da yazarlık diye bir bölüm yok. Edebiyat var, ne bileyim, dil var, tercümanlık var... Hani bunlar belki seni yazarlığa daha fazla yaklaştırır ama benim gibi şahane bir dergi yazarı olmak istiyorsan, öncelikle muhteşem bir kişilik olmalı- Pardon, egom konuştu.**

2. Cem Abi'nin Kezban Raporu'nu bizim kezbanlara okuttum, bir anda 20 kezban tarafından tribe maruz bırakıldım; yardım edin... İyi etmişsin. Onlar anlayacaklarını anlamışlardır da sana "Çok haklısın." diyeme-

yecekleri için farklı bir tavra bürünmüşlerdir. Yine de çok fazla üstlerine gitme; olası seçenekleri de kaçırma.

3. Şu an PS3 almak için nasıl bir zaman, almalı mıyım?

**PS3 almak için iyi bir zaman ama pahalı alma zira PS3'lerin fiyatları düştü. Ucuzunu bulduğun an kap bir tane.**

4. FIFA'da saç baş yolduran salakça bug'lar ne zaman çözülecek?

**Başında saç kalmadığı gün çözülmüş olur bence zira ne bug'larını biliyorum oyunun, ne de oyunun kendisini. Belki Şefik biliyordur... (Bunlar futbolun içinde olan şeyler, keyif almaya bak derim. - Şefik)**

5- DayZ oynayacak mısınız? (Şefik Abi sana parantez içinden soruyorum; ABD gazetecilik okumak için iyi bir yer mi?)

**DayZ oynamayı düşünebiliriz elbette de ABD'de gazetecilik oraya nasıl ilişti? (Şefik ABD'ye gidince ABD uzmanı oldu galiba.) Daily Bugle'da mı çalışmak istiyorsun yoksa Peter Parker? Hem ABD'de gazetecilik okuyup Türkiye'de bu mesleği icra etmeye çalışırsan, saçını başını bu defa gerçekten yolarsın. (Tuna benim soruma cevap vermiş, ben de Tuna'ninkine cevap vereyim. Ben DayZ oynuyorum, hatta hafta içleri gece korsan yayın yapıyorum! - Şefik)**

Bir de hepinize yavru vatandan selam. Ayça Abla'ya ayrıca selam... (Şefik Abi adamın dibisin.)

**Ayça Abla kaptın ayrı selamı, iyisin gene. (Hep sarı saçların ve bol filtreli fotoğrafların yüzünden...) Adamın dibi Şefik, bana adamın dibi ne demek, söyleyebilir misin acaba? Bana daha çok bir adamdan arta**

**kalan posa gibi geliyor... (Bir içeceğin en tatlı gelen yeri dibidir ya, oradan geliyor bence; kıskanma! - Şefik)**

Berke UÇKUN

## ABİLER, ABLALAR...

Ben sizi ilk olarak arkadaşlarımdan duymuştum, bu ay okumaya başladım. Valla sizin aile tadındaki sıcaklığınızdan çok etkilendim. 13 yaşındayım, elimden bırakamadım LEVEL'i. (Sanki bir mıknaş gibi.) Neyse, sorularına geçeyim...

**Biz kocaman bir aileyiz zaten Kaan. Fırat büyük babamız, Şefik abimiz, Emre uzaktan kuzenimiz (Azeroth'ta yaşıyor kendisi.), Ayça da gönüllerin sultanı(mız). Sen de gel, katıl bize, el ele, Susam Sokağı'nda... (Bunu da bilmezsiniz siz yeni nesil gençlik!)**

1. Sizce NVIDIA 720M oyun oynamak için yeterli mi?

**Hangi oyunu, ne ayarda oynayacağına bakar. Mesela Battlefield 4'ü Ultra ayarlarda oynamaya çalışırsan o ekran kartı çıkar yuvasından, sana tokadı basar. Ama orta ayarlarda çoğu oyunu oynarsın.**

2. Ankara'da falan bir kolunuz var mı, gelip tanışıp görebileceğim?

**Var. Ben varım misal. Ama tanışman için beni takip etmen lazım. (Herkes peşime düşmüş!) Her an, her yerde olabiliyorum... (LEVEL'in Ankara'daki analog kolu Tuna. - Şefik)**

3. Arkadaşım Nihat, başka bir oyun dergisinin daha iyi olduğunu söylüyor ona ne diyeyim? "Sevgili Nihat, sana bu satırları yan sıradan yazıyorum. İyi dergi, kötü dergi diye bir şey olmaz; tercih vardır. Ha sen diğer

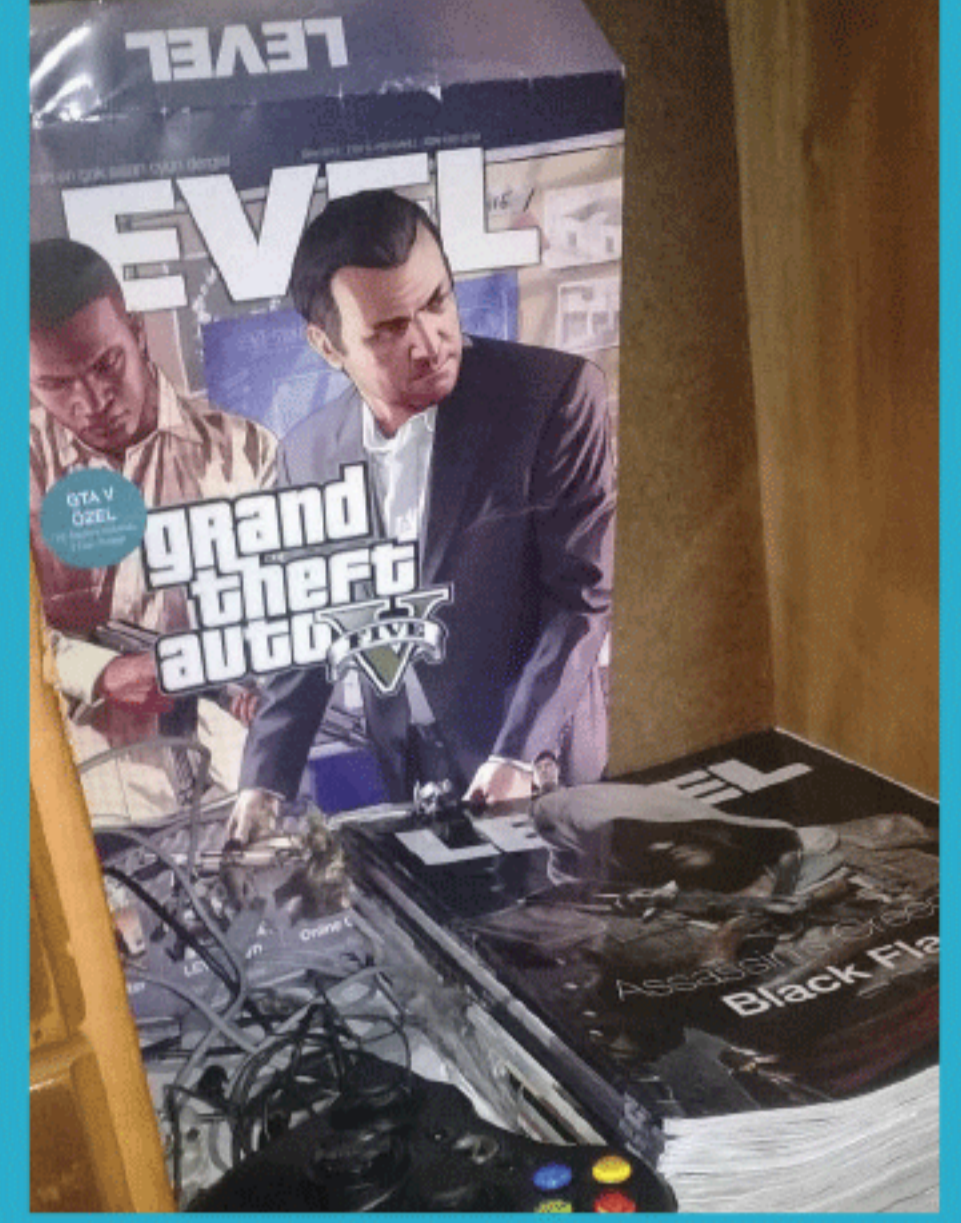


## LEVEL DOLABI

Merhaba Tuna Abi, n'aber? Trump Towers'ta havalarda nasıl? Ben size Eyüp'ten atıyorum bu fotoğrafı. Merkezi yazılı da geçti valla ne yalan söyleyeyim, dün 10 saat kadar The Elder Scrolls V: Skyrim oynadım. Bu dolap mı? O benim LEVEL dolabım; içinde aldığım LEVEL sayıları var. Bazılarının da

kutuları, DVD'ler, kablolar, Xbox gamepad'i, USB'ler, anlayacağın oyunlarla ilgili her şey burada duruyor. Buradan Ayça Abla'ya, Recep Abi'ye, Ertuğrul Abi'ye ve tabii ki efsanevi Ejderdoğan Fırat Abi'ye de çok selamlar. İyi oyunlar; Xbox sizinle olsun...  
Adil BEZİRGAN

Gönderin, yayınlayalım! LEVEL ya da oyun dünyasına dair fotoğraflarınızı, çalışmalarınızı [inbox@level.com.tr](mailto:inbox@level.com.tr) adresine gönderebilirsiniz.



dergiyi seviyorsundur, okey ama gelip de benim sevdiğim şeye dışkı atman hoş değil. Zil çalınca görüşürüz, hoşça kal."

4. İşte gırgor şamata mı yaparsınız, yoksa oyun test edip çalışır mısınız?

**Gırgor yapmayız da gırgır yapabiliriz. Şamata yapmayız da salata yaparız! Allah beni kahretsin; böyle esprilerle bir yere varabileceğimi sanıyorum ama hiçbir yere varamıyorum dostum. Lanet olsun bana, aksi şeytan! (Türkçe dublajlı yabancı film izlersen böyle oluyor.) İşte iş yapıyoruz tabii ki ama düşün ki oyun oynayıp para kazanıyoruz; ne kadar çalışıyor olabiliriz ki? (Ben hiç oyun oynamıyorum, sadece çalışıyorum vallahi! - Şefik)**

5. İşinizi sever misiniz; hangi görevler var? İşimizi her şeyden çok sevdiğimiz anlar da var (Tatiller.), hiç sevmediğimiz anlar da (Ay sonu.). Görev dağılımı şu şekilde: Ben tam bir oyunu oynarken elimi yana uzatıyorum, Emre elime çakıp gamepad'i alıyor ve hop, klavyede yazıdayım. Son noktayı koyarken elimi uzatıyorum, Şefik ne yaptığımı önce anlamıyor (Pratik değil kendisi.), elimi sallayıp çeşitli sesler çıkarıyorum, elimi görüp çakıyor, ben kalkıp Emre'den oyunu devralmaya hızla giderken o klavyeye oturuyor ve hop, Şefik tashihte. Bu şekilde hızlı bir döngü var ofiste, görsen aklın şaşar. (Rotasyon her şeydir! - Şefik)

Herkese selamlar... (Ha bir de bayan çalışanlar var mı, kimler?)  
**Bayan çalışan yok da kadın çalışanlar mevcut. Örneğin, Ayça Kadın... Merdivenlerden düşmenin ötesinde kendisi çalışma yerlerini birbirinden ayıran ayraçların arkasında kalıp gözükmemeye gibi bir özelliğe de**

**sahip. Şeker bir insan kendisi... (Ekin'e de çok selam bu arada.) (Ekinezya. - Şefik)**  
S. Kaan Cengiz (Ekin seni seviyorum!)

### ARKALI ÖNLÜ

Merhaba Tuna Abi ve Şefik Abi; böyle düz bir giriş yapayım dedim. Bir yıldır takip ediyorum sizi. ("Sizi" derken dergiyi kastettim.) Zamanınızın olduğunu düşünerek giriş faslını uzun tutmak istiyorum ama benim zamanım yok; malum, 8. sınıfım, sınavlar var. Neyse, sorularına başlıyorum.

**Aslında bizi takip ediyorsun, değil mi? Bayağı evlerimiz falan biliyor sun... Kendini ele verdin detay vererek. Bir seri katil asla fazla detay vermemeli Murat. Dexter bana bunu öğretti.**

1. Sizce PS4'ün grafikleri mi daha iyi, yoksa Xbox One'ın mı?

**Gözle görülür bir fark yok ama Xbox One'da bazı oyunlar upscale ile 1080p görüntüye ulaşırken PS4 bunu direkt sağlıyor. Yine de bu farkı bile insan gözünün anlaması zor. (Ben anlamadım mesela. - Şefik)**

2. Ben bir Call of Duty hayranıyım ve Black Ops'ın ilk oyunundan beri oyunun multiplayer'ına hastayım ama son günlerde çıkan Battlefield 4 de ilgimi çekmeye başladı.

"PS3 almak için iyi bir zaman ama pahalı alma zira PS3'lerin fiyatları düştü. Ucuzunu bulduğun an kap bir tane"

Oyunu almayı düşünüyordum ama almadan önce betasını oynamıştım ve kontrolleri beni çok zorlamıştı. Ayrıca oyunu oynarken birden fark ettim de beş dakika boyunca koca haritada adam arıyordum, bulduğumda da beni öldürüyordu. Sence oyunu alırsam zevk alır mıyım?

**Battlefield 4'le ilgili dediğin konuyu**

**hemen anlamdım zira benim de başıma gelmişti. Battlefield 4, 64 kişilik haritalara ev sahipliği yaptığı için zaman zaman haritalar dolmuyor. Bu yüzden de sunucu seçimi yaparken mutlaka dolu sunucuları tercih etmelisin. Yoksa dediğin gibi, yaldır yaldır haritada adam arıyorsun ve tam buldum diye seviirken... Game Over.**

3. Oynadığın ilk oyun ne?

**Çok zor soru sordun yahu; büyük ihtimalle kör ebe. Dijital olaraksa Amstrad'daki Bomber olabilir. Bir uçak ekranın solundan girip sağından çıkıyordu ve her seferinde bir basamak daha aşağıdan uçuyordu. Amaç da "Space" tuşuna basarak binaları yıkmak. Yüksek binaları halletmediğinde uçak eninde sonunda bir tanesine çarpıyordu falan... Vay be ne günlermiş!**

4. Ben çocukluğumdan beri dergi alırım. Genelde hep çizgi roman dergileriydi, sonra oyun dergilerini keşfettim ama hangi dergiyi aldıysam derginin kapağında kocaman "2 DEV POSTER" diyordu ve arkalı önlü olu-



yordu bu posterler. Bunu siz de yapıyorsunuz; bu yazıyı kim yazıyor? (Siz derken dergiyi kastettim.)

**Yazıyı Emre yazıyor valla, biz de bir şey bilmiyoruz! Lütfen o tabancayı yerine bırak ve bize doğru ilerle.**

(Yakınımıza geldiğinde seni çift taraflı posterlerle sarıp etkisiz hale getireceğiz.) Sonuçta iki tane poster veriyoruz, what bothers you gringo? İki posteri de kullanmak istersen, iki tane dergi alıp bu sorunu çözebilirsin. Hem sen karlı çıkarısın, hem de biz. (Yaşasın kapitalizm!) (Veyahut bir jiletle posteri dikkatlice ikiye ayırıp iki tarafı da asabilirsin. - Şefik)

5. Nasılsınız?

**Başta sorulacak soruyu beşinci soruda dile getirmek adını verdiğimiz... İyiyiz hamdolsun, sen nasılsın? Yağmur, kar da yok, yazın çok şahane anlar bizi bekliyor. Yerinde olsam su depolardım.**

6. Oculus Rift, Türkiye'deki dükkânlarda satılıyor mu ve satılıyorsa nerelerde satılıyor, satılmıyorsa neden satılmıyor, bunları bize açıkla mısınız hocam?

**Bırak Türkiye'yi, daha dünyada satışı yok.**

**Satışı olmadığı gibi çıkış tarihi bile yok.**

**Fakat ben hari-kulade bir kişilik olduğum için çık-**

**mamış ürünün pro-**

**totipini Oculus Rift**

**Headquarters'dan**

**kaçırdım ve dergiye**

**konuk ettim. Çok şaha-**

**ne alet, yarın çıksın. (Hala**

**seni arıyorlar Tuna, saklanma-**

**ya devam et! - Şefik)**

Eğer hepsini okuduysanız bunu da okuyorsunuzdur ve okuduğunuz için teşekkürler.

Yayımlarsanız bana en büyük hediyeyi vermiş olursunuz; doğum günüm değil ama hediyeler iyidir. Herkese selam söyleyin.

**Yayımladık gitti. Doğum günün de şimdi-**

**den kutlu olsun. Herkesten aleykümselam**

**nidaları geliyor sana...**

Murat AKAY

**YENİ BİR YIL, YENİ BİR MEKTUP**

Merhaba Tuna Abi, nasılsın? LEVEL ahalişi nasıl? İyi, iyi, sorularına geçeyim ben.

**İyiyiz sağ olasin Baha. LEVEL ahalişi de**

**iyi. İyi iyi, sorulara geçiyoruz biz de. (Hadi bakalım, ne yapacaksın?)**

1. Assassin's Creed IV: Black Flag hakkında ne düşünüyorsun abi? Bence çok tekrarlama-ya başladı seri kendini. Şimdi fanlar benden bunun için nefret edecekler ve yanlış anlamanın, ben de Assassin's Creed hastasıyım ama bence Ubisoft'un artık ya seriyi bitirmesi ya da şöyle birkaç yıl ara verip sağlam değişikliklerle geri dönmesi gerekiyor.

**Oyunu neden tam olarak sevmedin Baha? (Bu dediklerini ben geçtiğimiz aylarda yazmıştım; kendimle konuşuyorum gibi hissettim. Dediklerine aynen katılıyorum.)**

2. Bu yıl heyecanla beklediğin, çıksa da oynasak dediğin oyunlar hangileri?

**Sence hangileri? (Watch Dogs ve inFamous: Second Son!) (Watch Dogs ve Tom Clancy's The Division olacaktı doğru cevap Tuna. - Şefik)**

3. Önceden de söylediğiniz üzere PSN artık aylık ücret alacak. Bu ücret aylık / yıllık kaç TL? Sence bunu yapmaları doğru mu?

**Bence doğru ama peki ya sence? (Aylık 14 TL, yıllık 99 TL. Umarım bu paralarla daha kaliteli bir hizmet sunarlar eskiye nazaran.)**

4. Şu aralar dubstep veya metal dinliyorsun? Dinliyorsan kimleri / hangi şarkıları dinliyorsun?

**Bunu tam olarak neden bilmek istediğini sorabilir miyim? (Dubstep öyle oturup dinlemem ama metal dinlediğimi zaten Kültür & Sanat bölümümüzden anlamış olmalısın. Son dinlediğim albümler de orada yer alıyor.)**

5. Benim bir kedim var abi.

Kedim benim headset'in (SteelSeries Siberia V2) kablolarını koparmış. (Isıarak.)

Babamın henüz haberi yok.

Öğrenirse çok kötü olur.

Benim bu kulaklığı tamir ettirebileceğim / değiştirebileceğim bir yer var mı?

Bu arada kulaklığı nereden aldığımızı hatırlamıyorum,

uzun zaman oldu.

**Neden bir kedin var Baha? Öf sıkıldım böyle soru, soru... Direkt cevap vereceğim: O headset'i at.**

**Yok yok, atma. Bence o basit bir kablo kopması problemi. Elektrik-**

**çi amcalar çok güzel tamir ediyor. Kablo-**

**nun boyu biraz kısalıyor ama headset'ine**

**geri kavuşuyorsun.**

6. Benim şu an evde beş buçuk yıllık LEVEL koleksiyonum var. İlk aldığım sayı Haziran 2008 sayıydı. Koleksiyonumun fotoğrafını yollasam yayınlanma ihtimali yüzde kaç?

**Eğer raflarda duran, dergi fotoğrafları**

**yollayacaksan düşük ama o kadar sayıyı**

**enteresan bir hale getirip fotoğraflarsan**

**%98.**

7. League of Legends ile alakalı hediye kodu vesaire vermeyi düşünüyor musunuz?

Nope. (Nein. Niet. Non.)

Sorularım bu kadar abi. Okuduğum için teşekkürler. Kendine iyi bak.

**Ne demek Baha, ne demek... Yine bekleriz, yine bekleriz, yine... Duramıyorum!**

Baha ŞAHİN

**"ABİ"**

Selam Tuna Abi. Fark ettiysen dört - yedi

ayda bir falan yazıyorum sana. Yer kapladığımı biliyorum ama sorularımı sana sormayınca kursağımda kalıyor. Bu yüzden beş - sekiz ayda bir yazacağım. Uzatmadan sorularıma geçeyim. (Şefik Abi de cevap versin biraz.)

**Selam Barış. Beş - sekiz ay bizim için de uygun bir rakam tabii ki. Şefik için de uygun olduğunu düşünüyorum. Değil mi Şefik Hazretleri? (Ayıp ettin. - Şefik)**

1. Tuna Abi, dikkatini hiç çekti mi? "Tuna Abi" derken hep "abi"yi büyük yazıyorlar Tuna Abi. (Soyadınızı ben eskiden abi sanıyordum.)

**Gerçekten soyadımı "Abi" sanıyor muydun Barış? Kahkahayla karışık saçma bir gülüşe imza attım burada. "Abi" kelimesini biz büyük yazıyoruz zira topluma mal olmuş, bilinen kişilerin sonuna gelen Sultan, Paşa, Şehzade, Abla, Teyze, Bebek (Eda Bebek dünyaya geldi gibi saçma kullanımlarda.) gibi kelimeler, büyük harfle yazılır.**

2. Şefik Abi (Abi) LEVEL Ligi'nin tekrar değişme şansı var mı? FIFA Ligi, Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 3 Ligi olsun. Hem Tuna Abi de oynar...

**Barış, bunların bir anladığı oyun FIFA. Başka bir halt oynamıyorlar. Hiç zorlama.**

**(Sen hala Battlefield 4'e geleceksin, aylar oldu... - Şefik)**

3. Kuzenim Windows 8'in yerine Windows 7'i tercih ediyor ama elbette ki onun seçimi bu.

Fakat senden Windows 8'i, Windows 7'den ayıran birkaç özellik söylemeni isteyeceğim.

**Sekiz ile yedi arasındaki tek ve en büyük fark, sekizin dokunarak kontrol etmeye izin vermesi. Dokunmatik ekranlı bir bilgisayarın yoksa yedi güzeldir, candır.**

**(Windows 8 daha hızlı çalışıyor bi' kere! - Şefik)**

4. Bence yılın oyunu olarak iki tane seçmeliydiniz: Grand Theft Auto V ve The Last of Us. İkisini de oynadım, ikisi de başyapıt...

**Oylama yaptık biz bir arenada, kim galip geldiyse onun seçtiği oyun kazandı. Ben Ayça'nın saçını başını yoldum, o Şefik'in ağzını yırttı, Şefik de Emre'yi cimcikledi, Emre de Fırat'ın gözünü oydu ve kaza-**

**nanın kim olduğunu bilemediğimiz bir çekişmeden bu sonuç çıktı.**

Sorularım burada sona erdi, ermez olaydı çünkü yığınla sorum var ama yer kaplarım diye onları yazmadım. Görüşürüz Tuna Abi, görüşürüz Şefik Abi.

**Görüşürüz Barış, görüşürüz Padar...**

Barış PADAR

**SORULAR, SORULAR, SORULAR...**

Merhaba Gölgelelerin Karanlık Lordu Tuna Abi ve Parantezlerin Hades'i Şefik Abi. Çok uzatmadan sorularıma geçmek istiyorum.

(Yarına performans ödevi hazırlıyorum da...)

"Odanda dört kişi, 15 dakikada oksijeni tüketiyorsa Virtuix Omni'nin üzerindeki sen, o heyecanla beş dakikada bayılıp kalırsın gibi geliyor bana"



**Performans ödevi tam olarak nasıl bir şey? O ödevde bakıp performansına mı bakıyorlar? "Türker 180 beygir gücünde çıktı; 100 km'ye dört saniyede çıkması işten bile değil müdür hanım!" Ben böyle bir şey hayal ettim.**

1. "Call of Duty: Ghosts mu, Battlefield 4 mü?" diyerek başlamak istiyorum. Call of Duty: Ghosts, çağın gerisinde kalmış grafiklerine rağmen Battlefield 4'ten daha fazla yer kaplıyor bilgisayarlarda. Bunun nedeni ne olabilir?

**Nedeni arsız bir oyun olmasından kaynaklanıyor. Sözde yüksek çözünürlüklü kaplamalar var da sonuç ortada işte. Fıs!**

2. Geçen gün Borderlands 2 oyununu aldım fakat oyunun tek başına hiçbir zevki çıkıyor. Borderlands 2 tarzında, tek kişilik güzel bir oyun tavsiye eder misiniz?

**O oyun tek başına da çok zevkli yahu, niye sevmedin ki? Borderlands 2 tarzında tek kişilik bir oyun BioShock Infinite olabilir gibi geldi bir an.**

3. Sürükleyici, fantastik olarak güzel olarak önereceğiniz bir kitap var mı?

**Unutulmuş Diyarlar - Kara Elf üçlemesi. Bu kadar netim.**

Sorularım bu kadardı. Umarım bol LEVEL'li bir yıl geçiririz...

**İşte her ay bir tane yayımlayabiliyoruz ancak; oradan ne kadar bol olursa artık... Görüşürüz Varyemez Amca.**

Türker VARYEMEZ

## ROCKER & GAMER

Selam Tuna Abi, ben Ahmet. Çok buruk bir şekilde bu e-postayı yazıyorum. Galiba bundan bir önceki sayıda attığım e-posta sonuna adımlı yazmadığım için yayımlanmadı ama olsun, denemekten ne çıkar deyip ikinci e-postamı yazıyorum. (Başlığı hangi kafayla yazdığımı hatırlamıyorum.)

**Cevaplamadık mı bir öncekini? Ayıp etmişiz. Olsun bak, şimdi buradayız hepimiz, hep beraber, geleceğe...**

1. Diyelim ki Oculust Rift çıktı ve aldım. Peki, Virtuix Omni'nin boyutları nedir ve odamda yer kaplar mı? (Odamda dört kişi, 15 dakika durunca bütün oksijen tükeniyor.)

**Odanda dört kişi, 15 dakikada oksijeni tüketiyorsa Virtuix Omni'nin üzerindeki sen, o heyecanla beş dakikada bayılıp kalırsın gibi geliyor bana. Odana Virtuix Omni sığsa bile sen sığmazsın sanki, öyle de bir durum var. Odanı değiştiremiyorsan, daha büyük bir odaya sahip bir başka aileye geçmeni tavsiye ederim. (Ama Virtuix Omni oksijen tüketmiyor ki; bence problem olmaz ya. - Şefik)**

2. İleriki günlerde yeni bir bilgisayar alacağım. Benim gönlüm Mac almaktan yana ama benim oyun konsolum yok, oyun sıkıntısı çeker miyim?

**Oyun oynamak isteyen bir insanın en son**

**tercihi Mac olmalıdır. Mac'te oyun yok değil ama hiçbir şekilde mutlu olmazsın oyun anlamında. Grafiker olacaksan iyidir ama bak.**

3. Geçen gün abimle konuşurken Unity 3D'den bahsettim, "Bir oyun yapsak parayı keseriz." dedim, sağ olsun dinledi ve destek çıktı. Küçük çaplı bir oyun yapabilmek için bunun eğitimini veren kurslar var mı?

**ODTÜ Atom'da birtakım eğitimler oluyor ama başka bir yerde duymadım. (Kesin vardır, sen bir bak.) Parayı kesmek nasıl oluyor bir de? Parayı kırmak var da, kırdıktan sonra kesince daha mı bereketli oluyor ki? Cevabını para dolu bir ayakkabı kutusunda bize gönderirsen çok makbule geçer.**

E-postamı bitirmeden önce bütün LEVEL ailesine teşekkürler ve bütün ECA Elginkan Anadolul Lisesi'ne selamlar! (Hoşlandığım kız, sana da...)

**Ahmet'in hoşlandığı kıza sesleniyorum: Ahmet AS Döper bizim çok sevdiğimiz bir okurumuzdur. Lütfen duygularına karşılık ver, vermezsen üstüne son sayıyı atarız art arda ninja yıldızı gibi! Sevgiler...**

Ahmet (William) AS

## CEVAPLANMASI GEREKMEYEN, ÇEREZLİK E-POSTA

Tuna Abi öncelikle yine merhabalar diyorum. Şimdi konuşmaya nasıl başlayacağıma karar veremedim bir türlü ve içimden gelenleri doğaçlama olarak yazmaya karar verdim. Dün (Perşembe) sabah, okul çıkışında LEVEL almayı koydum kafaya. Dershaneye gideceğiz işte, yol üstünde Migros'a uğrayıp alırım dedim. Neyse işte bir heyecanla gidiyorum, yanımdaki arkadaşları da hızlı yürümeleri için uyarıyorum, derken geldik Migros'a. Baktım, buldum LEVEL'leri. Aldım elime dört tane LEVEL'i, en az yıpranmışını zar zor seçtim. (Bazı takıntılarım var sanırım.) Hemen kasa- dan geçip dışarıda açtım paketi. Mesajım yayımlanmış mı diye bakacağım. Bir baktım, Posta'nın ilk sayfasındayım. O an nasıl heyecanlandığımı yanımdaki arkadaşlar bilirler. Neyse işte, dedim yolda okuyamam, koşu koşu gittim, dershane de sırama oturdum. Bir güzel okudum. Sizinle yüz yüze konuşmuş gibi mutlu oldum. Özellikle Şefik Abi'nin ayakkabı kutusuna yaptığı gönderme yüzümü çok güldürdü. Bana bu duyguları yaşattığınız için size bir teşekkürü de borç bildim. Teşekkürler!

**Normalde bir okurun mektubuna iki ay**

**üst üste yer vermeyiz ama senin bu içten mektubunu da es geçemedik. Tekrar hoş geldin...**

Bazı hayallerim var abi. Sizinle çalışmak da bu hayallerimin önde gelenlerinden... Sizin bana yaşattığınız heyecanları ben de başkalarına yaşatmak istiyorum. Üniversitede okurken birkaç denememi size yollarım diye düşünüyorum, hatta belki eski POSTAL bölümünü de canlandırabilirim. Eski sayılarınızda dergiye

elime aldığım ilk okuduğum bölüm P.O.S.T.A.L.'dı. (Gerçi bir ara bu bölümün yerini "Doktorlar" doldurmuştu.) Hele o P.O.S.T.A.L. açılımlarınızı unutamıyorum. (Penguinler Ofise Spiral Taklalar Atarak Landed favorimdi.) Bunun yanında sizinle muhabbet etmek, oyun oynamak da güzel olurdu. Gitar öğrenmeye çalışıyorsun ve bu konuda heveslisin bildiğim kadarıyla. Bu konuda da elimden geldiği kadar sana yardım etmeyi isterdim.

(Giderayak gitar çaldığımı da söylemiş oldum.) Belki bir gün bir bestemi de LEVEL ailesine hediye ederim, belli mi olur? Önceki e-postayı atarken fark ettim sizi ne zamandır takip ettiğimi (Sapığınızım.); beş seneden fazla olmuş. Nasıl geçti o yıllar... Daha dün gibi hatırlıyorum soruları Rezervuar Köpekleri'nin cevapladığını, (Sen Mr. Pink'tin falan...) "Ofiste Bu Ay" bölümünün çocuksu çizimlerini. Çokça zamanımı eğlenceli geçirmemi sağlamıştınız. İkinci kez teşekkürler!

Zaman hızlı geçiyor, değil mi... Klişe oldu çok. Başka bir şey deneyeceğim. Gitarı senden iyi çalarım bir kere! (Mağazadan.) Gitar çalmaya hevesli miyim, değil miyim, bilmiyorum. Çok zor yahu... P.O.S.T.A.L. dedin, Ofiste Bu Ay dedin, beni de geçmişe götürdün vallahi. Güzel zamanlardı ama şimdi de güzel ha? İnsan geçmişte yaşıyorsa mutsuzdur, gelecekte yaşıyorsa kaygılıdır, şimdiki yaşıyorsa huzurludur demiş Lao Tzu amca.

Neyse Tuna Abi, çerezlik dedik ama bu bildiğin akşam yemeği oldu, fazla uzattım. Bir de fazla parantez kullandığımı fark etmişsindir. (Şefik Abi'nin "Parantezler Kralı" unvanını elinden alabilirim, dikkat etsin!) Son bir notum var bir de altta, bu kadar yazıyı okuyabildiyse onu da okursun. Hadi, kalın sağlıcakla!

Not: Beşinci soruda parantez içinde "PlayStation mı, Xbox mı?" sorusuna gönderme yapmıştım. Sanırım önceki soruyu hatırlayamadığını söylerken bunu kastetmiştin. Belirteyim dedim. **Samimi mesajların için biz de teşekkür ediyoruz. PS vs Xbox sorusunu gerçekten anlamamışım. O kadar kusur kadı kızında da olur. Kadı Kızı Şentuna. Görüşürüz!**

Engin Can KIRCA

"Oyun oynamak isteyen bir insanın en son tercihi Mac olmalıdır. Mac'te oyun yok değil ama hiçbir şekilde mutlu olmazsın oyun anlamında"





# TAKVİM ŞUBAT

7 Şubat

Fable Anniversary (X360)  
Jazzpunk (PC)  
The Raven: Legacy of a Master Thief (PS3)  
**The Sims 3: Roaring Heights (PC)**



13 Şubat

Far Cry: The Wild Expedition (PC PS3 X360)



14 Şubat

Danganronpa: Trigger Happy Havoc (PSV)  
Inazuma Eleven 3: Team Ogre Attacks (3DS)  
**LEGO Movie: The Videogame**  
(PC PS3 PS4 X360 XONE WiiU PSV 3DS)  
Lightning Returns: Final Fantasy XIII  
(PS3 X360)  
The Battles of King Arthur (PC)  
**The Last of Us: Left Behind (PS3)**  
Toukiden: The Age of Demons (PSV)



19 Şubat

Banished (PC)



28 Şubat

Castlevania: Lords of Shadow 2  
(PS3 X360)  
Hegemony Rome: The Rise of Caesar (PC)  
Phineas & Ferb: Quest for Cool Stuff  
(X360 Wii WiiU DS 3DS)  
Tales of Symphonia Chronicles (PS3)  
**Thief (PC PS3 PS4 X360 XONE)**  
Yaiba: Ninja Gaiden 2 (PS3 X360)

Diğer

1 Şubat

Talisman Prologue Collector's Edition (PC)

20 Şubat

Men of War: Assault Squad 2 (PC)

21 Şubat

Donkey Kong Country: Tropical Freeze (WiiU)  
Earth Defence Force 2025 (PS3 X360)  
LEGO Marvel Super Heroes (DS)  
PvZ: Garden Warfare (X360 XONE)

Rambo: The Video Game (PC PS3 X360)

Rayman Legends (PS4 XONE)  
YS: Memories of Celceta (PSV)



*Nerede sörf yapacağınızı  
bilmiyor musunuz?*



*Bilgisayar ve teknoloji konusunda en doğru adres*

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



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



*Tüm marketlerde*



# SPLIT SCREEN

Beklediğimiz oyunların en taze ekran görüntüleri



## Dark Souls II

Platform: PC, PS3, Xbox 360

Çıkış Tarihi: 14 Mart 2014

Son yılların en zor oyunlarından Dark Souls'u bitirenler ama bu acıya doyamayanlar tarafından sabırsızlıkla beklenen Dark Souls II, bu ekran görüntüsünde görüleceği üzere bizi devlerle burun buruna getirecek ve hayatta kalmak için yine büyük çaba sarf edeceğiz.

## EA Sports UFC

Platform: PS4, Xbox One

Çıkış Tarihi: 2014'ün ikinci çeyreği

UFC lisansının batan THQ'dan, Electronic Arts'a geçişinin ardından çıkacak olan ilk oyunu ülkemizde ne kadar oyuncu bekliyor, bilinmez ama oyunda yer alacak kadro yavaş yavaş şekillendi artık. Bu ekran görüntüsünde de Rashad Evans yer alıyor.



# Resident Evil 4

Platform: PC

Çıkış Tarihi: 28 Şubat 2014

"Ama bu oyun çıktı ki?" diyenler için hemen haberi verelim: Resident Evil 4, güncellenmiş grafikleri ve "HD" takısı ile bir kez daha oyuncuların karşısına çıkıyor. Üstelik oyun için Steam üzerinden ön sipariş verenlere soundtrack ve dijital arşiv kitabı hediye ediliyor.



# Legend of Grimrock 2

Platform: PC

Çıkış Tarihi: Belli Değil

Almost Human'ın popüler RPG yapımı Legend of Grimrock'a devam oyunu geliyor. Yeni oyundaki olayların Isle of Nex'te geçeceği belirtilirken, kapalı ve açık alanlardaki oyun tecrübesini en iyi şekilde bir araya getirdiklerini açıklıyor yapımcılar.





# KEZBAN RAPORU

Cem Şancı



## Kezbanların Tarihi

Yıllardır bu köşede hep beraber kezbanları tespit ettik; ne yerler, ne içerler, nerede gezlerler, kimin nesidirler, tartıştık ve anladık. Peki, hiç merak ettiniz mi, kezbanlar tarih sahnesinde ilk kez ne zaman görüldüler? Gelin bugün de bu konuyu deşelim.

Biliyorsunuz, "Halikarnas Balıkçısı" namıyla tanıdığımız çok ünlü bir edebiyatçımız var ki bazıları onu Cevat Şakir olarak bilirler, tam adıysa Cevat Şakir Kabaağaçlı'dır. Cevat Şakir'e Halikarnas Balıkçısı denmesinin nedeni de 1925 yılında, hapisanelerdeki gençlerin sorunları hakkında yazdığı bir makale nedeniyle dönemin hükümetinin keyfini kaçırarak Bodrum'a sürgün edilmesidir. Sürgünde para kazanmak için balıkçılık da yaptığından zaman içinde "niki" Halikarnas Balıkçısı olarak akıllarda yer eder. Fakat asıl öykü, Cevat Şakir'in Bodrum'a gelmesiyle başlar. Anlatayım. İyi dinleyin.

Cevat, sürgün olarak geldiği Bodrum'da yaşamını kazanmak için iş bulamaz ve belediyede fen işleri bölümünde sokakları süpüren temizlik elemanı, kaldırımlara ağaç mağaç diken bahçıvan olarak işe başlar. Sonra bir gün, dönemin güçlü bir İngiliz Lordu, donanmasıyla Bodrum'u ziyaret etmek ister. Ankara'daki hükümet de Bodrum'a bir tercüman gönderir ki lort rahatça iletişim kurabilsin. Ancak lort karaya çıkınca bizim tercüman gak guk eder, iki lafı bir araya getiremez, bir türlü sağlıklı iletişim kurulamaz. Lordu karşılamaya gelmiş belediye başkanı ve

mülki amirler de aman da şimdi ne yapacağız, vay anam rezil olduk derken, birinin aklına Cevat Şakir gelir, "Belediyedeki bahçıvan Cevat süper İngilizce konuşuyor, barlar sokağında falan ne kadar İngiliz manita varsa espriden kırıp geçiriyor, turist kızlar Cevat'a hasta. Onu çağıralım, o İngilizce konuşur." der. Neyse, koşa koşa gidip Cevat'ı getirirler ki o da ne, bizim İngiliz Lordu, Cevat'ı görünce gözleri kocaman kocaman açılır. İki adam bütün devlet erkânının ortasında birbirlerine sarılırlar. İngiliz Lorduyla bizim Cevat, Oxford'dan sınıf arkadaşı, kanka çıkmıyorlar mı?! Vay vay vay, Cevat sen neymişsin be abi. E tabi, Cevat Şakir dediğimiz amcamız boş adam değil. Babası eski Atina Valisi, amcası Osmanlı'nın eski sadrazamı, başbakanı. Bu ailenin çocuğu eğitimsiz kalır mı? Göndermişler ufaklığı Oxford'a, basmışlar bünyeye ilmi, bilimi, edebiyatı, yabancı dili. Zehir gibi, zıpkın gibi bi' delikanlı olmuş Cevat. Cevat ve genç lort meğerse üniversitede enseye şaplak kankalarmış. Akşamları genç lordun arabasına atlayıp Londra barlarında kız ayıklıyorlar, hafta sonları karavana atlayıp, sahile inerek plaj partilerinde kamp kurup, We Will, We Will, Rock You diye tempo tutup coşuyorlarmış. O tarihte Facebook, Instagram, iPhone falan olsa paso birbirlerinin fotoğraflarını ekleyip "layk"layacaklar, o derece kankalar. Vay arkadaş, dünya ne küçük ya! Neyse, bu kankalar Bodrum limanında bayağı

koyu sohbe dalyorlar, devlet erkânı da etraflarında. Lort diyor, "Cevat'çım burada her şey yolunda mı, bir eksiğin, gediğin var mı?" Cevat da ilerideki balıkçı barınaklarını gösteriyor, "kanka" diyor, "Buranın gençleri sünger çıkararak geçimini sağlıyorlar ama modern ekipmanları yok, sürekli vurgun yiyorlar, yazıktır, günahdır, şuraya senin gemiciler sağlam bi' barınak kursalar, eğitim verseler falan süper olur." Lort da, "Ayıp ediyosun kanka, lafı olmaz." diyor, oraya çat, süper bi' balıkçı barınağı kuruluyor, gençlere eğitimler veriliyor falan. Cevat da bu cömert eski dostuna karşı mahcup olmamak için "kanka" diyor, "O zaman bu akşam hesaplar benden, seni Bodrum'un ünlü Barlar Sokağı'nda gezdiricem, süper yaşaticam seni." diyor ve iki eski arkadaş gece olunca Barlar Sokağı'na akıyor. Barlar Sokağı da cıvı cıvı, ışıl ışıl. Manitalar masaların üzerinde dans ediyorlar, müziğin volümünü açmışlar, ortam yıkılıyor. Neyse, bunlar ortamın en popüler barlarından birine giriyor. İçerisi manita dolu, herkes müziğe kaptırılmış kendini, çılgın atıyorlar. Millet coşmuş. O yıllarda çok meşhur olan "What Is Love! (Baby Don't Hurt Me)" çalıyor ([www.bit.ly/1aP84GJ](http://www.bit.ly/1aP84GJ)) "Wat iz lav, beybi dont hörd mi, dont hörd mi, nomor!" Hatırladınız sanırım. Valla süper şarkı, 1925'te millet bununla coşuyormuş, bugün bile hala dinliyoruz. Lort ortamı görünce acayip heyecanlanıyor, "Vay be Cevat!" diyor. "Böyle ortam Londra'da



“Adamın dibi değil, karekökü de olsan, bir kadının ne istediğini bilmiyorsan ancak zikkımın kökü kadarsın!!!”

- Bir kezban atasözü

bile yok oğlum, süper yere düşmüşsün, bu Bodrum neymiş böyle ya!” Cevat da haklı olarak gururlanıyor. “Kanka,” diyor, “Sana Bodrum’un en güzel kızlarını yapıcak bu akşam kardeşin, az mı çapkınlık yapardık seninle Londra’da. Gel sen, kardeşine takıl, bak ne cevizler kıracağız bu akşam.” diye bunu alıp barda bi’ masaya oturtuyor.

Lort barın önünde dans eden kızların arasından böyle esmer güzeli, alev alev, kıvr kıvr, cıvr cıvr, saçları beline, gözleri kalbe kadar, dudakları kiraz, yanakları elma, ateş parçası gibi bir dilberi görüp beğeniyor. Cevat’a dönüyor, “Kanka şu kızın ismi nedir.” diyor. Cevat bakıyor, kız bizim belediye başkanının amcasının oğlunun o sene üniversiteye başlamış 19 yaşındaki dillere destan güzel kızı Merve değil mi? “Bizim Merve o ya.” diyor lortda. “Bizim başkanın yeğeni. Beğendiysen aranızı yapayım.” Koskoca lort da tabii ki başkasının aracılığıyla kız tavlayacak değil.

Karizması yeter. Cevat’a şöyle bi’ bakıp gülüyor. Sonra kalkıp sakince kızın yanına gidiyor.

Lort daha kıza yaklaşırken, kızın kalbi güm güm atmaya başlıyor. Lort da böyle süper karizma bi’ adam. Yakışıklı, uzun boylu, atletik, çevik, sportmen, asker duruşlu, şahin bakışlı, Şekspir ağzılı bi’ yiğit. “Güzel bayan,” diyor; (O yıllarda bayan demek normal.) “Bu loş barı aydınlatan yıldız gibisiniz, bir yudumunuzu içsem aşktan sarhoş olacak bir avareyim artık; peki siz bu boş gönlü ısıtacak güneş misiniz? Okyanuslar aşım ama durulmadım, dev dalgalar vurdu gemime, dönüp bakmadım, korsanlar çıktı karşıma, sinek gibi ezdim ama sizi görünce esriniz oldum, o uslanmaz yüreğime isminizi dağılayarak yazacak mısınız?”

Kız tabii ki bu şairane tavırlı, yakışıklı adamın şiir gibi iltifatlarını duyunca eriyip bitiyor. Yanakları al al oluyor, gözleri utançtan kırp kırp atıyor, dili damağına yapışıyor, heyecandan ne diyeceğini bilemez hale düşüyor. Son bi’ gayretle, “İsminiz nedir acaba, tanıyor muyum sizi yakışıklı adam, daha önce hiç buralarda görmedim?” diye sorunca lort da, “Adım Henry,” diyor. “Sabah geldim Bodrum’a, arkadaşım Cevat da bana Bodrum’u gezdiriyor sağ olsun...” derken, hemen ilerde oturan Cevat’ı gösteriveriyor. Kız Cevat’ı görünce bir anda yüzünün şekli değişiyor, suratı asılıyor, olduğu yerde doğruluyor hemen. “Ay sen bizim belediyedeki çöpçü Cevat’ın arkadaşı mısın? Ay inanamıyorum ya.

Hadsizler! Çekil git be!”

İşte böyle arkadaşlar. Lort bu olayı yaşadıkdan sonra koşa koşa Barlar Sokağı’ndan çıkmış, doğru gemisine gitmiş, donanmasıyla beraber kaçmış Bodrum’dan. Bir daha da Türkiye’ye dönmemiş. Londra’ya varır varmaz hemen İngiliz Başbakanı’na emir vermiş. Allah korusun, sakın bu kızlar bizim ülkemize gelmesinler, sosyal barışımızı ve mutlu, huzurlu ortamımızı bozmasınlar diye önlem almak için Avrupa Birliği’nde ışık hızıyla Türklere vize engeli çıkarttırmış. İşte o gün bugündür de Avrupa’ya gidemiyoruz.

Bu olay Cevat Şakir’i, yani Halikarnas Balıkcısı’nı çok etkilemiş. Tabii ki o zamanlar “kezban” diye bir kavram bilinmiyor. Koskoca Oxford’larda oku-

“Lort daha kıza yaklaşırken, kızın kalbi güm güm atmaya başlıyor”

Çöpçü Cevat’ın arkadaşı bana yükseliyor arkadaş. Aaay, akıllısı beni bulmaz, delisi peşimden ayrılmaz yemin ediyorum! Ya git oğlum, git! Çekil git be! Sabahtan akşama yerleri süpürüp çöpleri toplayın, gece de kalkın bara gelip kız araklayın, oldu canım! Başka işim yok, çöpçüyle mi çıkıcam! Ay salak geri zekâlı ya. Böyle salak salak şiirsel bi’ şeyler, miy miy miy laflar, yok denizmiş, güneşmiş, dalgaymış, korsanmış. Laflara bak laflara! Ben önce lafa bakarım laf mı diye, sonra söyleyene bakarım adam mı diye! Bizim karnımız bu laflara tok koçum. Hadi ikile! Yürü! Ya hala duruyor karşımda, oğlum çekil git, bak seni abilerime dövdürtürüm yemin ediyorum, amele amele halinize bakmayıp, gelip benim gibi bir prensese yükseliyorsunuz.

muş, Atina Valisi’nin oğlu, Osmanlı Başbakanı’nın yeğeni koca Cevat böyle ucubik kızların önünde madara olacak adam mıydı diye kedere boğulmuş, kendini doğaya, denize vermiş. Arkadaşlarıyla guletlere, yatlara binip Bodrum’daki o kezban kızlardan kaçmak için uzak koyalara gidip demir atarak masmavi denizin üzerinde günlerce kafa dinlemeye başlamış ki bu alışkanlığa da daha sonra Mavi Yolculuk denmiş.

İşte tarihteki ilk kezban vakası ve o kezban yüzünden yaşanan olaylar da böyledir. Gerçekten insan bugün bile düşününce sinirleniyor, üzülüyor. Bu nasıl bi’ iş arkadaşım ya! Sizin de siniriniz attı, değil mi? Neyse, çok takmayın kafaya. Eğlenceli bi’ müzik linki vereyim de biraz neşemiz yerine gelsin: [www.bit.ly/KOgsPX](http://www.bit.ly/KOgsPX) ■



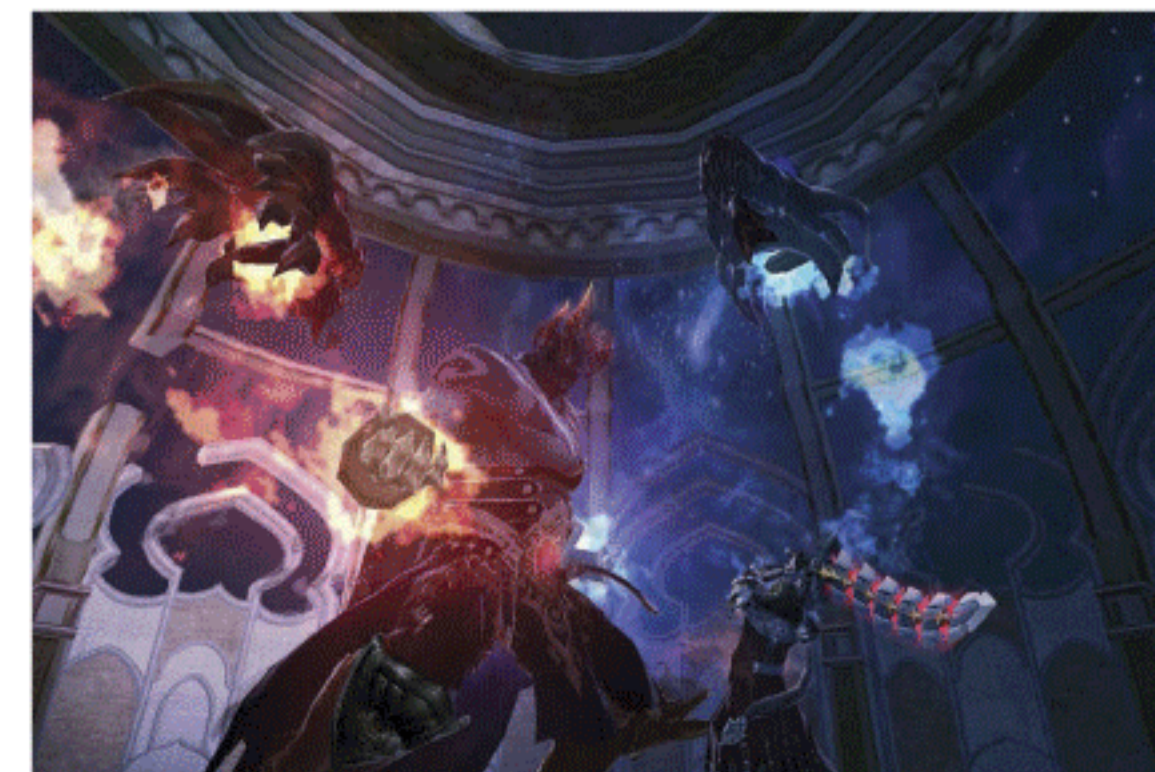
23 GB'lık  
Kurulum Seti  
**Bu ay  
LEVEL'la**

## Ücretsiz, kaliteli, güvenilir

Siz hala **Aion** oynamadınız mı?

MMORPG, özellikle de ücretsiz MMORPG dünyası günümüzün bilinen en büyük dijital savaş alanı. Burada hayatta kalmak için çok fazla fedakârlık yapmak, istekleri dinlemek ve hemen her şeyi oyuncunun beğenisine sunmak gerekiyor. İşte Aion da bu tarzda bir oyun ve uzun yıllardır piyasada olan yapım, kullanıcılarına tam anlamıyla bir MMORPG deneyimi sunuyor, bunu yaparken yıllardır arkasında bıraktığı deneyimi sonuna kadar kullanıyor. Birçok oyuncunun bildiği üzere aylık üyelik ücreti ödenmesi sisteminden, free-to-play kategorisine geçen Aion, artık herkes tarafından rahatlıkla deneyim edilebilen bir yapım. Onun en önemli özelliği, pek tabii ki kategorisindeki tüm yapımlardan daha kaliteli olan grafikleri. Birçok oyunun hayal dâhi edemeyeceği bir görsellikle karşımıza çıkaran yapım, aynı zamanda piyasadaki birçok ücretsiz oyundan daha deneyimli... 2008 yılında Güney Kore'de yayın hayatına başlayan Aion, geçen yıllar içerisinde milyonlarca oyuncuya ev sahipliği yaptı ve kendini sürekli geliştirdi. Günümüzde geldiği noktadaysa onlarca defa güncellenmiş bir veri tabanı ile karşılaşıyoruz ki bu da "minimum sorun, maksimum kalite" anlamına geliyor. Oyuncu miktarının bolluğu sayesinde Aion'a girdiğimiz andan itibaren hem kendi seviyemizde oyuncu bulabiliyor, hem de bizden katbekat üst seviye oyuncularla karşılaşabiliyoruz. İşte bu durum, herhangi bir MMORPG'nin can damarı ve her model insana ulaşabiliyor olmak büyük bir lütuf.

Her MMORPG'nin temelinde yer alan crafting, yani meslek kısmıyla da dikkat çeken yapımda altı farklı meslekten biri üzerinde gelişebiliyor, karakterimizi çok farklı yollarda ilerletebiliyoruz. Aion toplamda dört adet ana sınıf ve sekiz adet de alt sınıfa sahip. Altı sınıfları bir defa seçtiğimiz zaman değiştirme imkânımız olmadığından, ne istediğimize iyi karar vermemiz gerekiyor. Birçok konuda rakiplerini geride bırakmış olan Aion'un en çok konuşulan özelliklerinin başında PvP geliyor. PvP, Aion için o kadar önemli ki oyunun son yıllarda bu alanda attığı adımları, sizler de PvP alanlarında gezmeye başladığınız zaman çok daha iyi şekilde anlayabileceksiniz. Günümüz MMORPG'lerinin vazgeçilmez kısmını oluşturan PvP mantığı, artık oyunları seçerken baktığımız en önemli özelliklerinde başında yer alıyor. Aion, PvP konusunda kendini -tıpkı oyunun genelinde olduğu gibi- geliştirmiş bir yapım. Her cinsten PvP oyuncusunu mutlu edecek modlara sahip olduğunu oyuna girdiğiniz zaman siz de göreceksiniz. İlk olarak Dueling ile başlayalım; bu mod, aynı saftan iki





oyuncunun kendi arasında savaş yapmasına imkân tanıyor ki özellikle teke tek savaş isteyenler için biçilmiş kaftan. Hemen ardından Rifting geliyor; Elyos ve Asmodian bölgeleri arasında çıkan Rift'ler atmosferi şenlendirirken, içine daldığımız Rift'lerle ulaştığımız mekânlarda düşman birimlerini yok etmek suretiyle günlük görevler yapıyoruz. "Abyss" isimli PvP modunda, ismiyle mütevellit şekilde Abyss'i ele geçirmeye çalışıyoruz. Bu modda yapmamız gereken birçok farklı iş var ve başta da



## Birçok konuda rakiplerini geride bırakmış olan Aion'un en çok konuşulan özelliklerinin başında PvP geliyor

Fortresses'ları PvP yaparak, taktiksel avantaj sağlamak amacıyla ele geçirmeye çalışıyoruz. Ele geçirdiğimiz Artifact'ler sayesinde de kendi grubumuza farklı güçler kazandırabiliyoruz. Abyss içerisinde kazandığımız Abyss puanları sayesinde üst seviye zırh ve silahlara kavuşmamız işten bile değil. Eş zamanlı olarak atlayabildiğimiz Abyss Rank sistemi sayesinde günün birinde Guardian General formuna geçiş yapıp çok daha güçlü bir karaktere dönüşebiliyoruz. Anlayacağınız Aion, PvP oyuncularını akıllarına bile gelemeyecek şekillerde ödüllendiriyor. Bir de Dredgion Battleship var ve PvPvE deneyimini beraberinde getiren bu devasa gemiyi ancak belirli seviyelerde ve belirli saatlerde ziyaret edebiliyoruz. NPC'ler ve rakip safın oyuncuları ile farklı savaşlara girebilmemize olanak sunan Dredgion, en fazla altı kişilik ekip kurmamıza

izin veriyor. Aion içerisinde birçok farklı PvP bölümü bulunmakta; özellikle PvP ve PvE'nin harman şekilde karşımıza çıktığı modlar, Aion'u benzeri yapımlardan birkaç adım ileriye taşıyor zira oyuncu olarak her türlü düşmana karşı savaşmamız gerektiği gibi, atmosfer olarak da oyuncuyu tam bir savaş kaosunun içerisinde sürükleyebiliyor Aion.

Tüm bunları yaparken bir yandan da muazzam grafik kalitesi ve seslendirmeler ile çevrelendiğinizi düşünün... Bir yanda ucu bucağı gözükmeyen savaş alanları, diğer yanda rengârenk bir dünya. Kimileri için meslek sahibi olup ufak maceralara atılacakları, kimileri içinse dünyanın kaderine ortak olacakları muazzam bir yapım.

■ Ertuğrul Süngü

## Multiplayer FPS tutkunlarına alternatif

Bir de **S.K.I.L.L.**'i deneyin

Online ortamlarda bulunan FPS oyunlarından sıkıldınız mı? O zaman size harika bir haberimiz var. Gameforge tarafından taze taze Avrupa ve Rusya pazarına sunulmuş olan S.K.I.L.L. Special Force 2, tam da aradığınız oyun olabilir. "Secret Kommando: Infiltrate. Liquidate. Liberate." olarak adlandırılan yapım, Unreal 3 grafik motoruyla tüm FPS severlerin karşısına çıkmış durumda.

Hızlı oyun yapısıyla dikkat çeken S.K.I.L.L., içerisinde birbirinden farklı silah ve karakter opsiyonu barındırıyor. Bilinen klasik FPS silahlarından, teknolojik tatar yayına kadar uzanan silah listesi, aynı zamanda daha önce olmadığı kadar silah detayını oyuncunun bilgisine sunuyor. 16 kişinin

aynı anda multiplayer deneyimi yaşamasına imkân tanıyan oyunda hem klasik, hem de farklı oyun modelleri mevcut. Deathmatch ve Team Deathmatch seçeneklerini yanı sıra "Seizure" isimli, rakip takımın kampından bilgi çalmayı gerektiren ve bu esnada rakibin ensemizde olduğu ilginç bir oyun moduyla da fark yaratmayı unutmamış oyun. Ayrıca Survival oyun modu esnasında farklı askeri birlikler yerine, garip uzaylı birimlere karşı savaşıyor olmak da oyunu

geleneksel multiplayer FPS'lerden farklı bir yere koymamıza vesile oluyor. Birçok oyuncunun sorun yaşadığı "lonca kurma" mekaniği de S.K.I.L.L. ile ortadan kaldırılmış durumda. Tüm lonca işlerini oyun içerisinden yapmak mümkün. Herhangi bir ücret talep etmeyen, anında indirip oynayabileceğiniz, detaylı grafiklere ve envaiçeşit silaha sahip ve kolay oynanabilen bir multiplayer FPS arıyorsanız, S.K.I.L.L. sizin için iyi bir alternatif. ■ Ertuğrul Süngü







## Elleriniz 2014'te boş kalmayacak PS Vita'nın en iddialı 10 oyununa bir bakış...

PS Vita'nın bir PS3 veya bir PS4 gibi parlamasını bekleyenler hala varsa onları hemen uyarayım: Beklemek, boşuna... PS Vita anlaşıyor ki hiçbir şekilde, Sony'nin ve Microsoft'un "ana" konsollarına rakip edilebilecek veya bunlara karşın tercih edilebilecek bir cihaz olmayacak. Evinize bir PS4, bir Xbox One koyduktan sonra, yanına bir tane de PS Vita atmak isteyeceksiniz belki de ve bunu yapmanıza neden olabilecek 10 tane iddialı oyunu sizler için üşenmeden derledik;

okumazsanız PS Vita'larınızı toplarsınız gelip!

### Borderlands 2

Hala oynaması son derece keyifli olan bu oyunun PS Vita'ya çıkıyor olduğu haberini de vermiştik daha önce. Eğer oyunun suyunu çıkarmadıysanız... Hayır. Oyunun her türlü DLC'sini oynamış olsanız bile Borderlands 2'yi PS Vita'nın ekranında bir kez daha oynamak isteyeceğinize bahse girerim çünkü "tekrardan oynanabilirliği" son derece yüksek bir oyun Borderlands. PS Vita'nın çift analog koluna uygun bir oyun olacağı için de PS Vita'larımızı elimizden bırakamayacağız diye düşünüyorum. Oyunun çıkış tarihi henüz belli değil; aynı şekilde PS3 versiyonuyla karşılıklı çalışabilme konusu da...

### Final Fantasy X/X-2

Mart'ın 18'inde piyasada olması beklenen bu ikili, tek oyun fiyatına satılacak ve tüm Final Fantasy fanatiklerini mutlu edecek. FF X'i

veya X-2'yi oynamamış olanlara çok daha iyi bir tecrübe sunacak olan oyun, aslında Final Fantasy serisinin en iddialı oyunlarından biri de değil. Bir FF VII veya VIII atmosferine sahip değil fakat yine de Titus'un ve Yuna'nın adlarını hatırladığıma göre, insanın üzerinde bir etki bırakıyormuş. FF X daha düz bir oyunken, FF X-2 daha görev tabanlı ve daha özgür bir oyun olarak karşımıza çıkacak.

### Demon Gaze

Japonya'da çoktan piyasaya çıkan ve sevilen bu RPG, PlayStation sistemlerini pek seven NIS firması sayesinde bizlere ulaşacak. Oyunun çıkış tarihi 2014'ün ilk çeyreği olarak belirtiliyor fakat sarkma olasılığı da var. "Oz" adındaki bir karakterin hikâyesini takip ettiğimiz Demon Gaze, hafızasını yitirmiş olan bu karakterin, oyun ilerledikçe geçmişini hatırlamasını konu edecek. "Misred" adındaki kötülükle dolu bölgede yaşam mücadelesi verecek olan Oz, zindanlara girip çıkacak,



Hotline Miami 2: Wrong Number





Helldivers



Final Fantasy  
XIII-2

bolca yaratıkla karşılaşıp bize RPG heyecanını sonuna kadar hissettirecek.

### Helldivers

Zor oyunları sever misiniz? Mücadele gerektiren, göz açtırmayan oyunları? O zaman Helldivers'ı listenize ekleyin zira bu oyun saç baş yolduracak kadar zor bir oyun. PS Vita'nın yanında PS3 ve PS4 için de hazırlanmakta olan oyun, bu üç sistem arasında ortaklaşa oyun imkânı sunacak. Oyun çok zor olduğu için tek başınıza oynamak istemeyecek ve dört kişilik bir takım kurmak isteyeceksiniz. Amacınız, çeşitli görevleri yerine getirirken hayatta kalmak ve bolca ateş etmek. "Friendly fire" her zaman açık olduğu için arkadaşlarınızı vurmamaya da gayret edeceğiniz Helldivers, zor aksiyon oyunlarını sevenler için iyi bir seçim olacağına benziyor.

### Minecraft

PC ve Xbox 360 kullanıcıları bu oyunu zaten hatmetti. PS3 sahipleri Aralık ayında oyunla tanıştı, PS4'çüler ve PS Vita'cılar ise halen beklemede. Evrenin en özgür oyunlarından bir tanesi olarak lanse edilen Minecraft'la inanılmaz işler başaranlar da var (En son birisi Spirited Away'in tüm evrenini modellemiş.), sadece kendi zevkine göre oyunda takılanlar da. Şahsen hiç anlamadığım bu oyunun PS Vita'ya geliyor olması beni heyecanlandırmıyor ama bu kadar popüler bir oyunu PS Vita'sında oynamak için bekleyenler olduğuna da eminim. Oyunun tam çıkış tarihi belli değil ama 2014'ün ortalarını bulabilir...

### Hotline Miami 2: Wrong Number

İlginç bir şekilde bağımlılık yaratan bir oyunu Hotline Miami. Retro grafiklerine bir dakika da alıştırdık zaten ve oynanış o kadar hızlıydı, ölmek o kadar kolaydı ki bir bölümü yeniden denemek bir içgüdü olarak ortaya çıkıyordu. Serinin son oyunu olacağı söylenen Wrong Number'da da bu adet değişmeyecek: Kuşbakışı görüntüden çeşitli görevleri yapmak



Murasaki Baby

için düşmanlarımızı hızla ve etkili bir biçimde öldürmeye çalışarak bir sonraki bölüme ulaşmaya gayret göstereceğiz.

### Murasaki Baby

İşte Sony, işte garip ve masalsi oyunlardan bir tanesi daha... Düşünün ki Tearaway, düşünün ki LittleBigPlanet ama daha karanlık tonlar, daha enteresan görüntüler ile bezenmiş. Çocukların korkuları ve umutlarıyla dolu bir dünyada, ağzı kafasının üst kısmında bulunan bir çocuğu kontrol ediyor



The Walking Dead: Season 2

Bölümler halinde yayımlanan serinin her ne kadar ilk bölümü çıkmış olsa da bu bölüm PS

"PC ve Xbox 360 kullanıcıları bu oyunu zaten hatmetti. PS3 sahipleri Aralık ayında oyunla tanıştı, PS4'çüler ve PS Vita'cılar ise halen beklemede"

ve bu çocuğun ilerlemesi için elimizden geleni yapıyoruz. Karanlık bir sokaktan geçmesi için fener tutuyor, hava durumunu değiştirmek için arka plana başka bir hava koyuyor, "burun adam"dan kurtulmak için onu çiçeklerle dolu bir tarlaya yönlendiriyor... Murasaki Baby kesinlikle çok ilginç bir oyun olacak.

### Soul Sacrifice Delta

PS Plus'ta bayağı bir süredir bedavaya dağıtılan Soul Sacrifice'i oynayıp sevmediyseniz, sizi ayıplayamam ama oyunun ilginç bir çekiciliği de yok değildi. Daha çok "Soul Sacrifice 1.5" olarak anılan bu yeni oyuna biraz Soul Sacrifice'in isminden yararlanmaya çalışıyor ama bir yandan da oyunun eksikliklerini gidermeye hazırlanıyor. Her ne kadar şu an için Avrupa taraflarında çıkacağı belirtilmese de Soul Sacrifice'in ününden yararlanmak için bu kıyılara uğrayacağından da emin olabiliriz.

### The Walking Dead: Season 2

Telltale Games'in patlama yapmasına neden olan The Walking Dead serisinin ilk sezonu, PS3'e ve PS Vita'ya geçtiğimiz yıl geldi ve hatta PS Vita'nın The Walking Dead özel paketi bile satışa sunuldu.

Vita'ya uğramadı; aynı birinci sezonda olduğu gibi... Bu da demek oluyor ki beş bölümlük ikinci sezon da tek seferde karşımıza çıkacak. Olsun, beklemeye değer...

### Toukiden: The Age of Demons

Bir çeşit Monster Hunter benzeri olarak lanse edilen Toukiden de birçok PS Vita oyunu gibi Japonya'da çoktan satışa sunuldu. Oyun hakkında çok bir şey bilmiyor olmama rağmen oyuna burada yer vermemin sebebi de şu: 2013'ün ortalarında piyasaya çıkmasına rağmen 2013'ün en çok satan oyunu olması... Dynasty Warriors serisinin arkasındaki isim olan Omega Force tarafından hazırlanan oyun, aksiyonu ön planda tutarken, stratejik bir oynanış da benimsemeyi istiyor. Bunların ne demek olduğunu da kısa bir süre sonra anlayacağız zira oyun 14 Şubat'ta satışa sunulacak. ■





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

## Gölgeler diyarından gelen ölümün sesi

İsim sahibi kötüler, **Shadow of Mordor**'da...

İki ay önce haberini yaptık, geçen ay Split Screen'de yer verdik, bu ay kendisi yine burada... Shadow of Mordor'dan kolay kolay haber vermeyi kesebilecek gibi değiliz zira oyunun son yayımlanan oyun içi görüntülerinden anlıyoruz ki Shadow of Mordor sağlam adımlarla geliyor.

Tabii ki doğruya doğru, bu görüntüler bize net bir şekilde oyunun Assassin's Creed V: Shadow of Mordor olduğunu da kanıtıyor. Kahramanımız Tallion, tam olarak AC oyunlarındaki karakterler gibi hareket ediyor ve iş dövüşmeye geldiğinde de ortaya yine AC ile karışık bir Batman aksiyonu geliyor. Orijinallik düşük seviyede

olabilir fakat aksiyon ve dövüşler o kadar kaliteli gözüküyor ki her şeyi izleyip bitirdiğiniz zaman oyunu derhal istediğinizi fark ediyorsunuz. Nemesis sisteminin detaylarına ulaşmış oluyoruz biz de böylelikle. Bildiğiniz gibi kahramanımız, ölümden dönmüş ve Mordor'un ruhani dünyasına geçiş yapabilen bir karakter. Ve bu karakterimiz, Mordor'daki macerasında birçok düşmanla karşılaşılıyor, bu düşman karakterlerin de birçoğunun adını sanını öğrenip onlarla etkileşime geçebiliyor. Örneğin, oyunun bir bölümünde, sıradan bir askerden biraz daha rütbeli bir goblin veya orc ile karşılaşılıyorsunuz. Bu arkadaşın emrindeki askerleri öldürdükten sonra onun kaçmaya çalıştığına şahit oluyorsunuz. Tabii ki savaştığınız sırada da bu rütbeli asker kolay kolay ölmüyor ve genellikle de saldırılarınızı savuşturuyor. Önünüzde son hız koşup giden düşmanınızı yakalamak için sahip olduğunuz gölge güçlerini kullanıyor ve kısa sürede düşmanınızı yakalılıyorsunuz. Bunu yaptığınız anda dört tane seçenek sunuluyor size: Assassinate, Sacrifice, Spy ve Terrorize. Sacrifice, direkt olarak onu öldürmek anlamına geliyor. Eğer Spy seçeneğini seçerseniz, bu yaratık karargâha geri dönüyor ama artık

işaretlendiği için onun edindiği bilgilere siz de istediğiniz vakit ulaşabiliyorsunuz. Terrorize'ı seçerseniz yaratığın kalbine korku salıyorsunuz ve karargâha döndüğünde, tüm emrindekilere ve üslerine sizin nasıl korkunç bir varlık olduğunuzu anlatıyor. Böylelikle de şanınızı, şöhretinizi duyan düşmanlarla bir sonraki karşılaşmanızda onlara karşı daha kolay üstünlük elde ediyorsunuz; kaçanlar bile oluyor. Assassinate seçeneği ise en ilginç olan. Bunu seçtiğinizde o yaratığın ordudaki diğer isimlerle olan bağı ekrana geliyor. Birçok isim ekranda yer alıyor ve kime suikast düzenleyebileceğinizi rahatlıkla görüyorsunuz. Her ismin yanında bir de başarı derecesi yer alıyor. %80 gibi bir oran yazıyorsa anlıyoruz ki bu yaratık, arkadaşını kolaylıkla ortadan kaldırabilir. Öldürme oranı düşük olan birine suikast düzenlemeyi seçerseniz iki konu açıklığa kavuşuyor. Birincisi, o kişinin ölmesi bir hayli zor ve ikincisi de o kişi, önemli bir isim. Yine de şansınızı denemek isterseniz suikast gerçekleşeceği zaman olaya siz de dâhil olup başarısız geçen suikastta yaralanan önemli ismi daha kolay ortadan kaldırabiliyorsunuz. Nemesis sistemi gerçekten çok dikkat çekici ve gösterildiği kadarıyla çok iyi işlenmiş bir konu. Eğer ki oyunun genelinde bu sistem daha derin ve yerli yerinde kullanılırsa hiç görmediğimiz bir tecrübe yaşayabiliriz. PC'nin, PS3'ün ve Xbox 360'ın yanında PS4 ve Xbox One için de hazırlanmakta olan oyunun çıkış tarihi halen belirsizliğini koruyor ama 2014 bitmeden oyuna kavuşacağımızı tahmin ediyoruz. ■







## Bu çağ bitene kadar, kalemdeyim...

Ortaçağ'ın kalbi, **Kingdom Come: Deliverance**'ta atacak

**B**ir kral, bir kardeş... Kardeş kralı kaçınıyor, tüm imparatorluk kaosa sürükleniyor. Peki, biz kimiz? 15. Yüzyıl Avrupa'sında yaşayan, sıradan bir adam... Ama amaçları ve hırsları olan bir adam, bir savaşçı!

Mafia'nın yönetmen koltuğunda oturduktan sonra hayalini gerçekleştirmek için kendi oyun firmasını kuran Daniel Vavra, büyük projesini hayata geçirmek için 18 kişiden oluşan bir ekip kurdu. Hayalinin adı Kingdom Come: Deliverance'tan başkası değil ve şu ana kadar üç milyon dolar harcanmış durumda...

Yapımcı firma Warhorse'un amacı, Skyrim'in özgürlüğü ile Mount & Blade'in havasını birleştirmek, Dark Souls'un dövüş mekaniğini oyuna katmak ve The Witcher'in akışkan senaryosunu oyuna yedirmek. Bu da bize gerçekten rüya gibi bir oyunun ortaya çıkmakta olduğunu anlatıyor...

Yeni nesil bir oyun olacağı için son derece gerçekçi grafiklere sahip olan oyun (CryENGINE desteğiyle...), ortaçağın atmosferini aynen yansıtacağı benziyor. Oyunda ejderhalar, garip yaratıklar olmayacak belki ama ortaçağın otantik havası oyunda aynen yer alacak.

Senaryonun tam olarak nasıl ilerleyeceği, içerisinde ne gibi katakulliler barındıracağı henüz belli değil fakat senaryonun heyecan verici bir ilerleyişi olacağı söylenmekte. Bunu sağlamak için çizgisellikten uzak durulmuş ve oyuncunun kendi kararlarını vermesi sağlanmış. Aynı şekilde yan görev çeşitliliği de bir hayli yüksek olacak ve

yine oyuncu bu görevlerde de kararlarını kendi verebilecek.

Oyunun Mount & Blade'in nesinden etkilendiğini anlamak da hiç zor değil zira at kullanımı direkt olarak Mount & Blade havası taşıyor. Savaşlarda olsun, bölgeler arasında gezerken olsun, at kullanımı bir hayli yoğun olacak. Kahramanımız atın üzerindeki de savaşabilecek ve yapımcı firma bu mekanik üzerinde büyük bir emek sarf ettiğini açıklıyor.

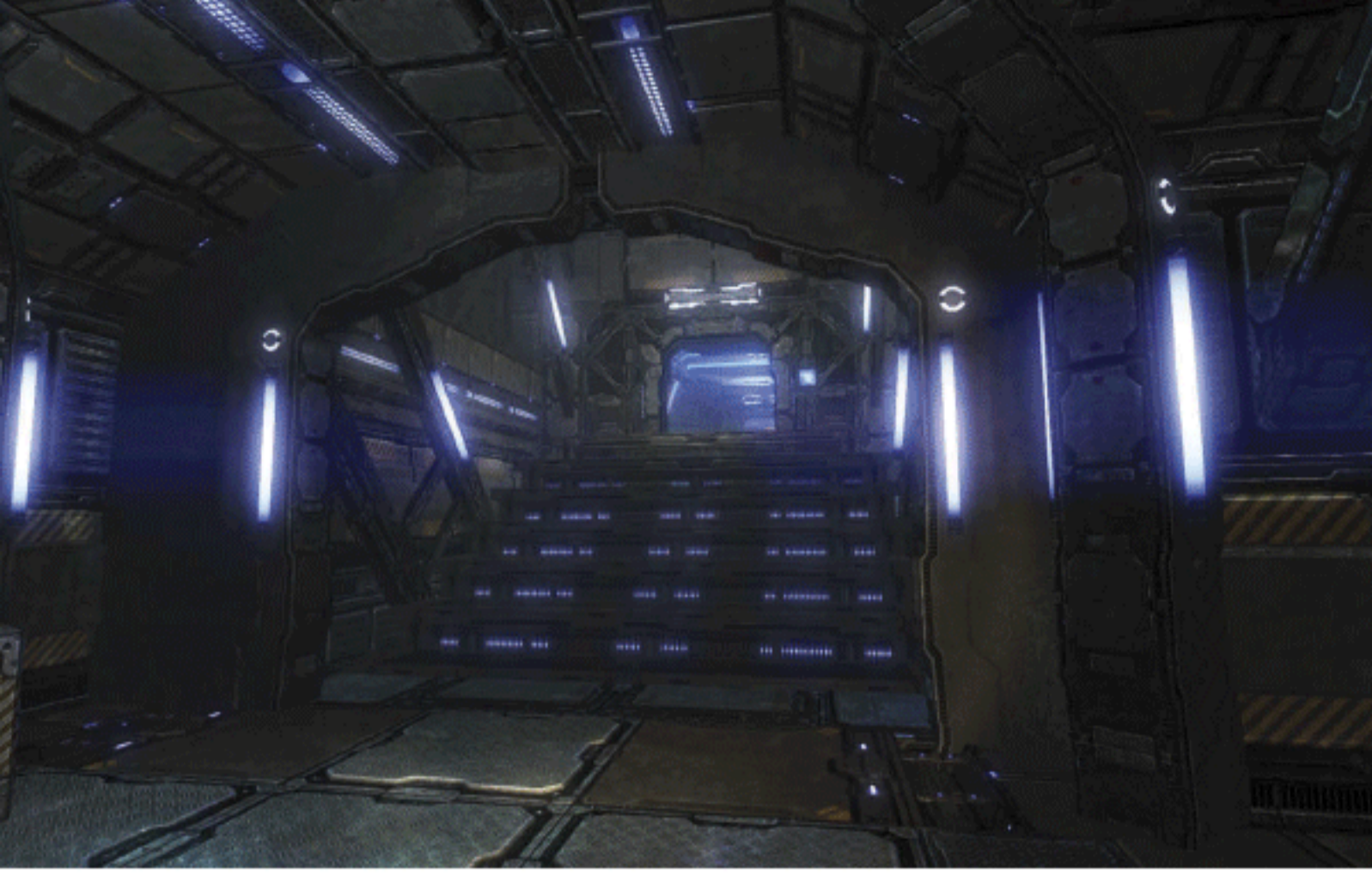
Savaşlar kılıç ve kalkanın önderliğinde yapılacak. Sanmayın ki Assassin's Creed'de, Batman'de olduğu gibi birçok düşmanla çevrelendiğimizde bir ona, bir buna vurabileceğiz... Birinci şahıs kamera açısından oynanan oyunda çoğunlukla bir veya iki düşmana karşı ayakta durmamız mümkün olacak ve bir savaş da basit birkaç kılıç darbesiyle son bulmayacak. Gard almalar, kontrataklar, savuşturmalar hep ön planda olacak, en ufak hatamızda kellelerimiz uçabilecek. Silahımız olmadığı zaman, daha çok şehir içlerinde yumruk yumruğa dövüleceğimiz anlar da gelecek. Bunlar da birinci şahıs kamera açısından oynanacağı için değişik bir tecrübe olacak gibi duruyor. Warhorse'un iddialı olduğu bir diğer konu da kale kuşatmaları. Kuşatmaların tam olarak nasıl işleyeceği açıklanmış değil ama kocaman manciniklerle birlikte bir kaleyi kuşatmak üzere yürümenin ve sonra devasa ölçekte bir savaşın içinde bulunmanın heyecan verici olduğunu

söyleyebiliriz. Oyunu üç bölüm olarak piyasaya sürmeyi düşünen Warhorse, her bölümün yaklaşık 30 saatlik bir oynanış süresi olacağını ve bunu tamamladıktan ve oyundan sıkıldıktan sonra takip eden bölümün piyasada olacağını söylüyor. (Altı - sekiz ay aralıklarla.) İlk bölümün büyük bir şehirde geçeceği, ikinci bölümün kalelerin ve kasabaların bulunduğu, açık bir arazide yer alacağı açıklanırken üçüncü bölüm hakkında bir bilgi verilmiyor. Öncelikli olarak PC için hazırlanan oyunun PS4'e ve Xbox One'a geleceğini de tahmin ediyoruz ama oyunun çıkışına iki yıl kadar bir süre olduğunu da belirtmeden geçmemek lazım... ■

### Kickstarter

Herkes Kickstarter'da, her proje Kickstarter destekli... Kingdom Come: Deliverance da şu anda Kickstarter'da başış peşinde ve 300 bin sterlin başış bekliyor. (Yani 1 milyon liranın üstünde bir rakam...) Güzel haberse belirtilen sürenin bitmesine 27 gün kala 361 bin sterlini toplamayı başardı Warhorse. İlginç olansa kampanyanın herhangi bir "stretch goal"ünün olmaması; yani daha fazla başışla, daha fazla içerik eklemeyi düşünmüyor firma. Son olarak oyunun Oculus Rift desteğine sahip olacağını söylemek lazım.





## Kitaptan oyuna...

### Bedlam bizi kitap içinde oyuna davet ediyor

Quantum Break'ten haberiniz vardır. Xbox One'a özel hazırlanan oyun piyasaya çıktığı an bir de televizyon dizisi yayımlanmaya başlayacak ve oyuncuların oyundaki hareketleri diziyi de etkileyecek. Bu tabii ki yüksek bütçeli bir proje ama bunun biraz daha bağımsız bir hali de şu anda İngiltere'de, RedBedlam stüdyolarında geliştiriliyor. İskoçyalı bir yazar olan Christopher Brookmyre, "Bedlam" adında bir kitap yazdı ve kitap hâlihazırda şu anda piyasada bulunmakta. Kitabın cilt olmayan, kâğıt kapaklı versiyonuysa 21 Ocak'ta satışa çıkacak, Türkçeye çevrilir mi bilinmez... Yaz aylarındaysa kitapla paralel ilerleyen bir oyunun, Bedlam'ın Steam'deki

yerini alması planlanıyor. Kitapta sıradan bir adam, birçok teste tabi tutulduktan sonra bir video oyununun içinde gözlerini açıyor ama bildiğiniz bir oyun kahramanı olarak canlanmıyor; kaba saba bir yaratık olarak oyunda yer alan adam, bir süre sonra bir dizi macerada buluyor kendini. Kitapta olanları birebir olarak değil de farklı bir biçimde bize yansıtacak olan oyun, birinci şahıs kamera açısından oynanacak fakat birçok türü bir araya getirecek. Platform bölümlerine de rastlayacağız, gerçek zamanlı strateji kısımlarına da, Call of Duty'yi ve Battlefield'ı aratmayacak shooter kısımlarına da.

RedBedlam'dan aldığı telefonla müthiş heyecanlanıp projeye hemen dâhil olduğunu belirten Brookmyre, oyunun hazırlık aşamasında da etkin bir rol oynuyor. Zaten oyun çıktıktan sonra, iki tane daha oyunla alakalı kitabın hazırlanacağını da belirtiyor. (Tabii ki işler yolunda giderse.) Açıkçası oyun hakkında konuşmak, heyecanlanmak için daha erken ve Türkiye'de bu oyunun tutması için Bedlam'ın da bir şekilde Türkçeye çevrilmesi gerekiyor. Umalım da oyun piyasaya çıkmadan bir yayınevi olaya el atsın ve biz de bir kitapla bir oyun nasıl yan yana gelebiliyormuş, rahatça tecrübe edebilelim... ■

## Her yer oyun, her yer PlayStation!

### Tüm PS oyunları, PlayStation Now ile evlerimize geliyor

Bu habere bir yandan sevineceksiniz, bir yandan da şüpheyle yaklaşacaksınız. Olay şu: Sony, geçtiğimiz ay yaptığı açıklamada yeni servisini duyurdu. "PlayStation Now" adındaki bu sistem, PS2 ve PS3 oyunlarını PS4'te, Bravia televizyonlarda ve PS Vita'da oynamamıza olanak tanıyacak. PS4'ün neden geriye dönük uyumluluğu olmadığını açıklayan bu sistem

sayesinde, internet üzerinden sunulan PS2 ve PS3 oyunlarını dilediğimiz an oynayabileceğimiz söyleniyor. Bu kulağa çok güzel geliyor elbette ki fakat iş "internetten gerçek zamanlı akış" olduğunda bizim ülkemizin içler acısı internet hızı devreye giriyor. Sağlam bir fiber hattın sağlamıyorsanız internetinizi, bu iş bizim için biraz zor olacağına benziyor zira Sony'den gelen açıklamaya göre bu servisi "normal bir şekilde" kullanabilmek için en az 5 Mbit'lik bir bağlantı hızına sahip olmamız lazım. PS Now sisteminin nasıl işleyeceği konusunda da bir netlik söz konusu değil. Oyunları bir şekilde kiralayabileceğimiz ya da çeşitli, farklı tipteki üyeliklerle oyunlara ulaşabileceğimiz söylenmekte. Bu üyelikler nasıl olacak, neleri kapsayacak, hangi PS2 ve PS3 oyunları sunulacak ve her şeyin Xperia

Play faciasına dönüşmeyeceğinin garantisini kim verecek? İşte bu soruların da cevaplarını beklemekteyiz. İlk aşamada sadece PS3 oyunlarının PS4'te oynanabilmesine olanak sağlayacak olan servis, ABD'de yaz aylarında devreye girecek. Bu servisin Avrupa'ya ulaşması da 2015'i bulacak gibi gözüküyor. Sony Bravia televizyonlarda PS3 oyunlarını oynamak için bir DualShock 3'e ihtiyacımız olduğu da önemle belirtiliyor ki PS4'leri aldığımızda, PS3'leri toptan atmamalıyız. Sony'nin uzun vadede planıysa her türlü alette (Xperia telefonlar, tabletler ve benzeri.) PlayStation oyunlarını rahatlıkla oynayabilmemiz. Dediğim gibi, PSONe oyunlarını Xperia Play'de oynayacağımız söylendiğinde de sevinmiştik ama hevesimiz kursağımızda kalmıştı; umuyoruz ki PS Now da aynı akıbeti paylaşmaz... ■





# Geçen yılın son etkinlikleri

## TÜSOT, 2013'ü etkinliklerle kapadı

LEVEL ve Oversoul Oyuncak sponsorluğunda, Türkiye Savaş Oyunları Topluluğu'nun bu yıl ikincisini düzenlediği WH40K Ulusal Turnuvası, Özgür Özol hakemliğinde Ekim ayında gerçekleşmişti ve sezonun en başarılı oyuncularının karşılıklı yaptıkları maçlar sonucu Halil Kardiçalı ve Hüseyin Ruhi Küçük finale kaldı. Halil Kardiçalı, Eldar + Imperial Guard ordusuyla Ruhi Küçük'ün Chaos Khorne Demons ordusunu finalde yenmeyi başardı ve "Türkiye Şampiyonu" unvanını kazandı.

Başhakem kadrosunda yaşanan değişiklik sonucu Mehmet Çamuroğlu'nun ve Ertuğrul Süngü'nün yerini WH40K için Berkay Mumoğlu, Warhammer Fantasy içinse Alper Baran Sözmen aldı.

Kadro değişikliğiyle beraber yapısal değişikliklere de gidildi. Nişanların düzenlenmesinin yanı sıra Oyuncu Sadakati, Hakem Kıdemi gibi oyuncular ve hakemleri teşvik edecek yeni kavramlar getirildi. Hakemlere her oyuna hakemlik etme hakkı verildi ve verilen ihtarların geçerliliği dönemsel olarak uzatıldı.

TÜSOT, internet üzerinden yayılmaya da devam ediyor. YouTube üzerinden açılan kanalda şampiyonluk maçlarına ulaşılabilirdiği gibi, düzenlenen diğer etkinliklere ait görüntüler de izlenebilmekte. Bunun yanında, düzenlenen etkinliklerden eş zamanlı olarak haberler

almak isterseniz, Twitter üzerinden @tusotcanli hesabını takip edebilirsiniz. Bu seneki şampiyona turnuvası için TÜSOT, Ustream üzerinden ilk defa canlı yayın yaptı ve bundan sonraki ulusal turnuvalarda da orada olup maçları izleyemeyen takipçiler için yayın yapmaya devam edecek. Son olarak Yıldız Savaşları sevenlere iyi

haberlerimiz var. Star Wars Xwing oyun grubu kuruldu. Star Wars dünyasında birkaç saatlik yolculuğa çıkmak isteyenler, oyun grubuna katılıp oyunlarda yer alabilir. Bu yıl içindeyse Flames of War (İkinci Dünya Savaşı strateji oyunu.) ve Infinity için de gruplar kurulması konuşuldu. Farklı dallara ayrılarak strateji oyunu severlere yeni sistemlerin yolu açılacak. ■



# Barkod okuyucuları hazırlayın

## Yeni Hitman, eski ajan...

Hitman'in ülkemizde pek çok sevildiğini, bana ulaşan okurların listelerinde sürekli bir "Hitman" ismi görmemden ötürü anladım; oysa hiç kimsenin sevgili Ajan 47'yi salladığını düşünmüyordum. IO Interactive de kel kafalı ajanımızdan kolayına vazgeçecek gibi gözükmediğinden; PC, PS4 ve Xbox One için hazırlık aşamasında olan yeni Hitman hakkında birkaç bilgi vermeyi ihmal etmedi.

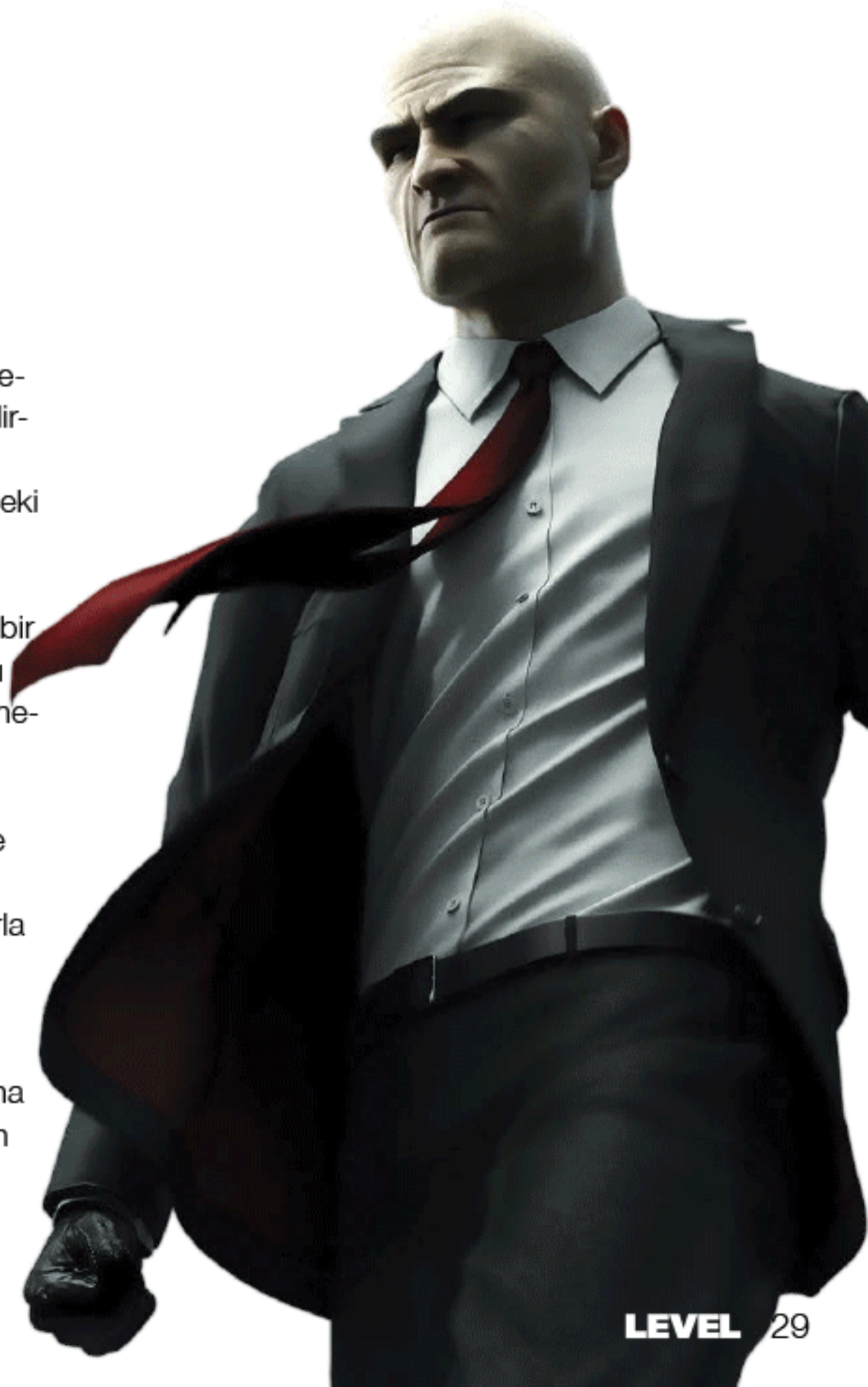
Hedefinin peşinden tüm dünyayı dolaşacağı açıklanan Ajan 47, yine ICA'nın ve Diana Burnwood'un desteğini yanına alacak. Crisis 2 ile birlikte gelen ve birçok oyunun kullandığı bir tarz olan "bir alana gel, orada istediğini yap, hikâyeye devam et" formülü yeni oyunda da yer alacak. Ajanımız bir bölgeye geldiğinde, orada yapması gereken görevleri istediği şekilde tamamlayacak ve özgürce dolaşarak görev dışındaki işlerle de uğraşabilecek. Bölümlerin gerçekçi ve etkileyici olması için de çaba sarf eden firma, Hitman fanatiklerinin Ajan 47'yi ken-

di zevklerine göre, farklı şekillerde yönlendirebilmesi için görevleri de buna göre şekillendirdiklerini söylüyor.

Hitman: Absolution başta olmak üzere, önceki diğer Hitman oyunlarından (Blood Money, Contracts) öğrendiklerini yeni Glacier 2 motoruyla birleştiriyor IO Interactive. Bu da bir Hitman oyununda görebileceğiniz en detaylı mekânlar, en iyi efektler ve en gerçekçi sahneler anlamına geliyor.

Yeni Hitman'de Contracts modu da yerini koruyor. Bu modu daha önce görmüştük ve yine eskiden yaptığımız gibi, kendi challenge'larımızı oluşturup bunları diğer oyuncularla paylaşabileceğiz.

Ajan 47'nin en aktif olduğu zamanları konu alan oyunun ne zaman çıkacağı henüz belli değil ama IO Interactive yakın zamanda daha çok bilgi sunacağını da belirtiyor. Hepsinden önce oyunun tam ismi ne olacak, onu söyleseler daha iyi olacak... ■







## SON DAKİKA!

**Hearthstone artık açık beta aşamasında! Herkes oyunu bedavaya deneyebiliyor, hemen oyunu indirin!**

Yeni nesil konsollar için hazırlanmakta olan Tomb Raider: Definitive Collection'ın Xbox One'da 30 fps hızında, PS4'te ise 60 fps hızında çalışacağı açıklandı.

**Dead Rising'i ve Dead Rising 2'yi tüm ek paketleriyle birlikte bir araya toplayan The Dead Rising Collection, 7 Mart'ta Xbox 360'a geliyor.**

Ridley Scott'ın Halo filminin yapımcı koltuğuna oturacağı haberleri geldikten sonra Microsoft olaya el attı ve "Halo filmi yapmak gibi bir planımız yok." dedi.

**Bir kart oyunu olan Magic: The Gathering'in filmi hazırlanmaya başlıyor. Fikir bize çok saçma geldi ama hemen önyargılı olmayalım...**

Eğer PS Plus abonesiyseniz, Şubat ayının sonuna kadar BioShock Infinite'e ve Metro: Last Light'a PS3'te bedavaya sahip olabilirsiniz. Buna ek olarak PS Vita'ya da ModNation Racers: Road Trip ve Dynasty Warriors Next geliyor. 5 Şubat günüyse PS4 sahipleri Outlast'e bedavaya ulaşabilecek.

**60 fps hızında bir Resident Evil 4 macerasına hazır mısınız? Capcom'un temcit pilavı gibi önümüze sunduğu bu "yeni" Resident Evil 4 versiyonu, oyuna çıkan tüm ekleri ve özellikleri de içerecek.**

İyi bir oyun olacağını düşünmüş olduğumuz Star Wars 1313 iptal edilmişti hatırlarsanız ama bu yetmezmiş gibi, geçtiğimiz Aralık ayında bu ismin üzerindeki lisans da iptal edildi.

**Ubisoft, Tetris'i tekrar ortaya çıkarıyor. Evet, 30 yıllık Tetris, yakında yeni nesil konsollara geliyor...**

Diablo III'ün Reaper of Souls eklentisinin PS4'e geleceğini zaten açıklamıştık ama Xbox One konusunda bir açıklama yoktu. Geçtiğimiz ay bazı online satıcılar ürünü Xbox One için listeleyince ve Blizzard bu durumu normal karşılayınca oyunun Xbox One'a da geliyor olduğunu anlamış olduk.

**Her ne kadar ne zaman devreye gireceği belli olmasa da SimCity sonunda internete bağlanmadan oynanacak hale getiriliyor!**

Ong-Bak ve The Protector'ın yapımcılarından yepyeni bir film geliyor: Tekken: A Man Called X. Umuyoruz ki bu film Tekken'in adına yakışır bir yapım olur...



## Vagrant Story'yi özleyen?

Aynı heyecan, yakında **Unsung Story: Tale of the Guardians**'da karşımıza çıkacak

Vagrant Story'nin yaratıcısı Yasumi Matsuno (Adamın adı "dinlenme" anlamına geliyor, garip...) Playdek firmasıyla birlikte Kickstarter'da para peşine düştü zira yepyeni bir taktik / RPG üzerinde çalışmaya başlıyor. İlk aşamada PC, Mac, Windows tabletler ve Linux için piyasaya çıkacak olan oyun, "Rasfalia" adındaki bir dünyadaki kaos ortamını konu ediyor. Fantastik yaratıkların cirit attığı bu dünyada tek bir kahramanı değil, bazen bir grup askeri, bazen isyancıları, bazen de kahramanlık

peşindeki birkaç arkadaşı kontrol edeceğiz; kişilerden çok olaylara göz atacağız. Oyun sıra tabanlı bir yapıya sahip olacak ama durağan savaşların yerine, daha aksiyon dolu bir tarz benimsenecek. Farklı mesleklerin ve sınıfların bulunacağı oyunda, kontrol etmekte olduğumuz karakterlerin farklı yeteneklerini kullanarak savaşlarda başarılı olmaya çalışacağız. Tamamıyla üç boyutlu olarak hazırlanan oyun eğer istenilenden fazla bağış toplarsa PS4'e de gelecek. ■

## Hacker olmak zor zanaat

**Quadrilateral Cowboy** bir 20. Yüzyıl cyberpunk hikâyesi

Brendon Chung enteresan bir oyun hazırlıyor. Öylesine bir oyun ki oyunun büyük bir kısmında dizüstü bilgisayarınızda programlama dili komutları yazarak engelleri aşmaya çalışacaksınız. Bölümlerden oluşan oyun, birinci şahıs kamera açısından oynanıyor ama bilgisayarınız dışında hiçbir silahınız yok. Amacınız bir bölgeyi, tüm engelleri aşarak geçmeye çalışmak ama bu hiç de kolay değil. Örneğin, bir güvenlik kamerası var önünüzde; hemen dizüstü bilgisayarınızdan bir komut girip bunu kapatıyor ve yolunuza devam ediyorsunuz. Ne var ki o kamera uzun süre kapalı kalırsa başka bir güvenlik sistemi devreye giriyor ve herkesi alarm konumuna geçiriyor. Ya da bir kapıyı açtınız, bu kapının açık kalma süresi sadece birkaç saniye ve o kapıyla aranızda bir başka engel var... Anlayacağınız hem hızlı olmalısı-

nız, hem taktiksel davranmalısınız, hem de akıllıca düşünmelisiniz. PC için hazırlanan ve IndieCade'de büyük jüri ödülünü katan bu oyun, enteresan bir çalışma çoktan olmuş fakat tahminimizce çıktığında büyük de ilgi görecektir... ■





## Gerçek misin, yanılısama mı?

Painkiller'in yapımcılarından yepyeni bir FPS: **Get Even**

Bu oyunun bir fragmanı yayımlandı. İzlerken bir "gerçek görüntü" dedim, bir "grafik gibi de sanki" diye kendi kendime bir o tarafa gittim, bir bu tarafa. Hala tam olarak gördüklerim gerçek mi, değil mi, emin değilim ama Farm 51'den gelen açıklamaya göre, yeni FPS projeleri "fotoğraf gerçekçiliğinde" grafiklere sahip olacak. Eğer fragmandaki gibi bir grafik çıkarsa karşımıza, bilin ki yeni nesil değil, bir ilerisi çoktan hazırlanmış demek...

Get Even'da kontrol ettiğimiz karakter, hatıralarını tekrar yaşadığımız bir adam olacak. Oyunda seçtiğimiz yollar da onun karakterinin tanımlanmasına yardımcı olacak ve oyunun sonunda, başkalarının oyunundan farklı bir sonra ulaşabi-

leceksiniz.

Aksiyonun yanı sıra gerilim ve korku öğelerinin de bulunacağı oyunun çok ilginç bir özelliği daha var ki o da tek kişilik oyunda, başka oyuncuların düşman olarak karşınıza çıkabilmesi. Düşünün ki bir oyuna başladınız ve karşınızdaki düşmanların hangisi yapay zekâ, hangisi gerçek bir oyuncu bilmiyorsunuz. Bu sistem iyi çalışırsa çok farklı bir tecrübeyle karşılaşabiliriz.

Oyunda yer alan birçok silahtan bazıları, aynı Titanfall'daki akıllı tabanca gibi güdümlü kurşunlara sahip olacak; hatta bunların gittiği yönü oyundaki cep telefonumuzdan takip edebilecek ve yine bu cep telefonunu bir dürbün

gibi de kullanabileceğiz.

The Farm 51'in iddialı çabalarından bir tanesi de oyunda bulunan mekânların, gerçek hayatta yer alan birçok mekânın birebir aynısı olmasını sağlamak. Terk edilmiş bir fabrikayı alacak The Farm 51 ve oyuna aynen yerleştirecek. Her mekânın bir FPS mücadelesi için uygun olup olmayacağı tartışılmasaydı The Farm 51, bu mekânların üzerinde ufak oynamalar yapılabileceğini söyleyerek ışık tutuyor. 2015 yılında PC, PS4 ve Xbox One için çıkacak olan Get Even'in Call of Duty veya Battlefield gibi oyunlarla boy ölçüşme gibi bir çabası yok ama anlatılanlara göre yine de bir hayli iddialı duruyor... ■

## Rock ve metal müzik hayranlarına müjde

**Headbang** artık bağımsız!

Yaklaşık yedi yıl boyunca Blue Jean dergisinin ücretsiz eki olarak yayınlanan rock ve metal dergisi Headbang artık bağımsız. 1 Şubat itibarıyla Türkiye geneline dağıtılacak olan 66 sayfalık, kuşe kâğıda basılı derginin yanında 50 posterlik bir de özel ek bulunuyor. Kapağında Metallica'dan James Hetfield'in yer aldığı dergi, Metallica'nın yakın geçmişine ve geleceğine ışık tutan kapsamlı bir yazıyla açılıyor.

Koleksiyon değeri taşıyan bu ilk bağımsız Headbang'in içeriğinde Iron Maiden, AC/DC, Nirvana, Anathema, Green Day, Slayer, Ghost, Black Sabbath, Slipknot, The Pretty Reckless, Opeth gibi gruplar dikkat çekiyor. Joey DeMaio (Manowar) ve Alexi Laiho (Children of Bodom) ile yapılmış özel röportajların yer aldığı dergide önümüzdeki dört ayda gerçekleşecek konser ve festivallerle ilgili

kapsamlı bir dosya da mevcut. Dosyada Aerosmith, Arch Enemy, Epica, Ensiferum ve Steve Vai gibi yakın zamanda izleyeceğimiz isimlere dair yazılar oldukça bilgilendirici görünüyor.

Headbang'in yayın yönetmeni, Laneth ve Non Serviam gibi dergilerden tanıdığımız Çağlan Tekil. Yazar kadrosundaysa Doğu Yücel, Sadi Tirak, Erdem Tatar, Emre Şahin, Özgür Öğret ve Ergün Arsal gibi kalemler yer alıyor. İlk bağımsız sayının konuk yazarıysa geçtiğimiz günlerde ilk solo albümü "Fanus"u çıkaran Pentagram grubunun eski solisti Murat İlkan. Üç ayda bir yayınlanması planlanan Headbang 7,5 liradan satılacak ve üç ay boyunca piyasada kalacak. Öyle görünüyor ki Türkiye'deki sert müzik severlerin artık yeni bir başucu dergisi var. Bu ilk bağımsız Headbang'i kaçırmayın! ■





# OUYA

## Ne bu ya?

Her şey “Julie Uhrman” adlı bir kadının -ki oyun oynayan kadın azdır ama kendisini araştırırsanız, “Ya evet, bu abla bu işi yapar.” diyeceğiniz birisidir- Kickstarter projesi olarak bir Android oyun konsolu yapma projesiyle başladı. Bilmeyenler için Kickstarter projelerini kısaca anlatmak gerekirse yaratıcı bir projeniz mi var, belli bir seviyeye geldiniz ama paraya mı ihtiyacınız oldu, videosunu çekiyor, projeyi anlatıyor ve bağış topluyorsunuz. Eğer sonunda hedeflediğiniz parayı toplarsanız, bağışlar karşılığında size destek

ve Xbox 360 bile olmayan bir cihaza ilgi bu kadar büyüyünce Twitch, XBMC, VEVO, Tunnell gibi büyük kurumlar desteklerini vererek cihazı ufak bir Android oyun konsolundan çok farklı yerlere taşıyan bir hale getirdi. Artık altyazılarıyla film izleyip Twitch, VEVO ve YouTube açabildiğimiz, radyo dinlemekten, internette gezinmeye kadar birçok işi halledebildiğimiz bir konsolumuz var. Fazlasını da kendimiz ekleyebiliyoruz. Ufacık tefecik, hatta kendi joypad’inden ufak olan ama içine müdahale edilebilirliği sayesinde

### Ufacık, tefecik, içi dolu turşucuk

Teknik özelliklerini bu sayfalardaki bir kutuda bulabileceğiniz OUYA’nın tasarımını şu şekilde özetleyebiliriz: Tepesini dört tane vidayla açıp içini kurcalayabileceğiniz bir su bardağı; hafif alaşımli metal dış yüzeyden, üstünde içindeki kartı tutan plastik kısımdan oluşuyor. İnternette kutuyu değiştirmek isteyenler için farklı OUYA kasaları bulmak mümkün, hatta firmanın biri utanmadan üç boyutlu yazıcıyla OUYA kasası bile basabiliyoruz dedi. Bu arada kasanın üstünde tek bir düğme var, o kadar. Ona basmadan cihazı açamıyor veya kapayamıyorsunuz. Yani uzandığım yerden joypad ile cihazı açayım veya kapatayım durumu yok. (Koltuktan tıpiş tıpiş kalkacaksınız, yeter oturduğunuz!) “Kameram yok, bir Kinect sahibi değilim ama sizi koltuktan bir şekilde kaldırım” diyen bu cihazın üstündeki düğmeye bastığınızda içindeki beyaz ışık yanıyor ve ufak bir klik sesi duyursunuz, 15 - 20 saniye içinde sistem “OUYA!” diye bağırıp açılıyor. Sonra joypad’i açmak için düğmeye ayrıca basacaksınız. (Televizyon için yapmanız gerekenlerden bahsetmiyorum.) İlk kurulum çok basit; sizden ilk başta joypad’i eşleştirmeniz isteniyor, ardından eğer cihaza Ethernet kablosu takmadıysanız, kablosuz ağ şifrenizi falan girmeniz gerekiyor. Gerekli güncellemeleri yapıp (Güncelleme sırasında “yıldızlar vuruluyor” ve “katmanlar soyuluyor” gibi yazılarla espriler yapıp güncelleme ekranında sıkılmanız engellenmeye çalışılmış.) kullanıcı hesabınızın oluşturulmasını sağlıyor cihaz ve artık her şey hazır.

## “İnternette kutuyu değiştirmek isteyenler için farklı OUYA kasaları bulmak mümkün”

olanlara destek miktarlarına göre geri dönüş yapıyorsunuz. Kimisine sadece poster veya kart gönderirken, yüksek bağışçıları projenin açılış partisine davet edip imzalı ürün vermek gibi hediyeler de söz konusu oluyor. Julie Uhrman’ın öyle aman aman uçma niyeti yoktu. Oyun, eğlenmek için olmalıydı. Konsol ve oyunlar ucuz olmalı, her oyun ücretsiz denenebilmeli ve konsol istenildiği zaman kullanıcılar tarafından modifiye edilebilmeli idi. Ücretsiz platform Android seçildi ve “950.000\$’a ben bu işi yaparım” diye para toplayama başlayan Julie, sonunda 8.596.474\$ gibi acayip bir rakama ulaştı. Kısacası fikir bayağı beğenilmişti. Bakın, bir PlayStation 4’ten veya Xbox One’dan bahsetmiyoruz, hatta PlayStation 3

heyecan dolu olan bu cihaz, ABD’de 99\$ ve Avrupa’da da 110€’ya alınabilmekte. Yine ABD ve Avrupa arasında büyük bir uçurum var. Türkiye’de zaten elinizi kolunuzu sallayıp herhangi bir dükkândan alamıyorsunuz ki alabilmeniz de acaba nasıl fiyatlandırılır, o da apayrı bir konu. Biliyorsunuz, ülkemizde 13 Aralık 2013’te piyasaya az miktarda giren PlayStation 4’ler bir anda ortalıktan kayboldu. Türkiye garantili olanlar neredeyse piyasa fiyatından 1000 TL yükseğine spotçular tarafından satılmaya başlandı. Ön ödeme yapıp Sony bayilerine para verenler bile bir aydan uzun süre beklemek zorunda kaldılar. Yani böyle bir ortamda ABD’de 100\$’a satılan bir cihazın nasıl fiyatlandırılacağını hayal bile edemiyorum.





#### Teknik Özellikler

- Tegra3 işlemci
- 1 GB bellek
- 8 GB dosya kapasitesi
- Touchpad destekli kumanda
- Android 4.1 OS
- Wi-Fi 802.11 b/g/n
- Bluetooth LE 4.0
- USB 2.0
- Ethernet

Joypad biraz kaba ama dediğim gibi, iş görüyor. Xbox 360'tan alışık olduğumuz çapraz analog kollara yer verilmiş. OUYA'nın harfleri renklendirilmiş ve butonların yerine konulmuş. Renkler birebir Xbox 360 gamepad'ile aynı yerlerde. (Ne de olsa OUYA da Amerikalı!) Yukarıda ve ortada touchpad, altında OUYA butonuna (PlayStation 3'te ve Xbox konsollarında bizi menüye atan tuşun karşılığı.) ve yön tuşlarına yer verilmiş. Touchpad alanı çok az ama yeterli. Tetiklerse diğer konsollardaki gibi, sadece biraz daha kalitesiz... Cihaz iki kalem pille çalışıyor ve pilleri avuç içlerimizin altına denk gelen yerlere sağlı sollu takıyoruz. PlayStation 3'ünüz varsa onun gamepad'ini kabloyla tanıtıp OUYA'da kullanabiliyorsunuz. Aynı durum Xbox 360 gamepad'i için de geçerli ve Logitech G25 direksiyon, Wii Remote hep test edilmiş cihazlar; hatta "FitScales" adlı programla Wii'miz için aldığımız ve hala elimizden çıkarmadıysak tozlarını sildiğimiz Wii Balance Board'umuzu da tanıtıp RunKeeper gibi cep telefonumuzda kullandığımız programla kilomuzu senkronize edebiliyoruz. Yani adamlar rahat arkadaşlar, "İlla benim ürünümlü alacaksın, sadece benim kartımı takacaksın, yoksa cihazı açmayacaksın" demiyorlar.

#### Menüde neler mi var?

Şimdi cihazı aldınız diyelim, hiçbir ekstra oyun geliştirme parası vermeden OUYA için oyun geliştirebilirsiniz. Development Kit ücretsiz ve sonrasında OUYA, satışlarınızın %30'una konuyor. Cihazı açıp, içine bakıp sonradan

isterseniz root edebilirsiniz. Bu konuda firma sizi özgür bırakmayı bırakın, teşvik bile ediyor. Birazdan oyun menüsünde buna değineceğiz. OUYA'yı televizyona bağladınız; kullanıcı ayarlarınızı yaptıktan sonra önünüze çok sade bir ekran geliyor ki içinde dört seçenek var. Öyle arkadaş listesi, online olanlar, mesaj bilgisi gibi seçenekler beklemeyin; olanlar şöyle: Play, Discover, Make, Manage.

Play, cihaza indirdiğimiz ve OUYA'nın kendi marketinden kurduğumuz oyun ve programları çalıştırdığımız yer. Her şey çok basit tasarlanmış; Windows 8 Metro arayüzünü andıran büyük resimlerden istediğimizi seçiyor ve başlatıyoruz, o kadar.

Discover, diğer konsollardan alışık olduğumuz "market" bölümü. Burada oyunları çeşitlerine göre aratabiliyoruz. Arcade, Platform, FPS, Retro ve benzeri seçenekler mevcut. Şu an için OUYA'da 614 oyun mevcut ve hepsini ücret ödemeden deneyebiliyorsunuz. (Siz bu yazıyı okurken kesin artmıştır çünkü ben üçüncüye güncelliyorum.) Yine "öne çıkanlar" veya "birilerinin sevdikleri" gibi listeler yapmışlar ve koca koca resimler sayesinde hızlıca alıyorsunuz. Bir oyunu seçtiğinizde de varsa oyunun videosunu ve resimlerini görüyor, oyunun nasıl bir yapım olduğuyla ilgili bir yazıyla kaç kişinin oyuna iyi puan verdiğini, diskinizde ne kadar yer kaplayacağını gösteren bir sayfayla karşılaşıyorsunuz. Bir oyunu download ederseniz, arka tarafta oyun inerken markette gezmeye devam edebiliyorsunuz. Aynı işi PC başında da yapabilmemiz mümkün. [www.ouya.tv](http://www.ouya.tv) adresi-

ne kullanıcı adınızla giriş yapabilir, ardından oyunlar sekmesinden oyunları inceleyip "Push to My OUYA" diyerek beğendiğiniz oyunu OUYA'ya gönderebilirsiniz.

Make, aslında geliştiriciler için ama market harici oyun ve program indirmek için burayı kullanıyoruz, yani yine bir kısıtlama yok. "Build" ve "Software" diye iki seçenek var. Build, direkt olarak geliştiriciler için, Software'a tıkladığınızda da OUYA geliştiricileri sayfasına bağlanıyorsunuz. Sonrasında isterseniz açılan bu tarayıcıda adres barına istediğiniz adresi yazıp internette gezmeniz mümkün. Eğer buradan APK dosyaları indirip sisteme kurarsanız, indirdikleriniz Software kısmında yer alıyor. (Örneğin, ben ilk olarak Dropbox'ı, IMDb'yi, YouTube'u ve Firefox'u kurdum.) APK dosyalarını internette Dropbox'a, oradan da OUYA'ya atabildiğimiz gibi, istersek bu işi USB bellekle de yapabiliyoruz. Bu şekilde bir şeyler kurma işine "sideload" deniyor. Sideload ile kurduğunuz bütün programları daha sonra buradan çalıştırabiliyorsunuz.

Son seçeneğimiz olan Manage ise hesap, network, joypad ayarları, sistem güncelleme ve fabrika ayarlarına dönme gibi birçok seçenek içeriyor.

Peki, gelelim asıl soruya: OUYA alınır mı? Hemen cevap veriyorum: Bir tanıdığınız ABD'den geliyorsa, "retro gaming" işini seviyorsanız ve akılsız bir televizyonunuz varsa bence kesinlikle alınmalı. Zaten her yerimiz HD ve 4K ile doldu, taşı; biraz Another World oynamaktan kimseye zarar gelmez!



# Ne Oynuyorum?



## Sine Mora

Oldum olası "scrolling shooter" oyunlarını severim. Amiga 500 zamanlarından kalan bu sevgimi Sine Mora ile OUYA'da sürdürebiliyorum ki grafikleri, sesleri ve oynanabilirliği ile çok zevkli bir oyun. Düşman ateşinden kaçabilmek için zamanı yavaşlatmak ve yakaladığımız power-up'larla uçağımızın silah gücünü yükseltmek mümkün. Zaman zaman kamera açısı değişiyor ki oyuna çok güzel bir hava katmış bu detay.



## Vector

Sonsuz koşu oyunlarına güzel bir örnek olan Vector gelecekte geçiyor ve karakterimizin hareketleri çok güzel modellenmiş. Zıpla, tırman, kay, takla at! Parkur fantezileriniz için biçilmiş kaftan ve tek sıkıntısıysa haritaların değişmemesi.



## Knightmare Tower

Prenseler kaçırılmış, onları kurtarmaya çalışan şövalye de biziz. Buraya kadar her şey çok yaratıcı (!) ama bir tane yetmezmiş gibi, kaçırılan 10 tane prenses var. Hepsi bir kuleye hapsedilmiş durumda. Kule de kule değil, ortaçağın gökdeleni mübarek. Bir fıçıyla yukarıya fırlatılıyor ve altımızda oluşan canavarları kese kese yükseliyoruz. 10 katman var ve her katmanda bir prenses kurtarıyoruz.

Katmanların kendine has canavarları var ve hepsi çok şirin. Biriktirdiğimiz paralarla yeni güçler, kılıçlar veya bizi bir anda daha yükseğe fırlatan fıçılar almanız mümkün. Biz uçarken altımızda yükselen lavdan kaçmaya çalışıyor ve canavar kesip duruyoruz. Oyunun ücretsiz hali, özelliklerimizde belli bir miktar geliştirmeye olanak tanıyor ama oyunun demosunda en fazla dört prenses kurtarmanız mümkün.



## DubWars

Bir elektronik devre kartı üzerinde, sağlı sollu şekilde bize saldıran diğer elektronik devrelere ateş ettiğimiz bir oyun. Klasik bir "twin stick shooter" ile "kaç ve nişan al" oyunu olan DubWars fazlasıyla zevkli bir yapım. Sadece müzikteki vuruşlara göre ateş edebiliyoruz ve müzikteki vurgulara göre ateş şeklimiz de değişiyor. Klasik bir oyun şeklini farklı bir boyuta getiren DubWars'u pek bir sevdim.





## The Cave

Double Fine her zaman çok güzel işler yapıyor. Yedi farklı karakter içeren bir platform macera oyunu The Cave. Aynı anda üç karakteri yönetebiliyoruz ve her karakterin kendine has hareketleri var. Müthiş grafiklere ve seslere sahip oyunda karakterlerimizle mağarada bulmacaları çözmeye çalışırken, çizgi film tadında olaylara şahit oluyoruz.

## Ice Rage

OUYA'daki yüksek skorlu oyunlardan birisi olan Ice Rage'de ikiye iki buz hokeyi oynuyoruz. Fiziki güzel ayarlanmış oyunda kalecimizi kontrol edemiyoruz ama oyun içinde sopayla rakibe vurmaya da mümkün, diski kaleye göndermek de. Arkadaşlarınızla güzel vakit geçirebileceğiniz, sadeliğiyle dikkat çeken bir oyun ve kesinlikle tek kişi oynanmaz kanaatindeyim.



## ChronoBlade

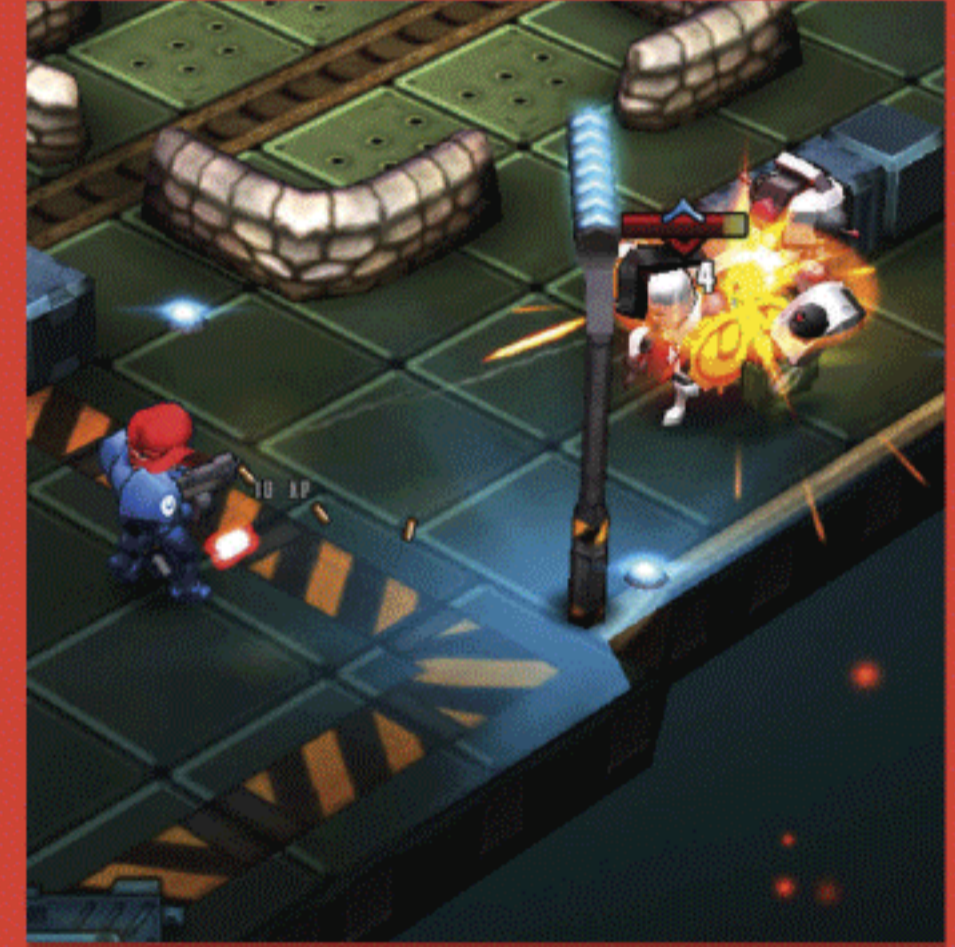
Diablo II'nin ve Grand Theft Auto'nun yaratıcılarından bir aksiyon RPG. Unity'de hazırlanan oyunun betası Facebook üzerinden ücretsiz oynanabiliyor. "Aurok" ve "Lophi" adlı iki karakterimiz var. Side-scrolling yapısındaki oyunda karşımıza çıkan düşmanları öldürüyor, altınlar topluyor, özelliklerimizi artırıyor, topladığımız malzemelerle yeni ürünler yaratıyoruz. Oynadıkça yeni kombolar da öğreniyoruz.



## TowerFall

OUYA'nın en popüler oyunu olan ve OUYA dışındaki platformlara da gelmesi beklenen TowerFall, kazandığı popülariteyi hem oynanışına, hem de multiplayer desteğine mevcut. Aynı oyuna bağlanan oyuncular, sınırlı sayıdaki atış güçleriyle

birbirlerine dalıp kapışıyorlar. Farklı multiplayer modlarına sahip olan oyunu tek başınıza oynamanız da mümkün. Bu arada TowerFall'un Xbox 360 gamepad'ini desteklediğini de not düşelim.

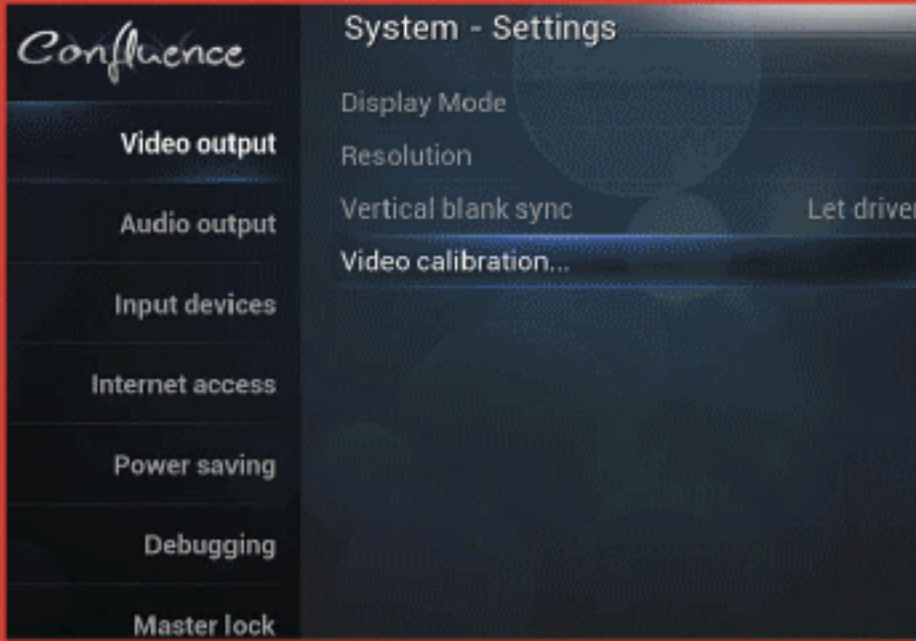


## Meltdown

Tepeden görüş açısına sahip bu arcade oyunu, co-op desteğiyle geliyor ve oyuna başlar başlamaz grafikleriyle sizi büyülüyor. 30 bölüm bulunan oyunda mayınlardan kaçıyor, siper alıyor ve düşmanlarımızı vuruyoruz. Hasar almadığımız zaman dolan kalkanımız ve enerjimiz, sürekli ateş edersek ısınan silah, takip eden düşmanlar ve mayınlar gibi öğeler çok iyi tasarlanmış. Zevkli ve denemesi de bedava!



# Ne Kullanıyorum?



## XBMC

İlk Xbox konsolunda altyazı desteğiyle film izlemek, fotoğraf görüntülemek ve müzik dinlemek gibi işleri yapmamızı sağlayan eski dostumuz yine bizimle; üstelik yine Türkçe desteği devam ediyor ve oldukça hızlı çalışıp OUYA'yı bir medya oynatıcı PC havasına sokuyor. En düz televizyonlar bile OUYA sayesinde bayağı bir akıllanıyor, hatta piyasadaki akıllı televizyonların çoğunda XBMC'deki özellikler bulunmuyor. "Bunları PC veya başka cihazlar takarak da yapabiliirdin." diyebilirsiniz ama hatırlatmak istiyorum ki bütün bu işler için 100\$'lık bir cihaz kullanıyoruz.

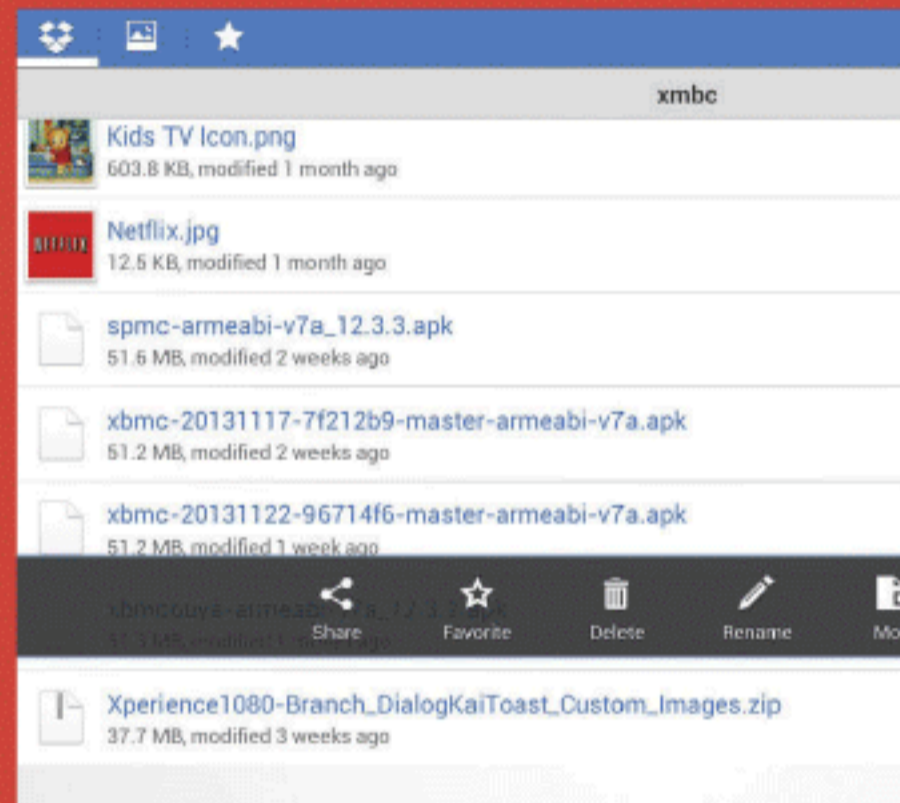
## OnAir Player

OUYA'yı bağladığım televizyon akıllı değil, Full HD çözünürlüğü yok, tek HDMI girişi var falan ama OUYA'yı açıp OnAir Player ile cep telefonumdaki şarkıları basit arayüz sayesinde televizyondan dinleyebiliyorum. Tek yapmam gereken, iki tarafa da bu medya oynatıcıyı kurmak, o kadar. Aynı işi bilgisayarımdaki şarkılar için de yapabiliyorum.

## Get Lucky

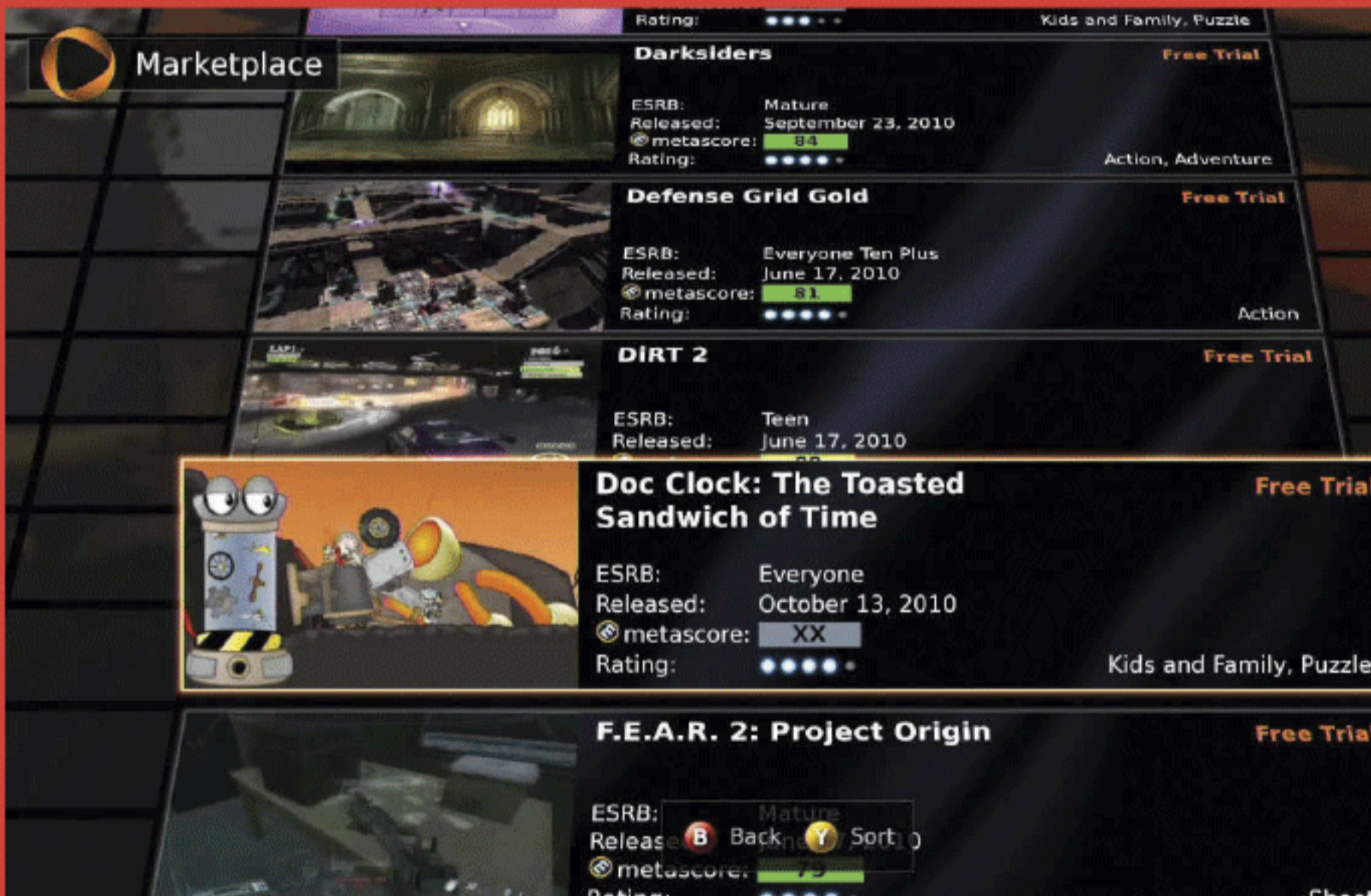
Daft Punk feat. Pharrell Williams

2:28 / 6:09



## Dropbox

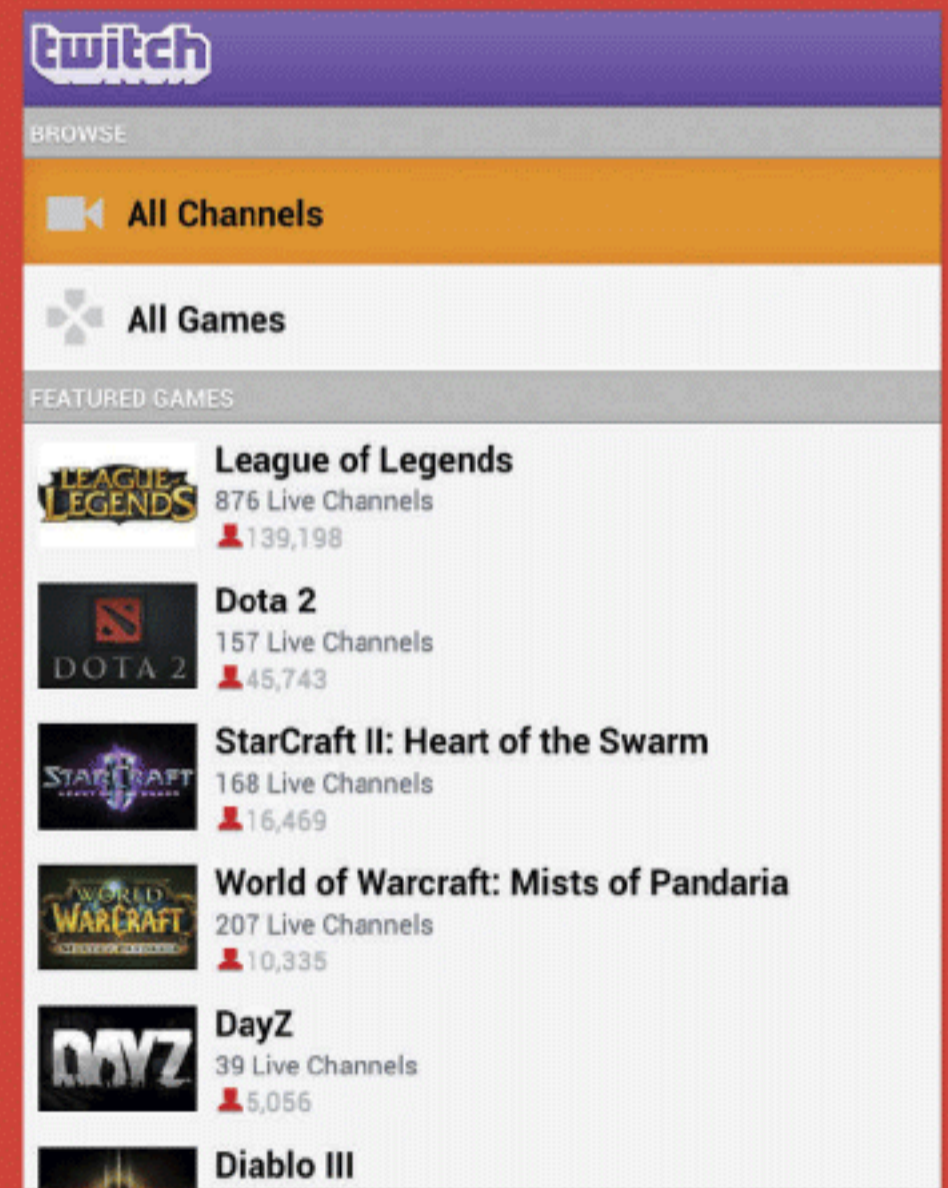
Olmazsa olmazım. Videolarıma, fotoğraflarıma, kısacası tüm dosyalarıma buradan ulaşabiliyorum. OUYA diye bir klasör açtım, internette gezerken "Ya buna akşam bir bakayım." dediğim dosyaları buraya atıyorum. Konsolu açtıktan sonra direkt kurup deniyorum. Her şey çok kolay!



## OnLive

OnLive ile birçok oyunu oynayabiliyorsunuz ve bazı oyunları üye olup deneme şansınız da var. Üstelik oyunları satın aldıktan sonra indirmek gibi bir kaygınız da yok; girip oynuyor, kaydedip çıkıyor, daha sonra istediğiniz zaman devam edebilirsiniz. Peki,

hangi oyunlar var arşivde? Darksiders II, Sleeping Dogs, The Witcher 2: Assassins of Kings gibi oyunları mevcut OnLive'da ama arşivin bir süredir güncellenmemesi üzücü. Ayrıca sunucular ABD'de olduğu için stream kalitesi düşük ve lag bir hayli yüksek.



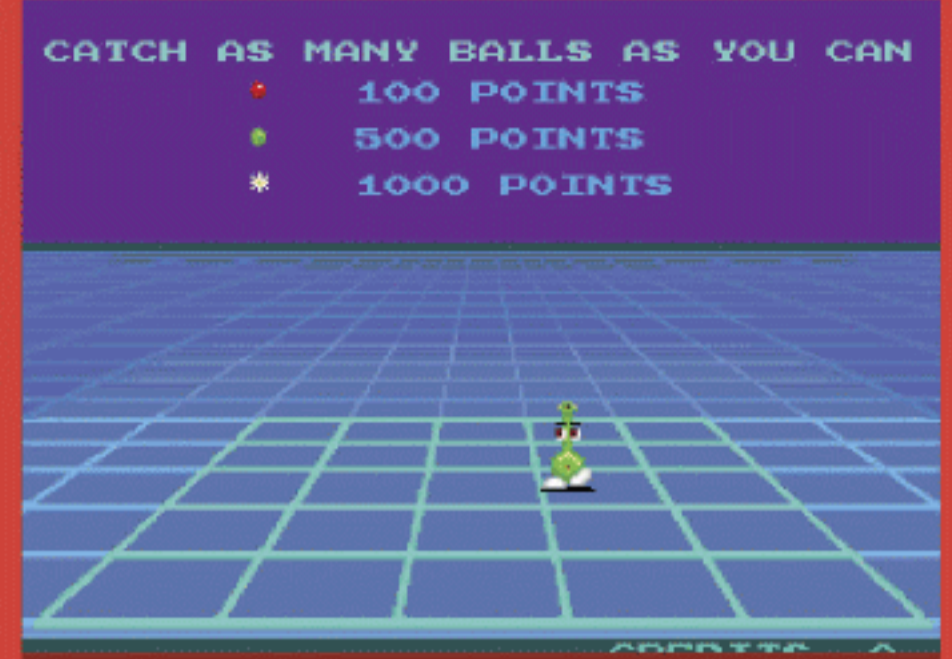
## Twitch

Canınız sıkıldığında ve yorgun olup koltuğa uzandığınızda, Twitch üzerindeki sayısız oyun kanalını izlemek isteyebilirsiniz. Bunu yapmak OUYA ile de çok kolay ve Twitch'i indirip kurduktan sonra tüm kanallar önünüze seriliyor. OUYA üzerinden yayın yapmaksa mümkün değil maalesef.



## Tuneln

Biz evde radyo dinlemeyi seviyoruz, hat- ta misafir gelecekse açıyoruz güzel bir jazz kanalı, bütün gece dinliyoruz. Artık bu işlemi OUYA ve Tuneln hallediyor. Tuneln üzerinden Türkçe kanalları da dinleyebiliyor ve favorilere ekleyebili- sunuz.

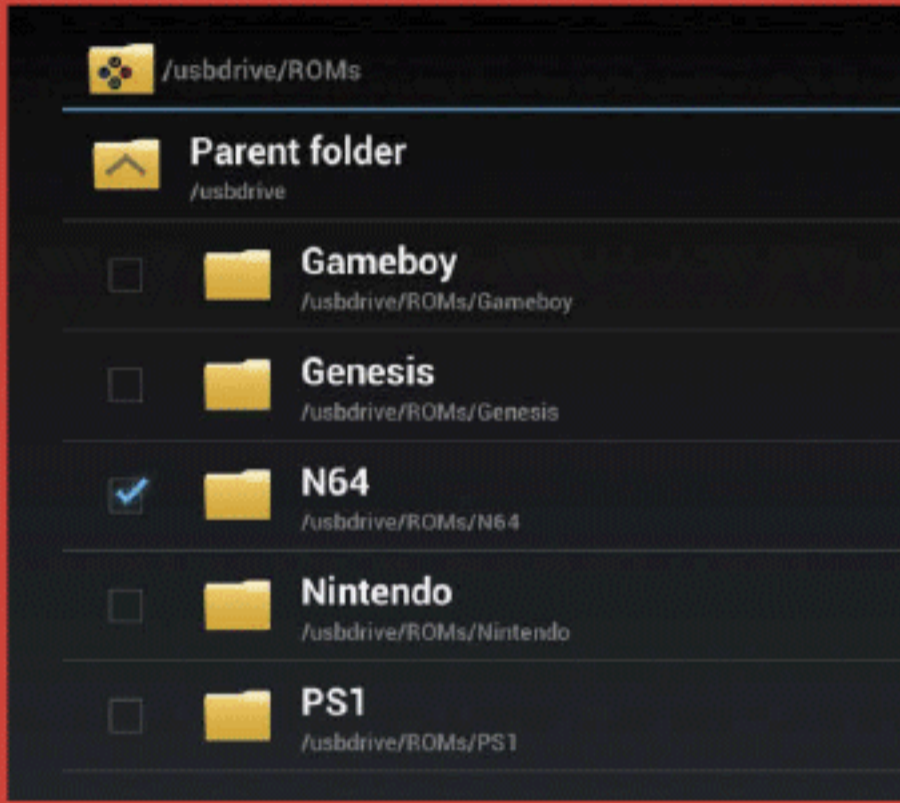


## MAME4Droid, NEO.emu, FPse...

OUYA oyunlarından bahsettik ama bence dananın kuyruğu burada kopuyor. OUYA için birçok eMule programı mevcut ve bunları OUYA marketine girip Retro baş- lığı altında bulabiliyoruz. Tabii ki ROM'lar için aynı şeyi söylemeyeceğim çünkü ROM konusunda yasal kısıtlamalar söz konusu. İlk Playstation'dan, MAME'lere, Game Boy'lardan, Amiga 500'e kadar sizi geçmişe götürecek müthiş bir yel- paze açılıyor önünüzde ki sadece bunun için bile OUYA alınabilir diyebilirim.

## FilePwn

Bildiğiniz dosya yöneticisinin OUYA versiyonu; kurmakta fayda var, mutlaka ihtiyacınız oluyor ve OUYA'nın kendi marketinde yer alıyor.



## OUYA Alternatifleri



### GameStick

USB bellek şeklindeki bu cihazı televizyonun arkasına takıyor ve oyun oynamaya başlıyorsunuz. İsterseniz cihazı joypad'in içine sokup yanınızda da taşıyabiliyorsunuz. OUYA'da olan Shadowgun ve benzeri birçok oyunu çalıştırabiliyorsunuz. GameStick'in güzel yanıysa SD kart desteği vermesi. Keşke OUYA'da da olsaydı dediğimiz özelliklerden biri bu. Mali-400 GPU kullanan cihaz tamamıyla beyaz olarak tasarlanmış. Eğer dock ünitesini alırsanız, joypad'i kablosuz da şarj edebilirsiniz. 80\$'lık fiyata sahip olan GameStick'in en büyük dezavantajıysa oyun arşivinin geniş olmaması.



### Tron

Huawei'nin bu Android konsolu, Tegra 4 işlemci ve 2 GB bellek ile OUYA'yı rahatlıkla sollayabilecek kapasitede. 120\$'ın altında satılması planlanan ve küçük bir silindirik şeklindeki cihaz, Android 4.2.3 işletim sistemine sahip. Siyah ve beyaz olmak üzere CES 2014'te iki rengini gördüğümüz cihaz için tüm oyunlar ücretsiz denenebilecek mi, OUYA gibi kullanıcı- lar istedikleri gibi cihazın orasını burasını kurcalayabilecekler mi, bilemiyoruz. Aradaki 20\$'lık fark bence burada kendini gösterir.



# PCNET'İN ŞUBAT SAYISI BAYİLERDE!

## 100 BİLGİSAYAR SORUNUNA 100 ÇÖZÜM

NASIL YAPILIR? • Sisteminizi SSD'ye taşıyın • Diskinizi dolduran dosyaları bulun • Hiçbir şeyi unutmayın

# PCnet

Teknolojiyi seviyoruz Şubat 2014 Sayı 197 Fiyat 7,90 TL



### BEDAVA MÜZİK SERVİSLERİ

Artık MP3 indirmek yok! İnternette ücretsiz ve ücretli yasal müzik dinlemenizi sağlayan servisleri test ettik, en iyisini seçtik.

YILIN DONANIMLARI  
Yeni bilgisayarınızda olması gereken bileşenler

## KOMPAKT TABLETLER

REKABET BÜYÜYOR  
İNÇTEN KÜÇÜK TABLETLER ARTIK  
YÜKLERİNDEN DAHA POPÜLER. EN  
İYİNİ TEST ETTİK, SATIN ALIRKEN  
DİKKAT ETMENİZ GEREKENLERİ YAZDIK.

KONSOL

NESİLLERİN OYUNU  
PARANIZI HAK EDEN SON NESİL KONSOL  
PLAYSTATION 4 MÜ, XBOX ONE MI?

DVD  
HEDİYELİ

AYRICA  
PC'DE  
EĞLENCE  
FİLM VE DİZİLERİ  
İNTERNETTEN  
İZLEYİN

AYIN DOSYA KONULARI TAM 45 SAYFA



YAZILIM  
MEDYA  
OYNATICILAR  
+ Videolarınızı izlemek için  
en iyi yazılım hangisi?



OYUN  
2014'ÜN  
OYUNLARI  
+ Bu yıl piyasaya çıkacak  
en heyecan verici oyunlar



TEKNOLOJİ  
BİLİŞİM  
YANILGILARI  
+ Teknoloji dünyasının en  
çok karıştırılan terimleri

HER SAYIDA

+ YENİ ÜRÜNLER + YAZILIMLAR + MOBİL UYGULAMALAR + WEB SİTELERİ



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

www.pcnet.com.tr





# İLK BAKIŞ



## inFamous: Second Son

Cole MacGrath'i geride bıraktık, sıra Delsin Rowe'a geldi

Sayfa 45



### Castlevania

Lords of Shadow'un dört yılın ardından karşımıza çıkacak olan devam oyununda bizi neler bekliyor?

Sayfa 40



### Alien: Isolation

Uzaylılarla derdi olanların bir numaralı tutkusu "Alien" ismi, çok daha iddialı bir şekilde geri dönüyor

Sayfa 42



### Dungeon of the Endless

Etrafı kolaçan ederken hayatta kalmak birinci şart ama oyundaki tek amaç bu olmasa gerek, değil mi?

Sayfa 44





Yapım MercurySteam Entertainment Dağıtım Konami Tür Aksiyon  
Platform PC, PS3, Xbox 360 Çıkış Tarihi 28 Şubat 2014 Web [www.konami-castlevania.com](http://www.konami-castlevania.com)

## Castlevania: Lords of Shadow 2

Yeniden vampir olmak...

Gabriel Belmont, aksini istese de artık Dracula'nın ta kendisi. O Dracula ki ölümsüz olan, o Dracula ki ölümlülerin kalbine korkuyu salan. Binlerce askerle dövüşüp hepsinin üstesinden gelen Belmont, yüzyıllar geçtikten sonra, günümüzde uyanıyor ve gecenin yorgunluğuyla, bitik bir halde etrafına bakıyor. Dracula olmak onu

yormuş, savaşlar onu bitirmiş fakat zaman, yeniden doğuş zamanı ve gücünü toparlayıp ayağa kalkıyor, bir kadınla kızını tabağa koyuyor, kanlarını kendisine enerji yapıp önüne bakıyor. Yeni dünyanın yeni Dracula'sı artık macera için hazır olduğundan emin...

■ Tuna Şentuna



Gabriel "Dracula" Belmont'la tanışın. Ya da belki onunla, 2010'da çoktan tanıştınız bile? O zamankinden daha güçlü bir profil çizen Belmont, yeni oyunda da ana karakterimiz ve bu defa kendisini modern zamanlarda kontrol ediyoruz.



Önceki oyuna göre daha sağlam bir senaryoya sahip olacak olan oyun, buna rağmen uzun ara sahnelerle bizi sıkmayacak ve aksiyonu çok daha fazla ön planda tutacak. Tabii ki buna yine bulmacalar ve aşılması gereken engeller de eklenecek...





3  
Bir yeni nesil oyunu olmadığı için çok da iyi grafiklere ev sahipliği yapmayacak olan oyun, bu eksikliğini sağlam atmosferiyle kapatacak. Castlevania'nın atmosferi her zaman -iki boyutlu oyunlarında bile- sağlam olmuştur ve bu yeni oyunda da devam edecek.



4  
Açıklanan üç silahından bir tanesine sahip Belmont bu görselde. Chaos Claws, özellikle yakın dövüşte işe yarıyor ve Kratos'un ve Dante'nin silahlarından esinlenerek hazırlandığı da kabak gibi ortada. Chaos Claws'u düşmanın savunmasını indirmek için kullanacağız.



5  
Void Sword'la tanışın. Belmont'un pek de güçlü olmayan, orta halli silahı düşmanlarınızı bir anda ortadan kaldıramayacak ama diğer silahlarla birlikte dönüşümlü olarak kullanıldığında gücünü belli edecek.



6  
Ve Blood Whip'i sona sakladım ama aslında ilk sahip olduğunuz silah bu olacak. Uzun mesafeden de etkili olan bu silahı, daha önce DmC'de yaptığımız gibi komboların ortasında, diğer silahlarla dönüşümlü olarak kullanabilecek ve farklı komboları harekete geçirebileceğiz.



7  
Oyunda gayet hoş bir "Mastery" özelliği bulunacak. Bu sistem sayesinde daha sık kullandığınız hareketleri güçlendirme olanağına kavuşacaksınız ve istemediğiniz, kullanmayı sevmediğiniz hareketleri direkt olarak pas geçebileceksiniz.



8  
Farklı komboları kullanarak "Focus" özelliğimizi devreye sokabildiğimiz oyun, bu gücümüzü kullandığımızda düşmanlarımıza daha fazla hasar vermemize olanak tanıyacak. Bu ayın sonunda çıkacak olan oyun için heyecanlıyız!



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

## Alien: Isolation

Bu sefer olacak mı?

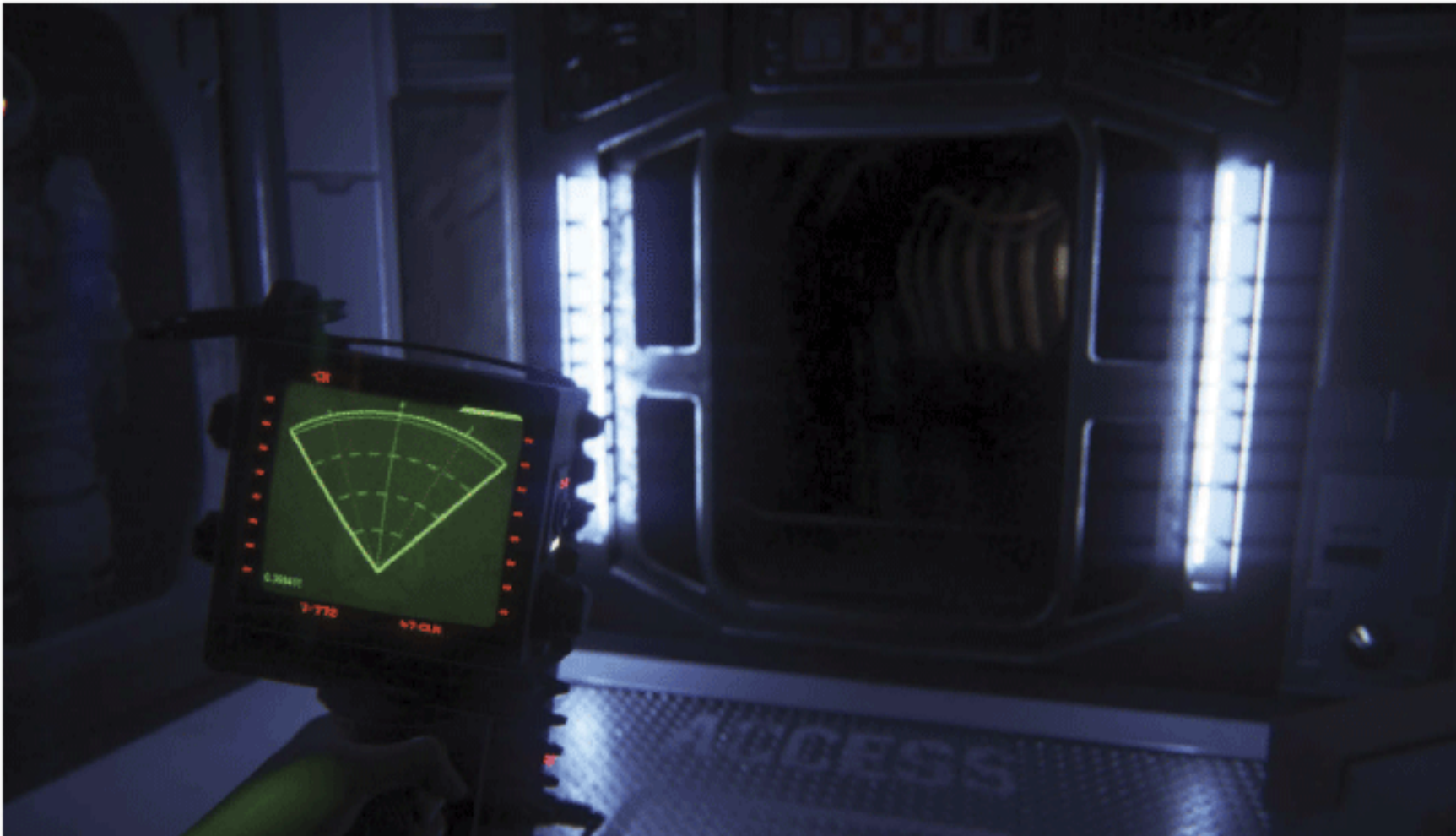
**B**aşıltaki endişelerin olumlu şekilde neticelenmesini ne kadar da istiyor insan lakin ortada artık çuvala sığmayan bir gerçek var. Beklentilerimizi karşılayan bir Alien oyunu oynadığımız en son tarihin üzerinden 13 sene geçti (AvP2) ve arada piyasaya çıkmış iki ana oyun konusunda çok kötü hatıralarımız var.

SEGA, oyunun yapımında bilindiği gibi direksiyonu Total War serisinden tanıdığımız güzide bir firmaya, Creative Assembly'ye verdi. Firma daha önce FPS ve "survival horror" türünde önemli bir tecrübe sahibi olmasa da açıkçası bundan hiç şikâyetimiz yok ve seriyi sıradan bir FPS'den, survival türüne çekerek de oldukça doğru bir noktadan başladı işe. Ancak bu noktada da soru işaretleri devreye giriyor lakin beklentileri karşılayamayan önceki iki oyun da oldukça seçkin firmalar tarafından üretilmişti.

2010 yılında çıkan Aliens vs Predator, daha önce serinin 1999'daki ilk oyununu ve Star Wars: Battlefront serisini tasarlayan Rebellion tarafından hazırlanırken, geçtiğimiz yıl piyasaya çıkan Aliens: Colonial Marines ise Brothers in Arms serisinin yapımcısı Gearbox Software gibi iz bırakmış bir firmanın elinden çıkmıştı. Bu yüzden her ne kadar Creative Assembly güveni hak eden bir organizasyon olsa da oyun çıkmadığı sürece kafamızdaki soru işaretleri varlığını sürdürecektir.

Oyunun yapımcılarından gelen açıklamalara göre, oynanışta aranan tat tam olarak Dead Space ile Resident Evil oyunlarının bir karışımı şeklinde. Yapımcılar bu iki serinin "kökleri" üzerinde özellikle duruyorlar ve istedikleri şeyin bir Dead Space 3 veya Resident Evil 6 benzeri olmadığını, oyuncunun mümkün olduğunca belirsizlik ve elindeki az miktarda cephane ile baş başa kaldığı bir oyun yapısı tasarladıklarını belirtmişler. Şimdiye kadar yayınlanan videolarda görememiş olsak da oyun FPS öğeleri taşıyacak ve beğenimizi kazanan Amnesia: The Dark Descent tarzından biraz uzaklaşacak. İlk açıklandığı zamanlarda oyunun en azından bir co-op modu olacağı söylentileri dolaşsa da oyun sadece tek kişilik senaryoya sahip ve herhangi bir multiplayer modu bulunmuyor.

Hikâyesine gelirsek oyun, Ridley Scott'ın Alien filminden 15 sene sonrasında ve James Cameron'ın Aliens filminden 42 sene öncesinde geçiyor. Oyunda yöneteceğimiz karakterimizin ismi Amanda ve Alien serisindeki kahramanımız Ellen Ripley'in kızı kendisi. Annesinden haber alamadığı onca yılın ardından Nostromo'dan bir mesaj alan büyük bir ticaret gemisinde olaylar gelişiyor, insanlar son derece zeki bir





## Serinin Geçmişinden Seçmeler



**Aliens vs Predator**  
**Çıkış Yılı:** 1999  
**Yapımcı:** Rebellion

Her üç ırkı da kontrol edebildiğimiz, aynı hikayeye etki eden üç farklı oynanış sunan ilk Rebellion şaheseri. Eğer kaçırdıysanız üzülmeyin, Steam'de günümüz bilgisayarlarına uyarlanmış halini satın alabiliyorsunuz halen. Değerinden hiç bir şey kaybetmedi, grafikleri de pek kafanıza takmayın. (Yani bence öyle, bilmiyorum.)



**Aliens vs Predator 2**  
**Çıkış Yılı:** 2001  
**Yapımcı:** Monolith

Monolith, serinin ikinci oyununun ruhunu koruyarak çitayı biraz daha yukarı çıkarmıştı. Bu kez tek bir ortak hikâyemiz yoktu, her bir ırkı seçtiğimizde ayrı bir senaryo oynamanın keyfini çıkarabiliyorduk; üstelik hiç de fena olmayan bir oyun süresiyle beraber. Third Law tarafından tasarlanan ek paket Primal Hunt ise senaryo kalitesi olarak bu çitayı yakalayamadı.



**Alien vs Predator (2010)**  
**Çıkış Yılı:** 2010  
**Yapımcı:** Rebellion

Rebellion'un öve öve bitiremediğimiz ilk oyundan sonra böyle bir rezaleti piyasaya nasıl sürebildiğini hala bilemiyoruz ancak ismi yeniden kullanmak yerine Marine's Revenge diye bitirselerdi keşke zira marine'lerimiz, gayet Xenomorph'larlar güreş tutabiliyorlardı ve teknoloji fena halde arkalarındaydı. Oynadık ve unuttuk, bir daha tekrarlanmamasını diledik.



**Aliens: Colonial Marines**  
**Çıkış Yılı:** 2013  
**Yapımcı:** Gearbox Software

Xenomorph'ların zekâsının Bron-tosaurus seviyesinde gezdiği, hatadan geçilmeyen, grafik olarak üç sene öncesindeki oyunu bile geride bırakamamış, filmlere bağlı kalınmamasına rağmen bu kadar berbat bir senaryoya sahip ve en kötüsü de henüz bitmemiş, piyasaya çıkma aşamasında bile çaptan düşebilmeyi başarmış bir oyun olarak çıktı karşımıza.

Xenomorph tarafından ortadan kaldırılmış durumda ve Amanda da bir SAS komandosu formundan, sertliğinden çok uzak.

Bu noktada geriye dönüş yapmak gerekirse özellikle her üç ırkı da oynayabildiğimiz ve sonrakilerin aksine bunu oldukça iyi kotaran ilk iki oyunda "marine" ırkını oynamanın ne kadar ürpertici bir deneyim olduğunu çok iyi hatırlayacaktır yaşı yetişebilmiş olanlar. (Yetişemeyenlerin acilen edinip oynaması tavsiye edilir.) Besin zincirinin en altında olduğunuzu sonuna kadar hissettiğiniz, Predator ve Xenomorph'lerden köşe bucak çekindiğiniz bu oyunların ardından gelen 2010 yapımı AvP'de Rebellion, daha önce Monolith ile beraber mükemmel düzeyde kullandığı bu gerilim unsurundan vazgeçmiş, marine ırkını kocaman plazma silahları ve her türlü teknolojik ekipmanlarıyla donatarak o "eziklik" ve "gerilim" hissini vermektense çok yoksun hale getirmişti; üstelik diğer iki ırkın oynanışı da pek oturmamış olmasından sıkılıp oyunun başından kalkmanız işten bile değildi. Keza Gearbox Software'in tasarladığı Colonial Marines de tamamen insan ırkı üzerine odaklandığından serinin köklerinden iyice uzaklaşmıştı.

Alien: Isolation'da hiçbir teknolojik silaha sahip değil Amanda; yapımcılar gemide gezerken çağdışı bir silaha rastlayabileceği gibi loot sistemi sayesinde ticaret gemisinde bulacağı parçalardan kendisini koruyabileceği başka silahlar üretebileceğini belirtiyorlar. Ancak bu silahların gücü asla teknolojik bir asker düzeyine ulaşmayacak. Amanda'nın bu karanlık ölüm kalım oyunundaki en önemli yardımcısıysa esinlendiği oyunlardan edindiği sonar sistemi. Xenomorph'lar bilindiği gibi öyle MOBESE kameralarıyla yakalanması olası beyhudeler değil.

Xenomorph'lar derken yanlış anlaşılmasın, Amanda oyun boyunca sadece bir adediyle karşı karşıya kalacak. Yapımcıların sürekli örnek verdiği "ilk filmin ruhunu yakalamak" konusu burada da karşımıza çıkıyor. Serinin

son oyunlarında Xenomorph'ların Serious Sam misali biçildiğini gördüğümüzden buna da sevindiğimizi belirtmeden geçemeyeceğim. Karşımızdaki Xenomorph son derece zeki ve Amanda her ne kadar hayatta kalma içgüdücü konusunda annesinin genlerine sahip olsa da son macerasına konuk olduğumuz arkeoloji öğrencisi Lara Croft gibi, içinde yaşadığı duruma karşı tamamıyla hazırlıksız durumda. Oyunun grafikleri son derece etkileyici olmakla beraber videolardaki önceden hazırlanmış sahneler de oldukça başarılı gözükmekte. Şimdiye kadarki videolarda fazlasıyla Amnesia: The Dark Descent ve Dead Space esintileri bulunmakla beraber önümüzde bir altı aylık süre var ve Creative Assembly, FPS mekaniklerini istediği düzeye getirdiğinde üzerine konuşacak daha fazla materyalimiz olacaktır. Daha önce Resident Evil: Degeneration incelemesinde söylediğim şeyleri bu oyun için de söyleyeceğim. Ortaya çıkacak işin kalitesi konusunda her zaman soru işaretleri olacaksa da Creative Assembly'nin ve SEGA'nın serinin devamı için belirlediği yol haritası kesinlikle olması gerektiği gibi. Şimdiye kadar açıklananlar oyuna başarı garantisi getirmiyor ancak potansiyel olarak Alien: Isolation'ı yılın en fazla beklenen AAA oyunlarından birisi haline getirmek için yeterli. Lütfen bu kez birileri bir yerde çuvallamasın.

### ■ Kürşat Zaman







**TEST  
ETTİK!**

Yapım Amplitude Studios Dağıtım Amplitude Studios Tür Macera, Strateji  
Platform PC Çıkış Tarihi 2014 Web [www.amplitude-studios.com](http://www.amplitude-studios.com)

## Dungeon of the Endless

Kapının arkasındaki umut!

**B**attlefield, Tom Clancy's Ghost Recon, B.R.U.S.E. ve Might & Magic gibi oyun serilerinde çalışan yapımcıların bir araya gelerek kurdukları bağımsız Amplitude Studios, 2012'nin ortalarında ilk meyvesi olan Endless Space'i biz oyun severlerle buluşturdu. Stüdyo olarak gelmiş geçmiş en iyi strateji oyununu yapmak hedefiyle yola çıkan ekip, bilimkurgu temalı bu

ürün olarak gören yapımcılar, oyunu "roguelike tower defense" olarak tanımlıyorlar. Rol yapma oyunlarının alt başlıklarından biri olan roguelike, oyuncunun ölen karakterinin kalıcı olarak öldüğü, bütün ilerlemesinin sıfırlandığı ve mücadele ettiği zindanların rastgele bir şekilde yeniden yaratıldığı bir tür olarak tanımlanıyor. Dalga dalga gelen düşmanlara karşı oyunun bizim için önemli

kaçmak zorundadırlar. Kaçarken de hayatta kalmaları için gerekli olan enerjiyi sağlayan kurtarma gemisinin kristalini yanlarında götürmeleri gerekmektedir. Birbirlerinden kapılarla ayrılan koridorlardan ve odalardan oluşan bu tesiste, her oda üç farklı kaynak üretebileceğimiz bir merkez, her koridor da kristalimize saldıran yaratıkları durdurabileceğimiz bir tampon bölge olarak kullanılabilir. Fakat bu oda ve koridorları kullanabilmek için iki şeye ihtiyacımız oluyor. İlk olarak, her bir yeni kapıyı açtığımızda ve yaratıkları öldürdüğümüzde kazandığımız "Dust" isimli para biriminden yeteri kadarna sahip olmamız gerekiyor. Sonrasındaysa gemimizin kristalini bulunduğu yerden, kullanmak istediğimiz odaya kadar arada bulunan bütün koridorlara ve odalara sahip olmamız gerekiyor. Kurduğumuz bu düzen, en zayıf koridorumuz kadar güçlü oluyor. Bir koridoru kaybettiğimizde güç kesintisi nedeniyle diğer odalardaki yapılarımıza ve üretilecek kaynaklarımıza elveda diyoruz. Food, Production ve Science olmak üzere üç farklı kaynaktan Science, oyunun şu anki versiyonunda bulunmuyor. Production, bütün inşa işleri için gerekliyken, Food ilkeyse karakterlerimize seviye kazandırıp savaş esnasında onların sağlığını doldurabiliyoruz. Şanslı bir macera sonucunda bulunduğumuz katın çıkışı bulabilirsek, kristali bu çıkışa kadar peşimizde güç kesintisi fırsat bilen onca yaratıkla beraber taşımamız gerekiyor. Mevcut erken erişim versiyonunda planlanan 12 kattan üçünün erişebilir olduğu oyun, yeni bir tür denemek isteyen tüm oyuncuları bekliyor!

■ Ahmet Rıdvan Potur

"Bir koridoru kaybettiğimizde güç kesintisi nedeniyle diğer odalardaki yapılarımıza ve üretilecek kaynaklarımıza elveda diyoruz"

ilk strateji oyunlarıyla otoriteler tarafından geçer not almayı başardı. Üç boyutlu grafiklere ve 4X (keşfet, yayıl, sömür, yok et) ilkesine sahip Endless Space'in yerine yapımcılar, Dungeon of the Endless'da sanatsal pikselleri ve sıra tabanlı bir oynanışı tercih ediyorlar. Endless Space ile aynı evreni paylaşan Dungeon of the Endless'i serinin devamı olarak değil de yan

kıldığı şeyi korumaya çalıştığımız tower defense de strateji oyunlarının alt başlıklarından ve son yıllarda oldukça popüler. Birbirinden farklı bu iki türün birlikteliğinin ilk ürünü olan Dungeon of the Endless, ilk olmasının verdiği avantajı iyi kullanarak yapımına devam edilen versiyonuyla bile oyuncuları kendine bağlayabiliyor. Toplumdaki yerlerini çalışarak tekrar kazanmaları için "Auriga Prime" isimli gezegene gönderilen suçluların bulunduğu "Success" isimli uzay gemisi, bir saldırı sonucu Auriga Prime'a inmek üzereyken yok edilir. Kurtarma gemilerine ulaşabilen şanslı azınlık, zorlu ve ölümcül bir yolculuk sonrası Auriga Prime'ın derinliklerine, galaksiler arası seyahatin ataları olarak bilinen Endless'ların geçmişte kullandıkları bir tesise çakılır. Her yeni oyunda iki farklı mahkûmun kurtulduğu bu çarpışma sonucunda, mahkûmlar hayatta kalabilmek için terkedilmiş ve birbirinden farklı yaratıklarca mesken tutulmuş bu tesisten





Yapım Sucker Punch Dağıtım Sony Tür Aksiyon, Macera Platform PS4  
Çıkış Tarihi 21 Mart 2014 Web www.suckerpunch.com

# inFamous: Second Son

Cadı avında yeni nesil!

Ucubeler, Empire City'deki o esrarengiz patlamanın ardından ortaya çıkan süper güçlere sahip insanlardır... Ucubelerin dünya üzerinde dolanmadığı o yılları hatırlıyorum. İnsanlığın o günlerde bile sakın sakın ömrünün sonunu bekleyemediğini hatırlıyorum. Savaşlardan oluşan tarih kitaplarıyla eğitim gören nesillerin, insanlıklarını unutup her fırsatta birbirleriyle savaştığını hatırlıyorum. "Büyük güç, büyük sorumluluk getirir." demişti eski bir dostum. Biz daha insan olmanın sorumluluğunu yerine getirememişken, bazılarımız bu süper güçlerle ucubelere dönüşerek aramıza katıldı. Bu ucubeler, yeni süper güçleriyle kendilerini insanlardan üstün görmeye başladılar. Neyse ki insanların içinde olduğu gibi, ucubelerin içinde de Cole MacGrath gibi sorumluluklarının farkında olanlar vardı. Tüm insanlığa hükmetmek için gelen "Yaratık" ile onun ucube ordusuna karşı Cole'un tek çaresi "RFI" isimli genetik bombaydı. Teoride bu bombanın yeryüzündeki bütün ucubeleri öldürmesi gerekiyordu ve Cole da insanlığı Yaratık gibi ucubelerden kurtarmak için kendini feda ederek RFI'ı kullandı. Sanılanın aksine bombanın kısıtlı bir etki alanı vardı ve yeterince uzaktaki ucubeler hayatta kalmayı başardı. Bombanın etki alanının dışında kalan ucubelerin yaşamaya devam ettiklerinin anlaşılması çok uzun sürmedi ve tarih kitaplarına yeni bir cadı avı daha eklendi. İnsanlar tarafından Department of Unified Protection (DUP) kuruldu ve bütün ucubeleri "bioterörist" ilan eden bu örgüt, hangi şehirde bir ucube rapor



edildiyse o şehrin tamamını karantina altına aldı, karantina altındaki bütün herkesi özel bir parmak izi taramasından geçirecek ucubeleri yakalamaya başladı ve şimdi buradalar... Şehrin bütün girişleri ve çıkışları devasa bloklar ve kontrol noktaları ile kapatıldı. Sokaklarda ağır silahlı devriyeler -parmakları tetikte- ucube izlerini arıyorlar. Şehre girmek isteyen, şehirden çıkmak isteyen ya da şüphelendikleri herkesi bu kontrol noktalarında yeniden parmak izi taramasından geçiriyorlar. Sokaklarda yeni bir isim fısıldanıyor kulaktan kulağa: Delsin Rowe. Örgütün bu ucubenin peşinde olduğu söyleniyor. Dahası, bu ucubenin gelmiş geçmiş en güçlü ucubelerden biri olduğu, herhangi bir ucubenin süper gücüne kavuşabildiği söyleniyor. 20'li yaşların ortalarında görünen bu ucube, küllere dönüşüp havada süzülebiliyor, ateş topları fırlatabiliyor, sağ koluna doladığı zinciri alevlerle birlikte savurabiliyor ve neonlardan enerji elde edebiliyor. Onu görenler, bu saydıklarımın sadece buzdağının görünen yüzü olduğunu söylüyorlar. Bu ucube şimdilik sadece belirli bir bölgede dolaşmaya cesaret edebiliyor. Zamanla daha da güçlenip bütün bir şehirde, her yerde onu görebileceğimizi söylüyorlar. Kimileri onun -Cole gibi- gücünün sorumluluğunun farkında olduğunu, kimileri ise Yaratık'tan farksız olduğunu söylüyorlar. Kimin doğru söylediğini bilmiyorum, kimin ne söylediğinin önemli olduğunu da düşünmüyorum. Bu ucube, dedikleri kadar güçlüyse iyi mi, kötü mü olduğunu zaten gözlerimizle göreceğiz. Umarım biz Rowe'un ne kadar güçlendiğini göremeden DUP de, onun buraya gelmesine neden olan ucubeler de bu şehri terk eder.

■ Ahmet Ridvan Potur







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

## Yollar Beni Bekler

- Patron?
- **Oğlum dur, yüzüyorum.**
- Ellerinizi görebiliyorum; kulaç atıyorsunuz.
- **Öyle daha hızlı gidiyorum.**
- Bir şey söyleyebilir miyim?
- **İki olduğu anda kovarım.**
- Maalesef oyun ellerinizi algılamıyor, kendi kendinizi eğliyorsunuz.
- **Falsolu sözler sarf ediyorsun her seferinde; her defasında sineye çekiyorum, hepsinde sabrımı koruyup-**
- Böyle uzun cümleler kuruyorsunuz...
- **Lan! Edepli ol iki dakika! Ellerimi harbiden algılamıyor mu? Ne tepinip duruyorum kaç saattir o zaman...**
- Onu bilemem.
- **Neyse, yapıyoruz değil mi Oculus'a oyun? Süper fikrim var; bir yol hikâyesi yapacağız.**
- Kahramanımızın yoldan kızları kaldırmaya çalıştığı-
  - **Kız kaldırmak falan, ne çirkin sözler... Hanımefendilerle arkadaşlık kurmaya çalıştığı desek-**
  - Tüm dünyanın nüfusu yarı ölçekte olurdu şu an.
  - **Sana ölçekli cetvelle vururum, hep parmaklarının uçlarına, sonra kod mod yazamazsın!**
  - O zaman şirket kapanır?
  - **Otur, başlıyoruz oyuna. Bu Oculus'un olayı kendi gözlerinden görmek olduğu için bizim oyunun kamerası da aynı şekilde olacak. Kahramanımız bir şehirden, başka bir şehre gitmeye çalışacak bir iş**

için ve yolda birtakım olaylarla karşılaşacak.

- Sene yok, atmosfer yok, bölge yok, senaryo yok ama grafiği basarız, olur değil mi?
- **Kinayeli sözler bunlar, anlıyorum! Oyunu tasarlarken ikimiz de gözlükleri takalım, öyle yapalım oyunu. Olur bence?**
- Olmaz.
- **Ama olur gibi yapsak?**
- Sizi mi kıracağız...
- **Hah, şöyle söz dinleyince ne kadar tatlı oluyorsun bak.**
- Tatlı mı?
- **Öyle bir şey demedim.**
- İki satır üstte yazıyor?
- **Taktın mı Oculus'u sen? Ben de takıyorum. Ne görüyoruz, simsiyah ortam.**
- Ters taktınız patron.
- **Öyle bir şey mümkün değil- Aaa. Hehehe...**
- Aaa, nasıl da keyiflendi.
- **Kes, ukalalık istemez. Şimdi real-time olarak oyunu tasarlayacağız. Bir iki bina at, modern olsun. Bir iki yol at, çift şeritli olsun. Bir iki insan at-**
- Hepsi kadın olsun?
- **Oğlum bunları sonra kız arkadaşım da okuyor, problem çıkıyor sürekli. Araya erkekler de at ama onlar kadınlara çok bulaşmasınlar. Anlarsın ya, hehehe...**



“Atla, parkour yapıyoruz.  
Herkesin çok hoşuna gidecek!”

- Gevrek gevrek gülmeniz sürekli...
- **Maaşını bu ay 10 kuruşluklarla veriyorum, muhasebeye bildirdim.**
- Eyv.
- **Kısaltma kelimelerini! Patronum ben!**
- Koydum iki - üç bina, şimdi ne olacak?
- **Şimdi bir de araba koy ama ucuza kaçma, güzel bir araba olsun. Sürüş qeyfi yaşatacağız oyunculara.**
- Q mu? Yapmayın, bunu yapmayın bari...
- **Ağızından kaçtı lan, ne büyütüyorsun? Vay, binaları koymuşsun gerçekten. Kafamı kaldırıyorum bina, arkama dönüyorum bina. Yanıma dönüyorum bina... Oğlum dört tarafımda bina var, çıkış yok?**
- Belki de hiç çıkmanızı istemiyordum oradan... Hehehe, küçük bir şaka.
- **Ne gülüyorsun oğlum gevrek gevrek?**
- O benim lafım bir kere; satırlar önce-
- **Yakala!**
- 1 metre mesafeden bana satır atacağınızı düşünmek istemiyor-ANAM! YANIMDAN GEÇTİ!
- **Nasıl da korktun? Oyuna koymuşsun satırı, yerde buldum. Kafanda gözlük olunca gerçek sandın tabii.**
- Bunu beklemiyordum.
- **Şimdi ufak çaplı bir mahalle oluşturduğumuza göre, kahramanımız şuradaki kadına yardım etsin.**
- Talep etmiyor ki?
- **İşin ne?**
- “Çocuğumu goblinler kaçırdı, yardım edin!” diye feryat etti.
- **Goblin... Orclar da şu binanın tepesinden**

**insin, Elfler de kamyonetten atlayıp makineliyle tarasın etrafı bari.**

- Anladım. Kadın, “Çocuğumu kaçırdılar. Şu tarafa gittiler.” diyerek gökyüzünü gösterdi.
- **Süpermen mi kaçırmış?**
- “Şu tarafa gittiler.” diyerek karşı yolu gösteriyor.
- **Tamam, koşuyoruz, takıl peşime.**
- Hocam engeller var! Barikata denk geldik!
- **Atla, parkour yapıyoruz. Herkesin çok hoşuna gidecek!**
- Bayağı hızlı gibiyiz.
- **Sağlam koşuyoruz gerçekten.**
- Fakat ne koştuk...
- **Biz nereye koşuyoruz çocuğum?**
- Koş dediniz, bilmiyorum ki?
- **Oyunun devamı yok lan! Yaldır yaldır burada... Eklesene hemen çocuk kaçıran adamlar.**
- Şimdilik küçük bir kutu kaçıran, daha büyük kutular koydum.
- **Elleri iki yana açık adamlar yok muydu?**
- Animasyon eklenmemiş kolları açık adamların koştüğünü bir düşünün...
- **Olmadı yar. Neyse, demek o kadar kolay olmuyormuş.**
- Ne kolay olmuyormuş?
- **İşte, anladın...**
- Yok.
- **Oyun yapmak diyorum.**
- Ha şunu bileydiniz, HA ŞUNU BİLEYDİNİZ!
- **Ha “uşaam”.**
- Uy.







Yapım Respawn Entertainment  
Dağıtım Electronic Arts  
Tür FPS  
Platform PC, Xbox 360, Xbox One  
Çıkış Tarihi 13 Mart 2014  
Web [www.titanfall.com](http://www.titanfall.com)



# Titanfall

Az mizah,  
büyük kahramanlık,  
hızlı ölüm

**D**urmak yok. Asla. Koşmak birincil amacımız, ikincil olarak da belki ateş edebiliriz ama koşuyoruz. Koştuk, koştuk, yorulmadığımız için daha da koştuk ve zıpladık, jetpack'ten güç alıp binanın tepesine ulaştık. Baktık ileride birileri çatışıyor, damdan dama atlamaya başladık, yine ihtiyacımız olduğunda jetpack'imizden faydalanmayı eksik etmedik. Daha da koştuk, pat, vurulduk, öldük. Bekledik.

Bekledik.

Yeniden oyuna döndük ve yeniden koşmaya başladık. Öğrendiğimiz çok önemli bir şey olmuştu: Çatışma ileride olabilirdi ama düşmanların "hepsi" orada olacak değildi. Ne yaptık, ihtiyatla ilerledik bu defa. Yine hızlıydık, yine çatışma bölgesine ilerlemeye çalışıyorduk. Biraz önce bir binanın tepesinde vurduğumuz için bu defa binanın tepesinden değil, direkt olarak içinden geçmeye karar verdik ve sağlam bir zıplayışla bir binanın tepesinden, diğer binanın üstten ikinci katına girdik, önümüze çıkan bir arkadaşı pompalıyla hakkın rahmetine kavuşturduk ve salonun penceresine vardığımızda, dev Titan'la burun buruna geldik. "Hocam şimdi durum şöyle, ben bu cepheyi tamamıyla açayım diyorum; içerisi hava alsın. Komple pimapen..."

Zaman kazanmak için sarf edilen bu cümlelerin ardından hemen banyoya kaçıyoruz zira neyse ki bir metre önümüzdeki Titan bizi fark etmemiş. Derin bir nefes alıyor, kafamızı kapı pervazından çıkarıp pimapen düşündüğümüz cepheye bakıyor ve Titan'ın uzaklaşmakta olduğunu görüyoruz.

"Allahsız..." sözleri ağızımızdan dökülürken roketatarı çıkarıyor, pencerenin yanına konuşlanıyor, hedefi alıyor ve tetiği çekiyoruz.

Roket uçup giderken ve >



Analiz



Dilerdik ki Battlefield 4'teki gibi binaları rahat rahat indirelim ama Titanfall'da bu olacağı benzemiyor. Hâlihazırda yıkık olan binalarsa iyi birer siper olarak kullanılabilir.

Devasa robotlar, piyadeleri kolayca avlayabiliyor ama karşılarna bir başka Titan çıktığında dikkatli hareket etmeleri gerekiyor.

Bir Titan'la kafa kafaya dövüşmek, bir piyadenin yapmaması gerekenler arasında. O, siper yatıp roketatıyla robotun zırhını indirmeye bakmalı.

> hedefini bulurken, arkamızdan gelen silah sesiyle birlikte aklımızdan şu düşünce geçiyor: "Banyoya saklandığımda yanımda duran adam kimdi..."

### Don't Stop the Party

Battlefield 4'ten, Call of Duty: Ghosts'tan, League of Legends'dan, World of Warcraft'tan kafanızı kaldıracak misiniz bakalım... Evet, size sesleniyorum multiplayer fanatikleri! Titanfall sizin oyununuz da haberiniz yok... Eski Modern Warfare yapımcılarının firması Respawn Entertainment tarafından hazırlanan Titanfall için "eski tadındaki Call of Duty" benzetmesi yapmakta bir sakınca yok, zaten herkes oyunu bu şekilde sınıflandırıyor. Titanfall çok hızlı oynanıyor, bir saniye bile durmuyorsunuz ve oyunda tek kişilik oyun modu bulunmuyor...

Tek kişilik oyun kısmının oyunda olmama nedenlerinden bir tanesini yapımcılar şöyle ifade ediyorlar: "Hocam kim uğraşacak..." Tam şekliyle bu laubalilikte değil tanım fakat söylediklerine göre zaten küçük bir şirket olan Respawn Entertainment'ın bir de oyuncuların bir - iki saatte tamamlayacağı tek kişilik oyun moduna zaman ve kaynak harcaması pek de mantıklı değilmiş. (Siz de daha uzun, daha güzel bir tek kişilik kısım için uğraşsaydınız?) Call of Duty ve Battlefield gibi oyunların da multiplayer kısımları için tercih edildiğini belirten yapımcılar, oyunun multiplayer kısmına odaklanılmasının oyunu daha da kaliteli hale getirdiğini iddia ediyorlar ama şüpheciyiz, hemen de inanmadık bunlara.

Hızlı ve mücadele dolu bir oyun düşledikleri için oyundaki kişi sayısı da 12'yle sınırlı olacak. Bir takım altı kişi, diğer takım altı kişi... Eskinin Counter-Strike mücadelelerini andırarak olan oyun, Call of Duty müdavimlerine de otomatik olarak tanıdık gelecektir ve aslında bu seçimde

onlara hak vermediğimi söyleyemeyeceğim. Örneğin, Battlefield 4 gayet iyi, gayet hoş ama en ufak bir yanlış sunucu seçiminde, koskoca 64 kişilik haritada beş kişi birbirinizi kovalarken buluyorsunuz kendinizi, olmuyor... 12 kişiyi toplamak çok daha kolay olacağı için Titanfall'daki herhangi bir maçta maksimum performansı alacak ve oyuncu olmamasından dolayı monoton geçen maçlarla çok daha az karşılaşacağız.

### Feel This Moment

İki taraf arasında geçen bir savaş söz konusu ve olayın ilginç tarafı, Respawn tek kişilik oyun hevesini multiplayer'da gidermeye çalışıyor. NPC'ler, konuşmalar, diyaloglar, senaryo tabanlı görevler... Dünyanın en orijinal konuları işlenmeyecek olsa da bir haritada, karşı tarafın askerlerini neden öldürmek istediğimizi bilmeden de savaşmayacağız.

M-COR ve IMC, iki tarafın isimleri. IMC, zengin bir şirket ve dünyanın kaynaklarını sömürdükten sonra gözünü diğer gezegenlere, insanların hâlihazırda kolonileştiği diğer bölgelere diyor. Bu zengin şirket, askeri olanaklarını da kullanarak bazı gezegenlerde haksız bir rekabete giriyor ve kolonileri dağıtılan insanlar da "M-COR" adındaki karşı gücü kuruyor. Uzayın derinliklerinde bile ilerleyen bu "iç savaş" da Titanfall'un senaryosunu oluşturuyor.

Çoğu FPS'deki gibi, burada da bir maça çıkmadan önce karakterimizin silahlarını farklı sınıflar oluşturuyormuş gibi değiştirebileceğiz. Oyunda bir Medic yok, bir Assault sınıfı yok belki ama seçtiğiniz silahlara göre rollerinizi kendiniz belirleyebileceksiniz. (Loadout mantığı...)

Standart bir askerin rolünü almak istediğinizde bir makinalı tüfek, bir "akıllı tabanca" ve bir de Titan'lara karşı etkili roketatar ile oyuna giriş yapıyorsunuz. Rakiplerinizle burun





buruna mücadeleyi seviyorsanız, yakın menzilli ekipmanları tercih ediyor ve makineli tüfeğin yerine pompalı tüfeği kapıyorsunuz. Ayrıca bu kitin içinde bulunan roketatar da diğer kittekinden farklı olarak hedeflediğiniz Titan'a güdümlü füzeler yolluyor.

Oyunun demosunu oynayanların en çok hoşuna giden loadout ise taktik kiti olmuş durumda. Bu kitin ana silahı Smart Pistol (Assault loadout'undaki Smart Pistol ile aynı mı acaba?) düşmanlarınızı işaretleyip onlara güdümlü mermiler atmanıza izin veriyor. Üstelik rakibiniz bir duvarın arkasında bile şans yok zira bu kurşunlar köşeleri almayı da biliyor. Silah çok güçlü gözüküyor elbette ki fakat hedeflere yavaş kitlenmesinden ötürü bir süreliğine sizi saldırıya açık durumda bırakıyor. Yine de "killstreak" yapmak için daha iyi bir silah şu an için açıklanmış değil.

Elimizde nasıl bir silah olursa olsun, oyunda hızlı hareket etmemiz gerektiğini biliyorsunuz ve olayın en güzel tarafı da burada ortaya çıkıyor. Sahip olduğumuz tüm karakterler birer jetpack'e sahip ve bunlarla uzaya yükselip başka bir gezegende mutlu bir hayat sürebiliyor, savaş falan boş işler bunlar... Böyle değil tabii ki (Ama olsa olurdu.) zira o jetpack'ler ancak belirli bir süre kullanılabilir ve daha çok önümüze çıkan engelleri daha kolay aşabilelim diye oyuna entegre edilmiş. Jetpack'le yükseklere zıplamak, ardından bir binanın tepesine inmek, oradan zıplayıp ilerideki bir reklam panosunu koşulabilecek bir zemin olarak kullanıp yandaki duvara sıçramak, orada da bir süre koşup devam etmek, oyundaki hızı ve akışı özetleyen bir senaryo; oyunda sürekli göreceğiniz türden bir senaryo... Sanki Mirror's Edge ama çok daha yükseklere, daha kolay ulaşabildiğiniz bir Mirror's Edge. Oyunun bu akışkanlığı kuşkusuz ki oyunun en büyük silahlarından bir tanesi. Zaten oyunun demolarından bir tanesini izlediyseniz, mutlaka bu hızlı hareketlerin oyunu nasıl çekici kıldığını siz de fark etmişsinizdir.

### That High

Maç sürerken, rakip oyuncuları bir öldürüp bir onlar >

## Robot Gamepad

Respawn Entertainment ve Electronic Arts oturmuş, düşünmüş, Titanfall adıyla ne kadar iyi para kaldırırsanız demiş ve oyunun koleksiyon versiyonunun yanında, bir de Xbox One'a özel gamepad tasarlamış. Sanıyorum ki bu yeni bir trend olacak zira PS3'te ve Xbox 360'ta bu tip, fantastik görüntülü gamepad'lerle pek sık karşılaşmıyorduk ama dakika bir, gol bir, Xbox One'ın ilk özel oyunlarından birinde, Titanfall temalı bir gamepad'in satışa çıkmakta olduğunu görüyoruz.

Oyunun çıkışıyla birlikte piyasada olması beklenen gamepad'in görüntüsü, "Hammond Robotics" adındaki ve Titanfall'un senaryosunda yer alan firmanın elinden çıkmış gibi duruyor. Bu teknolojik görüntünün yanında, gamepad'in herhangi bir özelliği yok. Evet, bildiğiniz Xbox One gamepad'i... Sadece üstüne bir yapıştırma yapıştırmışsınız gibi düşünün. Bu gamepad ülkemize uğramayacaktır ama gerçek bir Titanfall fanatığı değilseniz de almak için zaten pek bir nedeniniz yok...





## Titanların yükselişi!

İki tane film gelmişti, Titanlarla alakalı isimleri vardı, ikisi de iyi değildi; işte o filmdeki karakterlerin, olayların, buradakilerle ilgisi yok. Burada Armored Core esintili dev robotlar var ve bu kocaman mech'lerin içinde etrafa dehşet salabileceğiz. İşte açıklanan üç Titan ve marifetleri...

### Atlas

Hammond Robotics tarafından tasarlanan ilk Titan olma unvanını taşıyan Atlas, açıklanan diğer iki Titan'dan daha büyük bir robot. Ogre'dan daha hızlı ilerleyebilen Atlas, Stryder'dan da daha fazla zırha sahip. (Böyle anlatınca en iyisi Atlas'mış gibi oldu ama düşünürseniz, değil.) Bu Titan'ı kullanmak için ön kısmında, göğüs bölgesinde bulunan bölgeyi kullanıyorsunuz. Atlas'ın tepesinde de bir kapak olduğu görülüyor ve buradan da giriş yapılabiliyor, ayrıca patlamaya yakinken kendinizi yine bu yarıktan fırlatıyorsunuz. Stryder'in ve Ogre'un tasarımları da yine Atlas'tan esinlenerek hazırlanmış. Atlas bir makineli tüfek taşıyor ve zor durumlardan kurtulmak için de sahip olduğu manyetik alanı çalıştırıp kurşunları durdurabiliyor ve düşmanlarına geri yollayabiliyor.





### Ogre

Tipinden de anlaşılacağı üzere diğer iki Titan'dan daha fazla dayanıklılığa sahip olan Ogre, elbette ki bu ağır zırhı yüzünden diğer iki Titan'dan da daha ağır hareket ediyor. Teke tek Titan savaşlarında, başarılı atışlarla galip gelmesi kaçınılmaz olan Ogre'a giriş yapmak için tepesindeki, kafasını da oluşturan kapağı kullanıyoruz. Büyük ihtimalle geri fırlatma işi için de bu kapak kullanılıyor ve Titan'la birlikte havaya uçmaktan kurtuluyoruz. Ogre, Atlas'dan farklı olarak oyunu açtığınızda seçilebilir durumda olmuyor ve ona nasıl ulaşabileceğimiz de henüz açıklanmadı; aynen nasıl silahlara ve ne tür özel yeteneklere sahip olduğu gibi...

### Stryder

Dayanıklılık skalasında en alta düşen Stryder, bir nevi giydirme yapılmamış çelik konstrüksiyon. Kaplaması, yaması, zırhı olmayınca da haliyle bir hayli hafif bir hale gelmiş robot ve bu da onun son derece hızlı hareket etmesini sağlıyor. Düşmanlarınızı şaşırtmak, pusuya düşürmek istiyorsanız, gözünüz bu robotta olmalı. Ne var ki teke tek dövüşte, bir başka Titan'la karşılaştığınızda ya çok şanslı atışlar yapmalı ya da vur - kaç taktiğini uygulamalısınız. Binaların gerisinde siper almak, bir binanın arkasında kaybolup, alakasız bir noktadan çıkıp düşmanı şaşırtmaya çalışmak, Stryder'ı seçenlerin ana stratejisi olacağı benziyor.







^ Duvarlarda koşmak için sabırsızlanıyoruz!

> tarafından öldürülürken, metrelerce yüksekten bir Titan çağırabileceğiniz haberi gelecek. İşte bu an, oyunun değişime uğrayacağına göstergesi olacak. Titan çağırmasını yaptığınızda, saniyeler içerisinde bir Titan gökyüzünden yere inecek ve sizin kontrolünüze bırakılacak. Respawn'dan gelen açıklamalara göre, Titan'ınızı birkaç farklı şekilde kullanabileceksiniz. Herkesin ilk aşamada yapacağı, Titan'ın içine atlamak olacak ve zaten oyunun en keyifli kısmı da bu belki de. (Alfa testini oynayanlar böyle diyorlar.) Ne var ki bunu yapmak zorunda da değilsiniz. Eğer Titan'ı içine binecek kontrol etmek istemiyorsanız, onu aynı Iron Man 3'te Tony Stark'ın yaptığı gibi insansız bir robot olarak da yönlendirebileceksiniz. Dilerseniz onu bir noktaya yollayıp orada savaştıracaksınız, dilerseniz de tasmaz bir köpek gibi yanınızda gezdirebileceksiniz. Titan'ınız yanınızda dolaşırken de sizi koruyacak ve hedefine giren her türlü düşmana saldırgan tavırlar sergileyecek, "Şşş, sakın ol şampiyon." diyerek onu dizginlemeye çalışacağız. Yok, şaka tabii ki; serbest bırakacağız ki önüne geleni silsin, süpürsün.

Titan kontrolüyle bambaşka bir dünya. Gerçi Hawken

veya MechWarrior oynayanlar duruma biraz daha aşinalardır ama Titanfall'da farklı Titan'ların, farklı kontroleri oyunun dengelerinin değişmesine neden olacağı benziyor. Şu an için üç tane Titan sınıfı açıklandı ve onları bu sayfalarda tanıttık ama daha fazlası da gelecek, hiç endişelenmeyin.

Titanlar da aynı piyadeler gibi farklı silahlara ve farklı yeteneklere sahip olacak. Bir tanesi daha hızlıken, bir diğeri roketleri art arda yese bile ayakta durabilecek. Şu çok iyi anlaşılıyor ki ortamda bir Titan varsa herkes ona çullanacak. Dolayısıyla Titanların savaş alanındaki hükmü pek de fazla sürmeyecek ama Titan'ın kontrolünde olan kişi de bu sırada toplayabildiği kadar fazla puan toplayacak. Stryder'ı seçmiş olsanız bile eninde sonunda birilerinin roketlerinin, ağır silahlarının hedefi olacaksınız; kaçan yok...

### Last Night

Respawn Entertainment, oyunun dengeli bir yapıda olması için şu an piyasada olan çoğu FPS'de görülen bir duruma kendi oyununda dur demeye hazırlanıyor: Tetikçi tüfeğiyle kolay avlanma. Piyasadaki oyunlarda tetikçi tüfeğini bir yerlerde yatıp sabırla düşman avlayarak kullanan da var, bir pompalı tüfek gibi kullanan da. Respawn da ikinci şıktaki arkadaşlara savaş açmış durumda. Bu bağlamda da tetikçi tüfeklerinin hedef almadan, yani dürbünü ekrana getirmeden kullanılmasını engelliyor. Daha doğrusu, silahınızı bu şekilde kullanırsanız karşı tarafı vurma olasılığınız sıfıra inecek. Bazılarının şu an düşlediği, "hızlı dürbün geçişi" konusu da buna dâhil ve 0.1 saniyelikliğine dürbünü ekrana getirmek de silahın etkisiz olmasına neden olacak.

Hızlı oynanış adına yapılan çalışmalarda, daha önceleri ayrı bir tuşa basıp gerçekleştirilmesi düşünülen "Titanları kullanma" hareketi de zıplama tuşuna atanmış durumda. Yani son hız koşup Titan'ınıza vardığınızda ve giriş bölümünü bulduğunuzda, bu bölüme zıplama tuşuna basarak giriş yapabileceğiz ve oyun bunu yapmak istediğimizi algılayacak, Titan'ın koluna sağma bir atlayış







Aslında o kapak kapanmadan içeri bir bomba sallayacaksınız ve konu açılmadan kapanacak...

yapmamış olacağız.

Açıkçası Respawn'un oyunun bu denli hızlı oynanabilmesine yönelik çabasını, oyunla ilgili okudum her bilgide ve gördüğüm her fragmanda takdir ediyorum zira özellikle multiplayer FPS oyunlarında karşılaşılan yavaş oynanış, birçok oyuncunun oyundan soğumasına neden olabiliyor. Belki benim bir oyun seansına ayırarak sadece yarım saatim var; neden bu zamanı kalitesiz bir maça harcamayım? Neden oyuncu bulmakla uğraşayım, neden oyuncu bulsam bile yer yer pusuya yatmış bir sürü insan yüzünden saçma sapan vurulup öleyim? Titanfall tüm bu eksikliklerin üstesinden geleceğe benziyor.

### Sun in California

Yeni nesil bir konsolun, Xbox One'in iddialı oyunlarından biri olması nedeniyle grafiksel kaliteyi de göz önünde bulundurmak gerekiyor ki Respawn bu alanda da iyi bir iş çıkarmışa benziyor. Her ne kadar alfa testlerinde oyundaki kaplamaların %25 daha az detayla oyunculara sunulduğu ve şikâyetler geldiği belirtilse de oyunun final versiyonunun her anlamda yeni nesle yarışır bir kalitede olacağı söyleniyor. PC'de zaten makinesi güçlü olan şahane grafikleri de rahatça tecrübe edebilecek fakat Xbox 360 sahiplerinin biraz daha düşük kalitede bir oyunla karşılaşacağı da bir gerçek. Neyse ki 6v6 karşılaşmalar sayesinde, en azından Battlefield 4'teki gibi bir eksiltmeye gidilmeyecek.

Az daha anlatmayı unuttuyordum; 6v6 karşılaşmalar deyip duruyorum ama Respawn maksimum halde, bir maça 48 farklı karakterin bulunabileceğini söylüyor. Bu nasıl oluyor? Altı bir tarafta, altı diğer tarafta, toplam 12 tane oyuncu zaten var. Buna 12 tane de Titan ekleyin (Herkes çağırılmış olsun.), etti 24. Olay şurada enteresantlık gösteriyor ki gerçek oyuncuların yanında, yapay zekâ karakterler de bizimle birlikte ve bize karşı savaşacak. Onlar da Titan'larını aynı anda çağırınca, toplamda 48

sayısı elde ediliyor fakat bu teorik bir rakam; pratikte gerçekleşmesi çok güç.

Yapay zekâ arkadaşların oyunda tam olarak neden bulunduğunu pek anlamamış olsam da oyuna yeni giriş yapan oyuncular, onların peşinden giderek oyuna daha kolay alışacaklardır. Beş tane yapay zekâ düşman öldürüp bir tane gerçek oyuncu öldürerek giriş yapacakları oyun, bu oranın beş oyuncu ve bir yapay zekâyâ dönüşmesini gözler önüne getirecek, o oyuncu artık oyuna hâkim olduğunu daha iyi bir şekilde anlayacak. Aslında burada olan biten, yepyeni bir Modern Warfare yaratmaya çalışmak değil ama Modern Warfare'in patlama yapmasını sağlayan oyun öğelerini yeni bir oyuna yedirmek. Respawn'un Modern Warfare'in yanında Halo'dan da etkilendiği aşikâr. Bizim ülkemizde Halo pek tutulmamış olsa da saf ve hızlı aksiyonuyla, konsolların vazgeçilmez multiplayer eğlencesi olmuştur Halo. Ve bakın, "konsol" burada çok önemli bir anahtar kelime. Respawn ve EA de Titanfall'un özellikle Xbox One'da yükselmesini amaçlıyor. Alfa testinin sadece Xbox One'a özel olması, Xbox One'a özel gamepad derken bir bakmışsınız, bir Xbox One almışsınız. Xbox One'ı havada kapatan Amerikan halkının da şu anda bu konsolda, ayıla bayıla oynamak istediği bir multiplayer oyun var ki o da Battlefield 4'ten ve Call of Duty: Ghosts'tan farklı bir isim olmalı... Halo 5'in ortaya çıkmasına da çok zaman olduğuna göre, bu açığı Titanfall kapatacak ve Mart ayında her Xbox One sahibi bu oyunun peşinden koşacak. Bir klasik olabileceğini açıkçası çok düşünmüyorum Titanfall'un fakat eğlenceli bir oyun olacağı (Hatta olmuş olduğu.) da bir gerçek. Hızlı multiplayer oyunlardan hoşlanıyorsanız, içinde mech kullanma hevesi varsa, gamepad'i ilk defa elinize almıyorsanız ve kısa sürede, kaliteli maçlar yapmak istiyorsanız, gözünüzü bu oyundan ayırmayın. Zaten şurada kalmış bir ay...

■ Tuna Şentuna



# ROLEPLAYING GÜNLÜKLERİ

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

RPG okuyucuları, selam. Uzun süre Rağzımda geveledikten sonra karalamaya başladığım Star Wars: Edge of the Empire FRP sistemiyle ilgili yazıma bir ara veriyorum. Ya dur, kızma hemen! Ara vermeme gerektiren olayı bir dinle de ondan sonra çevir sayfayı. Türkiye'nin açık ara en büyük fantastik kurgu ve edebiyat sitelerinden birisi olan FRPNET'i biliyor musun? Bilmiyorsan iki dakika Google'a bir sor, o sana hemen söyleyecektir. Peki, başta rol yapma oyunları olmak üzere, genel hatlarıyla oyunlarla ilgileniyor musun? Bak yine cevaplar hep Google'da var. Eğer bu iki soru için cevabınız zaten “evet” ise o zaman 2013 yılının en uzun gecesinde, yani 21 Aralık'ta yapılan Meet the Beholder etkinliği hakkında bir şeyler duymak istersin diye düşündüm. Evet insanlar... FRPNET, benim ve benden bir miktar daha yaşlı, döneminin FRP kafelerinde

büyümüş insanların uzun yıllardır özlediği bir etkinlikle çıkageldi. Benim de Dragonlance SAGA sistemi üzerinden bir oyunumun olduğu bu özel günde, yüzlerce insan tek bir çatı altında toplandı ve hem eski günleri yâd etti, hem de etrafında bulunan envaiçeşit oyunun içerisine daldı. İzninizle bir yandan geçen ay neler kaçırdığınızı gözünüze sokarak, bir yandan da etkinlik detaylarını vererek

Bir masa mola verdiği zaman, kapı önünde iki dakika daha muhabbet edebilmek için ara veren diğer masalar, benim için etkinliğin özünü oluşturdu

bir sonraki etkinliği kaçırmamanıza yardımcı olmak istiyorum.

Ufak ufak büyüyen ve gün geçtikçe daha fazla insana ulaşmayı başaran Anadolu Hikâye Anlatıcıları etkinlikteydiler ve oyunlar arasında

verilen molalarda neyin, ne olduğunu tüm katılımcılara tüm içtenlikleriyle anlattıkları gibi bir de oyun oynattılar. Tamamen Anadolu temalı olan hikâyelerin genel geçer anlatıdan en büyük farkı, içerisinde vampir ve kurt adam teması barındırması. Sürekli Avrupa tarihi ve toprağı üzerinden yapılan karanlık dünya anlatısının bir anda Anadolu üzerinden nakledilmesi, ziya-

desiyle ilgi çekici ve bir o kadar da yaratıcı. Aynı arada bir de Aesis Game Studios'tan Özgürcan Gümrah kendisini gösterdi. Oyun yapımcılığı hakkında detaylı bir konuşma yapan Özgürcan, kalabalıktan gelen soruları da cevaplayarak ufak bir sunum yapmış oldu. Türkiye'de bilgisayar oyunu yapmanın zorluklarından, bütçe işlerine kadar uzanan derin ve bir o kadar da cesaret verici bir konuşmaydı bu. Kendisine ben de buradan teşekkür etmek istiyorum, ağzına sağlık. Haricinde illüstratör Ertaç Altınöz de etkinlik alanında birçok ziyaretçiyle paylaşımlarda bulundu. Kendisinin FRPNET'te bir adet de röportajı bulunmakta ve özellikle illüstratörlük meraklıysanız, bu video röportajı izlemenizi tavsiye ediyorum.

Bu önemli isimlerden bahsettikten sonra birazcık da mekândan ve etkinlikten bahsedeyim... Efendim, az önce değindiğim üzere, saydığımız kadarıyla kalabalıktık ve insan sayısı bir ara 150'yi aşmıştı. Bu rakamı





## NE İZLEDİM ✓

### Ada: Zombilerin Düğünü

Tamamen Türk yapımı olan bu güzide film, aynı zamanda zombi istilası temalı ilk Türk filmi olarak tarihe geçmiş bulunuyor. 2010 yılında vizyona giren film hem korku, hem de komedi öğelerini bünyesinde barındırmakta. Rollerini ziyadesiyle başarılı şekilde oynayan oyuncularla iyiden iyiye keyiflenen film, özellikle ilk yarım saatlik kısımdan sonra bir hayli hızlanıyor. Eğer "Türk kültüründe zombi nasıl olur?" diye merak ediyorsanız, kesinlikle kaçırmamanız gereken bir yapım olduğunu düşünüyorum.



## NE DİNLEDİM ✓

### Insomnium

Bu Finli grup, tüm ezgilerine melodik metali ekleyerek bilinenden daha farklı bir death metal yapıyor. 1997 yılında kurulan ve ilk demo albümünü 1999 yılında kaydeden grup, ancak 2002 yılına girildiği zaman In the Halls of Awaiting ile kendini gösterebildi. Günümüzde halen aktif olan ekip, en son 2011 yılında "One for Sorrow" isimli albümü yayımladı. Yaptıkları müziği tek seferde anlamak için "Through the Shadows" isimli parçayı dinleyebilirsiniz. Bu arada çok iddialı söz yazdıklarını eklemeliyim.



## NE OKUDUM ✓

### Osmanlı Kültürü ve Gündelik Yaşam

Suraiya Faroqi'nin elinden çıkan onlarca kitapta biri olan Osmanlı Kültürü ve Gündelik Yaşam, başlığında bulunan her kelimeyi tam anlamıyla açıklayan, harika bir çalışma. Kitapta yeme içme kültüründen, gündelik hayattaki birçok farklı noktaya kadar her şeyi bulmanız mümkün. Harika şekilde Türkçeleştirilmiş olması, kitabı çok daha önemli bir noktaya getiriyor. Osmanlı'nın daha çok günlük hayatına dair merakınız varsa bu kitap mükemmel bir bilgi kaynağı ve araştırmacılar için harika bir başlangıç noktası.



vermemdeki esas amaçsa bizlerin o özlediği, ana teması "FRP" olan etkinlik modelinin yıllar sonra gerçekleştirildiğinde bile bu kadar insana hitap edebiliyor olması. Özetle kalabalık bir gündü ve toplamda 11 adet FRP masası bulunuyordu. Fantastik edebiyatın en meşhur dünyalarında geçen oyunlardan tutun da "Fallout: Gezi" isimli, günümüze eleştirel şekilde yaklaşan oyunlara kadar uzanan bir yelpaze sundu etkinlik. Mekânın geniş olması her türlü insanı sevindirdiği gibi, pek de alışık olmadığımız kaliteli yemek servisi ve FRP oynama kombinasyonu ile farklı bir deneyim yaşadığımızı söyleyebilirim. Pek tabii ki 11 masa demek, başlı başına bir kalabalık anlamına geliyor. Bir masa mola verdiği zaman, kapı önünde iki dakika daha muhabbet edebilmek için ara veren diğer masalar, benim için etkinliğin özünü oluşturdu. Biz muhabbetle büyüdük ve malum, gönül hala muhabbet peşinde. İstanbul'da özlenen "FRP kafe" temasını son yıllarda bizlere tattıran Pegasus Oyuncak da etkinlik alanındaydı. Farklı Magic the Gathering setlerine ait booster paketleri, 20'lik zar setleri ve birçok farklı ürün ile fantastik işlere gönül veren herkesin ağzının suyunu akıttı. Yine son yıllarda İstanbul ve çevresine büyük ses getiren İstanbul Board Game Enthusiast etkinlik alanındaydı. Tamamen kutulu oyunlara odaklanan ekip, yıllardır birçok etkinlikte boy gösteriyordu ve etkinlik esnasında birbirinden farklı oyunu yanlarında getirdikleri gibi, merak eden her bir insan evladına tek tek anlattılar ve onlarla bu özel oyunları deneyim ettiler. Akabinde Gerekli Şeyler de etkinlik alanında boy gösterdi. Özellikle verdiği ödülleri gönüllerin tahtı olan

firma, her daim olduğu gibi yine tam destek olarak etkinliğin bir parçasıydı. Tüm bu hediyeler kurayla çekilmedi tabii ki! FRPNET'in artık gelenekselleşmiş olan D100 zar yarışmasında en büyük zar atan ilk 30 kişi birçok sürpriz hediye kazandığı gibi, "1" atmayı başaran bir arkadaşımız da farklı bir rekor kırdığından mütevellit hediye kapamayı başardı. Tüm geceye yayılan Meet the Beholder'da etkinlik alanını terk etmekte zorlananlar gözlemlenmesi üzerine, sonunda büyük bir kısımla Taksim tarafına geçildi ve tüm güne anlamını veren o sıcak muhabbet ortamı gece boyu sürdü gitti. "Özetlemek gerekirse" demek isterdim ama özetlenecek bir şey değil bu pek sevdiğim

okuyan bünye. Orada olman lazımdı, görmen lazımdı, dinlemen lazımdı, oynaman lazımdı. Her türden insanın, yaşlı ve genç bir arada bulunduğu bu güzide etkinlik, herkesin damaklarında tatlı etkisi bıraktı. Sabahın köründe büyük heyecanla gelen ekip, akşam olduğunda günün bitmesine resmen karşı koydu ama her sabahın bir akşamı var. Nitekim her akşamın da bir sabahı olduğunu unutmamak lazım! Bu ne mi demek? Vallahi kaçırdığın etkinlik için henüz zaman makinesi icat edilmediği için bir şey yapamam ama sen sen ol, FRPNET adını iyi takip et. Yakın zamanda bir de bakmışsın, farklı bir Beholder organizasyonu yapılmış! ■







# 2013'ün En İyi Ücretsiz Online Oyunları

Tüm sektörler, tüm firmalar ve tüm bireyler için geride kalan bir yıl 2013. Yıl boyunca oyun sektöründe olan heyecan bir an bile durmadığı gibi, bu hareketlenme özellikle free-to-play sektörünü yakından etkiledi. Birçok yeni isim

katıldı yarışa, birçok isim de kendini resmen baştan aşağıya yeniledi. Kimileri tarzıyla kendini gösterdi, kimileri de tavrıyla. Biz de LEVEL ekibi olarak her birine olabildiği kadar züm yaparak, bir yılı beraber geçirdiğimiz isimler

arasından en önemlilerini, en farklılarını sizler için seçtik. Bu sıradan bir ödüllendirme değil, "özel yetenekleri" ile öne çıkanların onurlandırıldığı bir liste. İşte 2013 yılının farklı dallarda ödül kazanan en iyi ücretsiz online oyunları.





## En İyi Hardcore Oyun

### Heroes of Newerth

Yapım **S2 Games** Dağıtım **Nfinity Games** Web [hon.nfinitygames.com](http://hon.nfinitygames.com)

Online oyun sektörü belki de en büyük değişimlerden birini yaşıyor son yıllarda ve neden bahsettiğimizi siz de çok iyi biliyorsunuz; konumuz MOBA. Yıllar önce DotA ile başlayan koridor savaşları, günümüzün en çok oynan oyunları arasında yer alıyor. Rekabetin tavan yaptığı bu kulvarda tabii ki Heroes of Newerth'i göz ardı edemezdik. Nfinity Games tarafından yıllardır piyasada olan yapım hem Türkçe dil desteğiyle, hem de oyun modeli olarak bizlere selam ediyor. Ona kulvarındaki "en iyi hardcore oyun" olma ödülünü verirken de ince eleyip

sık dokuduk. Heroes of Newerth, farklı koridor yapısıyla zaten başlı başına bir fark yaratıyor. Dümdüz olan koridorlar yerine, harita üzerinde bulunan farklı yollarla kendini benzerlerinden bir adım öteye taşıyor. Diğer taraftan karakter hâkimiyeti, rekabet halinde olduğu oyunlara göre daha fazla beceri istiyor. Her karaktere hatırı sayılır miktarda zaman harcamadan oyun içerisinde gözle görülür bir ilerleme kaydetmek ne yazık ki imkânsız gibi. Aynı zamanda farklı bir hıza sahip olması, yine alışlagelmişin dışında bir yapıyı oyun severlerin beğenisine

sunuyor. Oyunun henüz başında bol miktarda kahramanın seçilebilir olmasıysa ayrı bir konu zira bir anda kontrolümüz altına alabileceğimiz envaiçeşit kahramanla karşı karşıya kalıyor, ne yapacağımızı şaşırıyoruz. Sırf limitsiz karakter kullanma ihtimali bile Heroes of Newerth'i bu ödülün sahibi yapmaya yetiyor bize göre. Sahip olduğu milyonlarca deneyimli oyuncuyla mücadele etmekse cabası. Bir yandan haritaya, bir yandan kendi yeteneklerimize, bir yandan da düşmanlara karşı ayakta durmak gerçekten emek istiyor. ■

## En İyi Grafik

### Aion

Yapım **NCsoft** Dağıtım **Gameforge** Web [tr.aion.gameforge.com](http://tr.aion.gameforge.com)

Aion uzun süredir piyasada olan, özel bir AMMORPG. Birçok yapım gibi yayın hayatına aylık ücrete tabii olarak başlayan Aion, 2012 yılından bu yana ücretsiz olarak hayatına devam etmekte. Ücretsiz olduğu dönemden bu yana birçok farklı güncellemeyle sevenlerinin takip oranını en üst seviyede tutmayı başaran oyun, yakın zamanda Aion 4.5 Steel Cavalry yamasıyla oyunu baştan aşağıya, bir defa daha yenileyecek; yeni sınıflar, yeni zindanlar, yeni yetenekler ve daha nicesini beraberinde



getirecek... Pek tabii ki özellikle bir MMO'nun içerik olarak güncellenmesi ziyadesiyle önemli ve günümüzde bol miktarda oyuncu için yıllarını harcadıkları oyunda daha fazlasını görmek ziyadesiyle sevindirici. Nitekim birçoklarının iyi bildiği üzere, efsane kategorisine giren oyunlar bile grafik kalitesi açısından çağımızın çok ama çok gerisinde. Aion tarafındaysa konu hakkında en ufak bir kaygı bile yok. Oyuna eklenen yeni içerikler, Aion'un sahip olduğu grafik motoru sayesinde muhteşem şekilde son kullanıcıya yansıtılıyor ve her yenilik kendini bilgisayar ekranında belli ediyor. Yüksek grafik kalitesi, oyunun genel yapısından, karakter yaratma menüsüne kadar her türlü detayı gözler önüne seriyor. Karakter yaratma konusunda onun kadar detaya girebilen neredeyse hiçbir oyun bulunmuyor. Konu bir de online oyun olunca, Aion'un liderliği su götürmez bir gerçek halini alıyor. Yani özetlemek gerekirse free-to-play sektöründe "grafik" denildiği zaman akla ilk gelecek yapım Aion. ■







## En İyi Atmosfer City of Steam

Yapım **Mechanist Games** Dağıtım **DAO Games** Web [cos.novaworlds.com](http://cos.novaworlds.com)

Herkesin oyun oynama amacı farklıdır. Bir türü sevdiği ya da meşhur olmak istediği için bile oyun oynayanlar var ama her kim olursa olsun, oynadığı oyundan o ya da bu şekilde keyif almalıdır; aksi halde oyunlar bir anda kâbusa dönüşebilir. Tabii ki günümüzde oyunların çekici oldukları farklı alanlar var. En çok grafik ve FPS türü satar, bu bir gerçek ama bir de City of Steam gibi sadece onu gördüğümüz anda içine düşebileceğiniz tatta yapımlar söz konusu. Neden mi? Çünkü bugüne kadar free-to-play sektörü tarafından hep göz ardı edilen "steampunk" teması üzerine kurulu da ondan. Aslında böyle söylemek biraz yanlış olur; o sadece bu tema yüzünden "en etkileyici dünya" ödülünü kazanmadı, daha ziyade böyle muhteşem bir fikri oyun dünyasına çok iyi yansıttığı için kazandı. Buharlı, fantastik bir dünya mevcut. Oyuna başladığınız andan, PvP alanlarına kendinizi bırakıncaya kadar her noktası harika şekilde işlenmiş, alabildiğine steampunk bir dünya üzerinde koşturuyor olmak muazzam

bir keyif. Karakterlerin kılık kıyafetleri, büyülerin ve silahların görünüşleri de ayrı bir artı sağlıyor. Sonuç olarak karakterin ve dünyanın görülmemiş bir harmanı çıkıyor ortaya. Hele hele günümüzde hiçbir oyunda olmayan bu bütünlüğü yapı, oyuncuların bir oyuna hiç olmadığı kadar davet ve dâhil ediyor. LEVEL olarak, free-to-play sektöründe kendimizi hiçbir oyunun bu kadar içerisinde hissetmemiştik. ■



## En İyi Geri Dönüş Counter-Strike Online

Yapım **NEXON** Dağıtım **NEXON** Web [cso.nexoneu.com](http://cso.nexoneu.com)

Half-Life zamanlarıydı, hepimiz için dün gibi. Opposing Force çıkınca ne kadar heyecanlandığımız, yeni haritalarda koşturduğumuz, "sniper"ın oyuna eklendiği günlerdi... Olaylara birazcık geriden başladık ama idare

edin, söyleyecek çok şey var konu Counter-Strike olduğu zaman. Sadece oyun sektörüne kattıkları değil, aynı zamanda hafızalarda bıraktığı anılar açısından da çok önemli bir yapımdır. NEXON'un günümüzde 1.6, Source ve Global

Offensive ile anılan efsaneyi, resmen kolundan tutup yeni nesille tanıştırmaması kelimenin tam anlamıyla en iyi geri dönüş. Her oyunun bir geçmişi vardır, birçok oyunun milyonları peşine takmış olan sürümleri bulunur ama çok az sayıda oyun, zamanında Counter-Strike'in yaptığını yapabilir. Geçmişte neler olduğunu çok iyi bilen NEXON, 2008 yılından beri kelimenin tam anlamıyla yitip gitmiş olan oyunu yeniden online ortamlarda oynayabilmemiz için bir defa daha canlandırdı. Klasik ve Deathmatch gibi bilinen oyun modlarının yanına, son yıllarda bir hayli revaçta olan "Zombie Infection" ve 10 kişinin hayatta kalma mücadelesi verirken, bir yandan da düşmanları temizleyip diğer yandan belirtilen görevleri tamamlamaya çalıştığı senaryo görevleri ile çıkageldi. Counter-Strike Online hem hızlı bir FPS oyunun nasıl olacağını gözler önüne serdi, hem de tüm bu içeriğin her türlü sistemde çalışabilmesine imkân tanıdı. İşte biz buna en iyi geri dönüş diyoruz. ■







## En İyi Korsan Temalı Oyun Son Korsan

Yapım **Consala Games** Dağıtım **Consala Games** Web [www.sonkorsan.com](http://www.sonkorsan.com)

Okyanus mavisi bir deniz, kıyısına demirlediğiniz ufacık gemi. Böyle sakın bir hayata uyanıyorsunuz oyuna başladığınız zaman ama kim, nereden bilecek gelecekte korkutucu bir korsan olacağınızı? Tabii ki kimse ama etrafta bizim gibi onlarca, hatta yüzlerce gemi bulunduğunu unutmamak lazım. Minik minik gemiler bunlar ama her an bize ateş açabilir ve sebepleri sadece denizin dibini boylamamızdan başka bir şey olmayabilir. Tabii ki bu durum bizim için de geçerli. Eğer daha

sakin bir hayatın hayalini kuranlardansanız, o zaman sizin için iş ticaret yapmak olacaktır. Sığ sularda, güvenli ve emin şekilde iş yapmak gerçekten en doğrusu belki de... Kazandığınız bu para karnınızı doyurmaya ancak yetiyorsa ya da bu tekdüze gidiş geliştikten sıkıldıysanız, farklı hazine haritalarının parçalarını toplayarak, kimsenin bilmediği bambaşka bir maceraya atılabilirsiniz. Eğer korsanlık konusunda usta olduğunuzu düşünenlerdenseniz, artık geminizi 5v5 PvP alanlarına sürerek, ne kadar daya-

nikli bir geminiz ve mürettebatınız olduğunu herkese ispatlayabilirsiniz. Anlayacağınız Son Korsan'dan daha iyi korsan temasına sahip olan bir free-to-play oyunla biz karşılaşmadık. Ufacık bir gemiyle başlayan maceramız boyunca, yaptığımız her hareketin bir yenisini doğrduğuna şahit olduğumuz, resmen bıçak sırtında ticaret yaptığımız ve hayatta kalmak için tıpkı korsanlar gibi savaştığımız bir oyun bu. Her karesiyle bizi korsanların kendi adalet dünyasına taşımayı başardı. ■

## En Çok Beklenen Facebook Oyunu Hordemaster

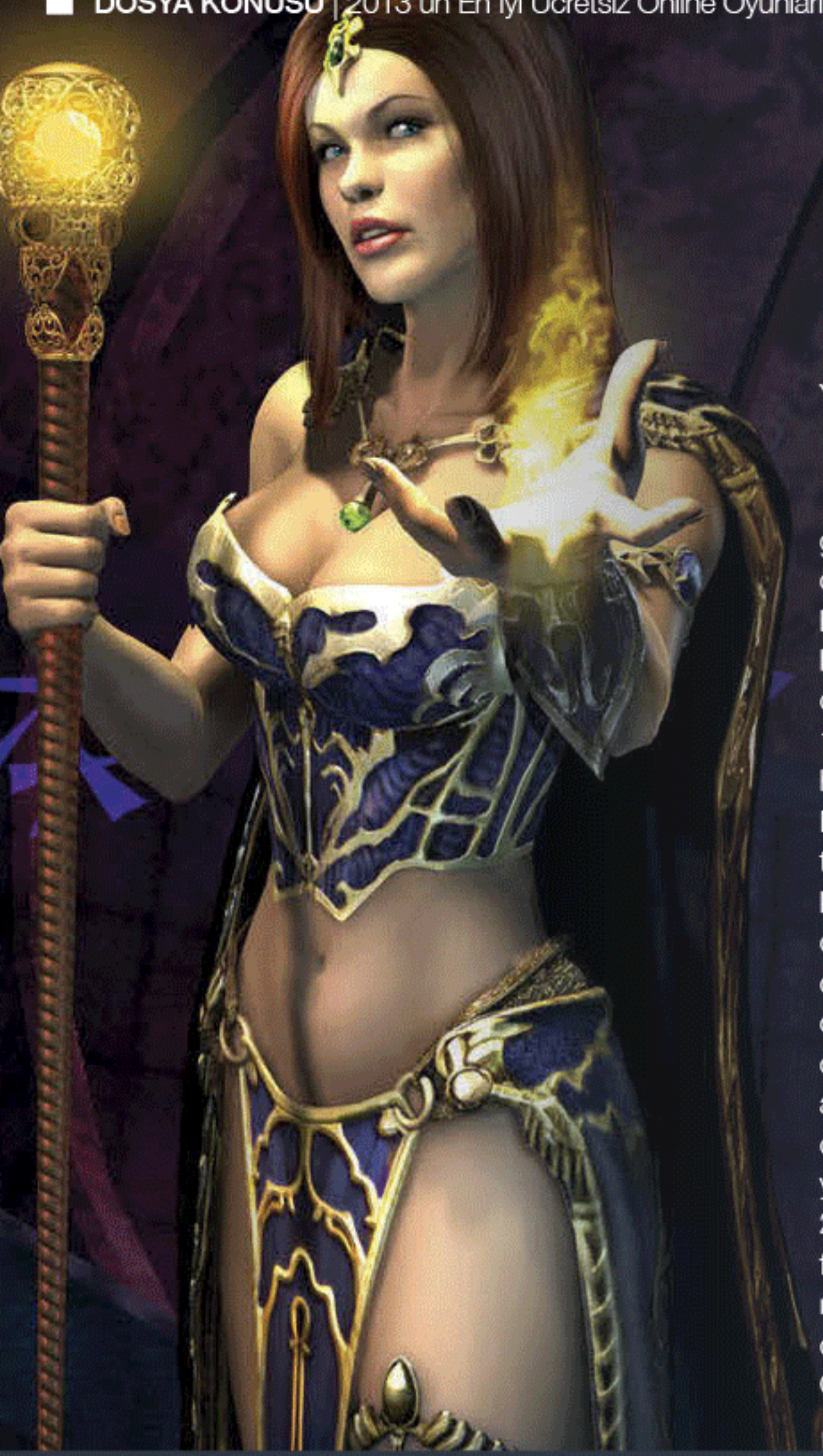
Yapım **Gamester** Dağıtım **Gamester** Web [apps.facebook.com/hordemaster](https://apps.facebook.com/hordemaster)

“Stage 3D” teknolojisi sizin için ne ifade ediyor, emin değiliz ama bizim için akla direkt Gamester'in yakın zamanda piyasada olması beklenen “Hordemaster” isimli oyununu getiriyor. Akıcı ve renkli grafikleri internet tarayıcı üzerinden son kullanıcıya ulaştırmayı başaran yapım, aynı zamanda ziyadesiyle detaylı... RPG ve TPS türlerini bir arada bulundurduğu gibi, bir anda strateji haritasına geçip kendimize resmen bir üs kurmamıza olanak sunuyor; burada geliştirdiğimiz yeni silahlar ve cephaneler ile düşmanlarımızla ölüm saçabiliyoruz. Birbirinden farklı altı sınıfla yola koyulduğu günden bu yana beta aşamasında olan oyun, benzeri durumdaki yapımlara göre çok daha sosyal temalı. Her platformda kendisini göstermeyi başaran Hordemaster, beta olmanın genelde dezavantaj olarak algılandığı bir dünyada, bu durumu tamamen avantajına kullanarak kendisini sürekli ön plana çıkarmayı başardı. Facebook ve Twitter gibi sosyal medyanın ana akım uygulamalarını düzenli olarak kullanan Gamester ekibi, oyunlarının internet tarayıcı üze-

rinden oynanan yapımlar olmasının da avantajını kullandı. Grafik kalitesi ve oyun içi detayları ile görenin yapışıp kaldığı Hordemaster hakkında söylenecek çok fazla şey var, orası kesin ama o bizim için beta aşamasında bile dimdik ayakta duran, sürekli kendinden bahsettiren en çok beklenen sosyal temalı oyun konumunda... ■







# En Çok Güncellenen Oyun EverQuest II

Yapım **SOE** Dağıtım **ProSiebenSat.1 Games** Web **www.everquest2.com**

EverQuest serisi ilk oyunuyla MMO dünyasını sallamıştı ve bambaşka fikirleri gündeme getirmişti; hatta serinin piyasaya çıktığı ilk günden beri geçen zamanda o kadar çok hayranı oluştu ki 1999 yılından bugüne kadar halen ayakta kalabilmiş durumda. Ekim 2012 itibariyle tam tamına 19 eklenti paketine kavuşan seri, bugün halen yüzbinlerce kişi tarafından oynanıyor... Eh, böyle bir serinin ikincisini yapmak pek tabii ki zor bir hareketti ama EverQuest II kendisini göstermeyi başardı. Çıktığı günü dün gibi hatırlıyoruz; birbirinden farklı ve daha önce görülmemiş miktarda ırk ve farklı oynanış yapıları. Geçmiş geçmişte kalmış olabilir birçokları için ama EverQuest II halen aramızda. Kimileri belki onun farkında bile değil ama o, kendini her fırsatta güncelleyerek gücüne güç katmaya devam ediyor. 2011'den bu yana tam 11 güncellemeyle free-to-play dünyasına bomba gibi düşmeyi başaran seri, sadece 2013 yılında iki dev güncellemeyle kendini yeniden yarattı. Güncellemelerin bu kadar üzerinde durma-

mızın sebeplerinin başında, sadece hataların giderildiği eklentilerden çok daha fazlasını sunması geliyor. En son gelen Darkness Dawns güncellemesi, Desert of Flames'in özlenen zindanlarını yeniden yarattığı gibi, karakterleri baştan yaratmak için ücret ödenmesini ortadan kaldırdı, üç yeni Avatar Raid'i oyuna eklendi ve yeni günlük görevler yarattı. Günümüzdeki oyunların yıl içerisinde ancak bir eklenti çıkarabildiklerini düşününce, 10 yıllık EverQuest II'nin herkesi sollaması sizce de bu ödülü hak etmesine yetmez mi? ■



# En İyi RPG / RTS Oyunu Legend Online

Yapım **Oasis Games** Dağıtım **Oasis Games** Web **lotr.oasgames.com**

Günümüzde karşımıza çıkan oyunların birçoğu birbirine benziyor, bu durumdan zaten herkes muzdarip. Fakat işin daha da kötüsü, bir dönemler kurtarıcımız olarak gördüğümüz online oyun pazarındaki oyunların da günümüzde benzeri şekli almaları. İşte bu sıkışıklıkta kıvranan yüzlerce oyun arasından harika bir fikirle çıkageldi Legend Online.

Oyuncularına bir yandan klasik MMORPG temasını sonuna kadar yaşatırken, diğer yandan da sıra tabanlı strateji oluşumunu oyununa yerdirdi. Harita üzerinde tıpkı klasik bir MMO'da olduğu gibi gezilebiliyor, etkileşime geçilebiliyor ve gündelik işlerimizi halledilebiliyor. Konu savaş olduğu zamansa işler boyut değiştiriyor ve savaş alanı karşımıza çok daha farklı bir şekilde çıkıyor. Yedi farklı sınıfa birden ev sahipliği yapan Legend Online, şehir geliştirmemize ve bu şehir sayesinde kendi ordularımızı yönetmemize imkân tanıyan bir yapıda. Hiçbir şekilde oyunu indirmeye ihtiyacımız olmaması da onu daha da ilgi çekici yapıyor.

Anlayacağınız o birçok farklı başlığı aynı çatı altında toplayan, özel bir yapım. Özellikle savaşlar esnasında karakterlerimizin RPG tabanlı özellikleriyle bizlerin yaptığı stratejiler ışığında

oyuna olan etkileri gerçekten görülmeye değer. Klasik MMORPG'lerden sıkıldıysanız ve farklı bir tarz arıyorsanız, Legend Online tam da size göre. ■





# En İyi Test Süreci

## Kingdom Online

Yapım **Noah System** Dağıtım **NTT Game Web** [kingdom.nttgame.com](http://kingdom.nttgame.com)

Sizi bilmiyoruz ama bizim için herhangi bir oyun üzerinde ne kadar çalışıldığı önemli bir faktör. Yani kimin yaptığından daha çok, kimin ne yaptığını önemsiyoruz. Büyük ya da küçük olsun, her firmanın yaptığını saygımız sonsuz. İşte olaya bu açıdan baktığımız zaman NTT Game'in Kingdom Online ile karşı karşıya kaldık resmen. Bilindiği üzere artık Knight Online'nın da başına bulunan bu güzide firma, yeni oyunu için elinden geleni ardına koymadığını tüm dünyaya gösterdi. İlk olarak oyununu birinci alfa aşamasıyla açan ekip, testi bir anda yarıda bırakmadığı gibi, emin adımlarla ikinci alfa aşamasına geçti ki bu tarzda bir geçişi günümüzde çok az yapımda yaşıyoruz. Oyuncularıyla birlikte kürek çeken yapımcılar, sosyal medya ve özellikle forumları üzerinde test aşamasında yaşanan her türlü sorunu birlikte aştılar. Herkesin bir eksiği gözler önüne çıkardığı iki dev test süreci içerisinde birçok başlık ortaya çıktı. Diğer yandan PvP özellikleriyle öne çıkmayı

hedefleyen Kingdom Online, henüz kapalı beta test sürecine bile geçmeden, iki alfa esnasında kurulan arkadaşlıkları pekiştirmek için 21 ve 22 Aralık 2013 tarihlerinde yaptığı iki günlük turnuvayla hem para, hem de kod

ödülleri dağıttı. Bizim 2013 içerisinde gördüğümüz en iyi test süreci kesinlikle Kingdom Online'a ait olduğu gibi, PvP konusunda da çok iddialı olduğunu net bir şekilde dile getirebiliyoruz. ■



# En Özel MOBA Mekaniği

## Prime World

Yapım **Nival** Dağıtım **Nova Worlds** Web [tr.playpw.com](http://tr.playpw.com)

Prime World bizlere uzun zamandır aradığımız ve beklediğimiz farklı MOBA keyfini sürdürmeyi başarmış bir yapım. Şimdi "Neden?" diyeceksiniz, siz de haklısınız. Prime World başta kaliteli "tutorial" görevleriyle oyuncuyu alıyor ve hiç MOBA oynamamış birisini bile kendisine bağlayabiliyor. Renkli grafikleriyle oyuncuyu kendisine çeken yapım, detaylarıyla farkını gözler önüne seriyor. İlk olarak Kale'den başlayalım. Resmen oyun içinde oyun gibi bir yapı sunan Kale sayesinde, tıpkı FarmVille'de olduğu gibi kendi şehrimizi oluşturuyoruz. Bir-

birinden farklı binaları, ince ayarlar yaparak ürettiğimiz mod, PvP modundan sıkılanlar için resmen nefes alma noktası. Oyunun içerisine girecek olursak, bildiğimiz MOBA yapısıyla karşılaşıyoruz ama bu sadece görüntüde böyle... Dinamikleri içerisinde bulunan bayrak ele geçirme sistemi, her şeyi kökünden değiştiriyor. Harita üzerinde belirli noktalarda bulunan bayrakların hepsini ele geçirmeden düşman bölgesine ulaşmanın ne yazık ki bir anlamı bulunmuyor. İşte bu noktada çok daha farklı stratejiler için

içerisine giriyor. Bayrak bir defa ele geçirildiği zamansa o noktaya kadar olan tüm bölge, ilgili tarafın renklerine bürünüyor. Aynı zamanda savunma bonusları da sağlayan bayrakları, kuleler takip ediyor. Kuleler bizlerden çok daha güçlü binalar ve oyunun akışına ciddi anlamda katkıda bulunuyor. Son olarak farkı bonuslar kazanmak için üssümüzde bulunan "resim boyamaca" oyununa girebiliyoruz. Üzerimize doğru hızlı şekilde gelen balonları ilgili renkle vurarak geçtiğimiz ufak oyun modlarının oyunun içinde yarattığı fark inanılmaz. ■







## En Hızlı Oyun Mekanığı

### Rosh Online

Yapım **Galaxy Gate** Dağıtım **Ignited Games** Web [tr.rosh.ignitedgames.com](http://tr.rosh.ignitedgames.com)

Her oyuncunun oynadığı oyundan beklentisi farklıdır ama konu MMO olduğu zaman herkesin başlangıçtaki amacı iyi - kötü ortakır: En üst seviyeye çıkmak. Evet, günümüzdeki MMORPG yapısı, oyuncuya ilk başta en üst seviyeye çıkmayı resmen zorunlu hale getiriyor. "Eğer en üst seviyeye çıkamazsan, bu güzel eşyaları asla göremezsin..." gibi bir anlatıya dönüşen bu durum, malum oyuncuları anında herhangi bir yapımdan soğutabiliyor. Durumun çok iyi farkında olan Rosh Online'nın yapımcı

ekibi, oyunculara bir yandan klasik MMORPG deneyimini sunarken, diğer yandan sonuca daha iyi varmalarını sağlamış. Rosh Online'ın bizim için en önemli özelliği hızı. Bu hızı kazanmak içinse oyunun mekaniklerinde bulunan hızlı seviye atlama sistemi öne çıkıyor. Oyun içerisinde bulunan görevlerse diğer yapımlara kıyasla çok ama çok daha kolay. Böylece zaten temelde hızlı seviye atlayan karakterler, kısa sürede onlarca görevi yaparak en üst seviyeye ulaşıyor. Dileyenler eşya güçlendirme özelliğiyle

daha kaliteli silahlara ulaşarak daha da hızlı bir şekilde en üst seviyeye geçebilirler. Eğer zorluk arıyorsanız, "EID" adı altında bulunan Extreme Instance Dungeon'larda farklı bir kulvarda savaşabilirsiniz. Yani Rosh Online'a başladıktan sonra görevlere harcanan vakit yerine bolca PvP ya da zorlayıcı zindanlar yapmak mümkün. Sürekli benzeri görevler yapmak yerine bir an evvel PvP alanlarına atılmak istiyorsanız, yapmanız gereken şey 2013'ün en hızlı oyun yapısına sahip free-to-play oyununa başlamak. ■

## En Kullanıcı Dostu Oyun

### Hearthstone: Heroes of Warcraft

Yapım **Blizzard Entertainment** Dağıtım **Blizzard Entertainment** Web [www.playhearthstone.com](http://www.playhearthstone.com)

Yenilik, farklılık ve kolay tüketilebilirlik... Bu ve benzeri başlıklar günümüzde sadece bir oyunun değil, herhangi bir ürünün kısa yoldan satılmasına olanak tanıyan maddeler. Özellikle giderek hızlanan ve böyle giderse sonumuz olacak olan tüketim konusunda bir ürün ne kadar iyiyse o kadar çok satar. İşte bu duruma olup olabilecek en iyi örneklerden

birisi, efsane firma Blizzard'ın "Hearthstone" isimli kart oyunudur. Başlarda limitli sayıda beta kod dağıtan Blizzard, günümüzde neredeyse herkese bir adet kod vermiş durumda ve artık oyun açık beta aşamasına girdi. Oyna verdiğimiz "en kolay tüketilen" ödülünün temelindeyse Hearthstone'u bilgisayarımıza kurduktan çok kısa bir süre sonra oyuna alışabilmemiz yer alıyor. Çok kolay kuralları olan oyunda amacımız, düşman bizi yok etmeden onu yok etmek. Her türlü kartın özelliğinin açık şekilde yazıyor olmasıysa tabii ki bir diğer avantaj. Başlangıçtaki oyun açıklamaları zaten başlı başına yetiyor zira yeterli İngilizce bilgisine sahip olduktan sonra kafa karıştıracak hiçbir detay bulunmuyor. Dokuz farklı sınıfın kendilerine özgü kartları olması deste yapmayı kolaylaştırdığı gibi, şimdiden internette gezen onlarca farklı deste kombinasyonundan kopya çekerek anında mükemmel yakın bir deste kurabiliyoruz. Tüketim kolaylığına verilecek bir

diğer örneğe oyuna girdikten iki tık sonra kedimizi rakibimizle baş başa bulabilmemiz. Ne gecikme, ne gereksiz yere bekleme... Her türlü ulaşımı kolay, oynaması rahat ve çağımızın en hızlı tüketilebilen yapımlarının başında yer alıyor. ■





# En İyi Süper Kahraman Temalı Oyun

## Marvel Heroes

Yapım **Gazillion Entertainment** Dağıtım **Gazillion Entertainment** Web [www.marvelheroes.com](http://www.marvelheroes.com)

**B**u zaman kadar ne kadar oyun oynadınız? Peki, bunlardan kaç tanesinin bir teması vardı? İnaniyoruz ki düşündüğünüzden daha az sayıda tema sahibi oyun oynadınız. Fakat 2000'lerle beyazperdede büyük yer kaplayan süper kahraman teması, bildiğiniz üzere oyunlarda da kendisine önemli bir yer tuttu. Kısa sürede online ortamlarda görücüye çıkan süper kahramanlı yapımlar, zaman içerisinde bir bir yitip gitti. Her birisine aynı heyecanla başlayan biz oyunculara zaman içerisinde resmen şiştik! Marvel Heroes ise öyle bir geldi ki resmen önceki yapımlarda bulunan tüm etkileri silip bir köşeye attı. Yetmezmiş gibi bir

de hep açıkta kalan yenilikleri oyuna ekledi. Onu bu kategori için en iyi yapan özelliklerin başında grafik kalitesi geliyor. Sadece karakter değil, çevre detayları ve yetenek animasyonları ile de oyuncuları kendisine çeken yapım, bu zamana kadar bir arada bulunan en iyi kahraman harmanına da ev sahipliği yaparak rakiplerine bir gol daha atmayı başardı. Her çizgi roman okuyucusunun hayranı oldukları karakteri bu oyunda hayal ettikleri gibi görmeleri işten bile değil! Süper kahraman güçlerine apayrı bir yer veren, yüzlerce farklı özel kıyafeti beraberinde getiren ve düşman modelleriyle bile

fark yaratmayı başaran Marvel Heroes, açık ara günümüzün sektördeki en iyi süper kahraman temasına sahip oyunu. Düşmanları, görevleri ve içerisinde bulunduğumuz bölgeleri ile aklaya gelen her şeyi içerisinde barındırıyor. ■



# En İyi Takım Oyunu

## Warface

Yapım **Crytek** Dağıtım **Crytek** Web [www.warface.com/tr](http://www.warface.com/tr)

**F**ree-to-play kategorisinde öne çıkmak çok zor çünkü piyasada çok ama çok fazla free-to-play oyun var ve her gün, bu kategoriye yeni bir oyun ekleniyor. Haliyle bir oyunun öne çıkması için önceden yapılmamış olan bir, hatta birçok şeyi yapması gerekiyor. Dahası o oyun, önde kalmak için kendisini sürekli olarak yenilemek zorunda. Crytek, böylesine saldırgan bir piyasada ayakta kalabilmek için her türlü donanıma sahip.



Köklü bir FPS tecrübesi; sürekli olarak yenilenen, mükemmel bir grafik motoru ve Gface gibi etkin bir sosyal platform... Ve Crytek'in bu "konfigürasyonu" çok iyi bir şekilde kullandığını söyleyebiliriz.

Oyunun öne çıkan birçok özelliği var. Bunlardan biri "görsellik" elbette ki. Şöyle diyebiliriz: Warface, "browser tabanlı oyunlar" arasında en iyi görselliğe sahip olan oyun. Çevre detayı ve görsel kalite had safhada. Karakter modelleri keza, müthiş. Kısacası CryENGINE yine devrede ve çok iyi iş çıkarıyor. Oyunun bir diğer öne çıkan özelliği kayma ve tırmanma gibi ek hareketler... Bu hareketler Warface'e renk katıyor ve en önemlisi, oyunu akıcı kılıyor. Ancak Warface'in burada olma nedeni apayrı. Co-op modu... Oyundaki co-op görevleri, tamamiyle "takım oyunu"na yönelik olarak tasarlanmış ki bu, oyuncuyu çoğu MMOFPS'te

olmadığı kadar "birlikte hareket etme"ye yönlendiriyor. İster ağır mech'lere, ister chopper'lara, ister donanımlı askerlere karşı savaşın; tek yapmanız gereken, takımı bir arada tutmak. Ve bu gerçekten "bir arada olma"yı gerektiriyor ki bir MMOFPS için çok ama çok önemli bir özellik. ■







# En İyi Oyun Mekanığı

## Rift

Yapım **Trion Worlds** Dağıtım **Trion Worlds** Web [www.riftgame.com](http://www.riftgame.com)

Farklılık, farklılık ve farklılık... Artık herkes farklılık peşinde ve hem oyuncular, hem de oyun yapımcıları bu durumun bir hayli farkındalar. 2011 yılında aramıza katılan Rift de bu sloganla yola çıkan özel oyunlardan bir tanesi. Bilinen klasik MMORPG mantığını geride bırakmak için elinden geleni ardına koymayan Rift ekibi, bugün baktığımızda istediklerini büyük ölçüde yapmış gibi gözüküyorlar. Ödülü Rift'e verirken aslında çok da zorlanmadık zira oyun içerisinde bulunan "rift" mantığı bizlerden tam puan almayı başardı. Rift'ler oyuncular tarafından açılan bir nevi boyut kapılarını oluşturuyor. Bir defa açıldığı zaman içerisinden ardı ardında düşman birlikleri Telara dünyası üzerine ışınlanmaya başlıyor. Eğer yok edilmezlerse

haritanın ilgili bölümüne yeterli derecede zarar verebiliyor. Her rift farklı düşmanları beraberinde getirdiği gibi genelde bir rift'i kapatmak için gereken görevler değişiklik gösterebiliyor. Haricinde, "raid" olarak bilinen zindanlara Normal, Expert ve Master gibi üç farklı modda girebiliyor olması ve raid'leri 10 ya da 20 kişilik olmak üzere iki farklı modda deneyim etmek Rift'in farklı oyun yapısına sadece birer örnek. Soul sistemi sayesinde özellikle en üst seviyede eldeki karakteri çok daha farklı şekillerde oynamamıza imkân sunan Rift, en iyi oyun yapısı konusunda free-to-play oyun pazarının altını üstüne getirmeyi başardı ve bu başarı bir süre daha devam edecek gibi gözüküyor. ■

# En İyi Yetenek Sistemi

## Path of Exile

Yapım **Grinding Gear Games** Dağıtım **Grinding Gear Games** Web [www.pathofexile.com](http://www.pathofexile.com)

Konu Path of Exile olduğu zaman, oyunu koynayanlar neden böyle bir ödül verdiğimizizi çok iyi anlayacaklardır. Özellikle Diablo III çıkıncaya kadar geçen sürede online ortamlarda eksikliği büyük oranda hissedilen ARPG türü, Path of Exile ile büyük oranda giderilmişti. Başta eski toprak oyuncular olmak üzere, fantastik dünyalar konu olduğu zaman

"Ben de seviyorum!" diyen herkesi bilgisayar başına toplamasına sebep olan bir oyundan bahsediyoruz. Sadece görüntü kalitesi, klasik sınıf ve oyun yapısı ile bile başlı başına merak uyandıran oyun, yetenek sistemiyle herkesi mest etmeyi başardı. Şimdi burada bir durup düşünmek gerek; "Nasıl bir yetenek sistemi ki bu?" diye. Derler ya "anlatılmaz, yaşanır" diye,

işte öyle bir şeyden bahsediyoruz. Bugüne kadar üretilmiş açık ara en detaylı, en uzun ve en dolambaçlı yetenek ağacına sahip Path of Exile. O kadar büyük ve uzun ki tek bir ekran üzerinde tüm yetenekleri görmeye imkân yok! Seçilen sınıfa göre başlangıçta bulunan Intelligent, Strength ve Dexterity başlıkları, farklı şekillerde dallara ayrılıyor. Biz yeteneklerimizi geliştirdikçe bazı noktalarda keşiflenen yetenekler, ister istemez kafa karışıklığına bile yol açabiliyor. Düşünsenize, içtiğimiz iksirler için bile farklı yetenekler bulunan bir oyundan bahsediyoruz! ARPG dünyasının free-to-play oyunları arasındaki şüphesiz en iyi yetenek sistemi bu oyunda. ■





# En Dinamik Oyun Mekaniği

## Firefall

Yapım **Red 5 Studios** Dağıtım **Garena**  
Web [www.firefallthegame.com](http://www.firefallthegame.com)

MORPG'lerin dinamik olması bizim için önemli kıstaslardan bir tanesi. "Dinamik" kelimesi bizler için iki önemli unsuru teşkil ediyor: Birincisi, ürünün oyun pazarındaki duruşu, ikincisiyse oyun içerisindeki o yenilenme duygusu. Oyun pazarındaki duruş kısmından başlayalım... Firefall, 2013 içerisinde kendisinden sıkça bahsettirdiği gibi, sosyal medya üzerinden birçok paylaşımında bulundu oyun hakkında. Özellikle neredeyse yapımcı ekibin her bir bünyesiyle yapılan program tadındaki röportajlar, ona daha çok insanın ulaşmasını sağladı. Yayınlanacak her yama için önceden videolu tanıtım yapması ve bu tanıtımları sosyal medya üzerinden paylaşıyor olması da bizler için önemli detaylar arasında yer alıyor. Oyunun içerisinde baktığımızdaysa tıpkı piyasadaki olan etkisine benzeyen bir yenilik duygusu var. Oyuncuyu



hemen kendisine çeken renkli grafiklerinin yanında, sürekli aksiyon dolu bir oyundan bahsediyoruz. Özellikle karakterleri nispeten uçurtan jetpack ve karakterlere özgü farklı silahlar ile de kendisini renklendiren yapım, "açık dünya MMO" olma özelliği sayesinde binlerce insanı tek bir çatı altında toplayabiliyor. Ak-

siyonun tavan yaptığı hızlı oyun yapısının yanı sıra karakterimizi karakter seviyesine göre değil, topladığımız yetenek puanına göre geliştirebiliyor olmamız da cabası. İsteyenlere şimdilik üç farklı PvP deneyimi sunan oyunun tüm bunları henüz beta aşamasında yapıyor olması, onu daha da farklı bir yere koymamıza sebep oldu. ■

# En İyi MOBA Oyunu

## Dota 2

Yapım **Valve** Dağıtım **Valve** Web [www.dota.2com](http://www.dota.2com)

Herhalde bu ödülün bir tesadüften çok daha fazlası olduğunu sizler de biliyorsunuzdur. 2013 yılına şöyle bir baktık ve Dota 2'den daha iyi bir MOBA oyununu göremedik.

Source Engine'in nimetleri ile donatılmış, kaliteli grafikler ve fizik modellemesi ile karşımıza çıktı Dota. Uzun yıllar piyasada krallığını yaşayan Dota'dan ikinci ve yeni bir oyuna geçmek güçtü tabii ki ve yapımcı ekip karakterlerin sadece isimleriyle oynayarak onları çok daha dinamik bir şekilde karşımıza çıkardı. Farklı tuşlara atanabilen kısa yol tuşları, oyuncunun gözüne sokulan "cooldown" süreleri, ölüyken seviye atlayabilen yetenekler ve daha nice farklı değişiklik ile geldi yeni oyun. Yeni oyunun dinamikleri, eskisine büyük benzerlikler taşıyor olsa da detayda büyük farklılıklar içeriyor.

Bizim için Dota 2 demek, hem koridor oyunları tarihine ufak bir yolculuk, hem de eski ile yeni arasında bir köprü kurmak demek. Her oyuncunun zevkle oynayacağı, ikinci oyunundan sonra ilkine döndüğünde bile

farklı bir heyecan yaşayabileceği düzeyde bir oyun Dota 2.

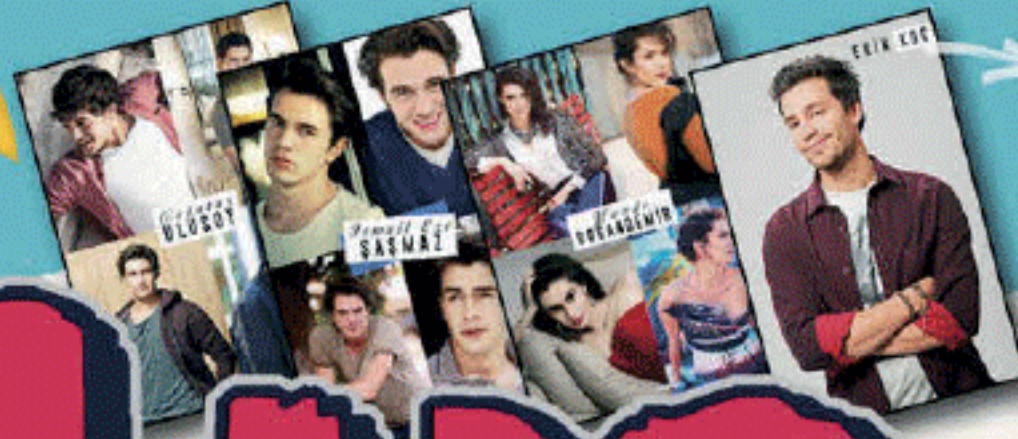
League of Legends gibi oyunlarla karşılaştığında, uzmanlaşması daha zor ve daha dikkat gerektiren bir oyun olduğunu söylersek çok da yanlış olmaz herhalde. ■





Blue Jean  
YENILENDİ!

ŞUBAT 2014 SAYI 2 112568 FİYATI 5,00



4 DİZİ YILDIZI  
POSTERİ

HANDE DOĞANDEMİR  
İSMAIL EGE ŞASMAZ  
EKİN KOÇ  
ÇAĞATAY ULUSOY

20  
POSTER

# Blue Jean

**FERMAN**  
Akgül  
Artık her ay yazlarıyla Blue Jean'de

En yakışıklı Herkül Pop Up'ta  
**KELLAN LUTZ**

"Believe"i izledik, yorumladık  
**JUSTIN BIEBER**

**BEYONCE**  
Mucize kadın

Keşif  
**BURŞIN**  
Az bilinenleriyle Pop Up'ta

**FARED**  
dalecki  
Zaman Tüneli'nin konduğu

**JUSTIN**  
Timberlake  
İlk Türkiye konseri öncesi mercek altında

Sıra dışı yıldızın sıra dışı hayatı  
**CHRISTIAN BALE**

Blue Jean  
YENILENDİ!

**BRITNEY**  
Spears  
İsıltısı sönmeyen bir yıldız

4 DİZİ YILDIZI POSTERİ 16 POSTER  
**Blue Jean**  
Michael JACKSON  
Britney SPEARS  
Justin TIMBERLAKE  
Ashi TANDOĞAN  
Kanye WEST  
Queen B tabiri kaptırmıyor!  
2014'TE CANLI SEYREDİLMESİ GEREKEN YERLİ İSİMLER

Yeni boyut  
Yeni tasarım  
Yeni köşeler  
**POP UP**  
AYIN POP UP'LARI NE HABER? MODA GELİŞERİSİ  
JAMES ARTHUR  
KELLAN LUTZ  
JUSTIN BIEBER  
YAMPIN AKADENİZ

f /bluejeanmagazine  
t /bluejeandergi  
DB  
Dijital Dergi Aboneliği için:  
www.eMecmua.com

20  
POSTER



# 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

## Assassin's Creed

PS Vita'da keyifle oynanan bir oyun gereksiz bir hamle

Sayfa 70



### Max

Sihirli kalemiyle dünyaya meydan okuyan Max,  
bu kez kardeşinin kurtarma derdinde

Sayfa 71



### The Banner Saga

Vikinglerin dünyasını sevenler için bağımsız  
yapımcılardan müthiş bir yapım

Sayfa 72



### Might & Magic X

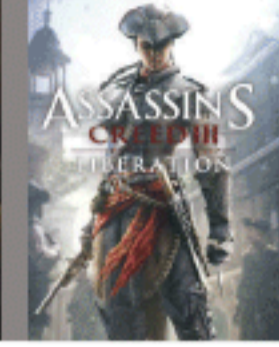
Dört ırk ve 12 sınıf ile klasik Might & Magic RPG  
deneyimi yaşamayan isteyenlere...

Sayfa 78





Aveline bu kıyafetle güzel gözükmek dışında bir şey yapamıyor.



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



## Parkur

Olay artık iyice zıvanadan çıkmış durumda. Karakterimiz metrelerce açıklığı hiç zorlanmadan zıplayarak aşabiliyor, her yere tutunuyor, fizik kurallarına meydan okuyor ama yeri geldiğinde basit bir hareketi yapamayıp sonsuzluğa yuvarlanabiliyor. Dengesizliğin böylesi...



# Assassin's Creed Liberation HD

Yeni bir AC, eski bir macera...

Bir oyun PS Vita için üretildiyse orada kalmalı belki de... İki yıl önce Aveline ile PS Vita'ya uygun, hoş bir maceraya çıktık ama bitti. Bitti! Neden sürünce-meye girmiş bir ilişki gibi olayı uzatıp temcit pilavı gibi karşımıza çıkarıp duruyorsun Ubisoft? Çünkü gözünü para bürümüş, çünkü akıllının biri, "AC serisi iyi satıyor; bu oyunu PS Vita'ya üretir gibi yapıp daha sonra, anlaşmamız bitince diğer sistemlere de çıkaralım. Nasıl olsa alır millet..." demiş. Hiç de iyi etmemiş! Haddinden fazla AC oyununun olduğu oyun piyasasında, daha Black Flag'den kendini zor almış oyuncuların önüne sunulan Liberation HD kötü bir oyun. Kötü çünkü bir el konsolu için hazırlanmış, kötü çünkü HD olarak uyarlanması saçma olmuş, güzel olmamış. PS Vita'da oyuncular uzun süre oyun oynayamadığı için kısa görevler ve daha sığ bir hikâye ile bezeli olan bir oyunu, konsollara ve PC'ye aynı şekilde sunarsan olmaz Ubisoft. Bunu lütfen böyle bil.

Biraz oyunu anlatayım da havamız değişsin. Bildiğiniz üzere bu oyunda bir erkeği değil, melez bir hanımefendi, Aveline'i kontrol ediyoruz. Aveline şaşkın, küçükken sokağın ortasında annesini kaybediyor, gidip bir başka kadına anne diyor, siyahi olmasından ötürü ona köle muamelesi yapan bir adam üstüne yürüyecekken bir Assassin onu kaçırıyor ve himayesine alıyor. Süslü bir kadın olacağı yerde bir suikastçi olarak yetiştirilen Aveline, köleliğe ve ters giden her şeye savaş açan bir kahraman edasıyla dönüş yapıyor.

Liberation'ı diğer AC oyunlarından farklı kılan en önemli özellik, karakterimizin üç farklı kostümle farklı şekillerde olayları çözebilmesi. Assassin kıyafeti kendini hemen ele veren ama en iyi dövüş şeklini gerçekleştirebildiğiniz kostüm. Köle kıyafetiyle fark edilmeniz zor oluyor, etrafta daha rahat dolaşıyorsunuz ama silah açısından kısıtlı bırakılıyorsunuz. Havalı bir leydi rolünü aldığınız kostümse tam bir fecaat; Aveline bu kostümleymen tüm "parkur" yeteneklerini yitiriyor ve dövüşlerde de berbat bir performans sergiliyor. Kıyafet değişimlerdeki en büyük falsoysa bir göreve belirli bir kıyafetle itelenmeniz. "Keşke görevleri kendi seçimimize göre çözebilseydik." diyoruz ama böyle bir durum göremiyoruz.

PS Vita için hazırlandığından diğer AC oyunlarına göre

daha kopuk sahneler, daha kötü seslendirmeler ve daha özensiz grafikler ile gelen Liberation, "HD" takısını aldığı anda bu sorunları çözebilmiş mi diye bakıyoruz ve... O kadar tutuk bir senaryo akışı var ki oyundan sıkılmaz en fazla bir saatinizi alıyor. Bir de buna özensiz seslendirmeler ve PS Vita'da da yer alan bug'lar eklenince Black Flag'i, ACIII'ü mumla arar oluyorsunuz.

Bir de şöyle bir durum var; zamanında bu oyunu PS Vita'da, cihazda pek fazla oyun olmadığından bir heyecan oynadık. Şimdi etraf AC oyunu kaynıyor ve var olan bir AC oyununu almayı kestim, artık bildiğimiz türdeki AC oyunlarından fenalık gelmiş durumda herkese. Kimse bir yerin en tepesine çıkıp "Synchronize" yapmak istemiyor, kimse Leap of Faith ile samanlarla dolu bir el arabasına düşmekten haz etmiyor. Her şekilde çok geç kalmış bir oyun Liberation HD ve AC lisansını kesinlikle temsil etmiyor, hatta geriye çekiyor. Sonsuz bir oyun açlığında olsanız bile tercihinizi Liberation HD'den yana kullanmanızı tavsiye ederim... ■ **Tuna Şentuna**

## Assassin's Creed Liberation HD

- ⊕ Oyun süresi kısa
- ⊖ Kostüm kullanımı kötü
- ⊖ Grafikler kötü
- ⊖ Oynanış daha da kötü

5,0

|| Alternatif **Assassin's Creed IV: Black Flag**







< Felix'i bu halde görünce "Dilim tutulaydı da beddua etmeseydim!" diyor Max.



# Max: The Curse of Brotherhood

Beddua tutarsa...

**M**ax, güzel bir muhitte oturan bir ailenin tek çocuğudur ve mutlu mesut yaşamaktadır. Her şeyi vardır; kocaman bir odası, oyuncakları, üstüne titreyen ebeveynleri. Ama bir gün beklenmediği bir şey haber alır, "ailenin tek çocuğu" sıfatı ve avantajları yok olacaktır. Küçük kardeş yoldadır ve onun her şeye ortak olması için zaman daralmaktadır. En sonunda beklenen olur, küçük kardeş eve gelir ve ailenin yeni gözbebeği Felix olur. Yetmezmiş gibi, Felix büyümeye başladıkça ayaklanır ve Max'in odasını, oyuncaklarını ve her şeyini paylaşmaya başlar. Üstelik Felix bütün gün evde otururken, Max her gün okula gidip gelmek zorundadır. Yine böyle bir günde, Max mırıldana mırıldana eve gelir, kapıyı açar ve içeri adım attığı ilk andan itibaren kardeşinin yaramazlıklarıyla burun buruna kalır. Artık dayanacak gücü kalmayan Max hemen "Giggle"da kardeşini ortadan kaldıracak bir "beddua" arar, bulur ve okumaya başlar, bir anda odada bir ışık belirir, duvardan bir yaratık çıkar ve Felix'i alıp götürür. Max'in o ana kadar tüm hisleri, o güne kadar fark etmediği "kardeş sevgisi" ile gölgelenir ve oyun başlar.

## 0.5 ucu olan var mı?

Oyunun hikâyesini "kısaca" anlattım farkındaysanız çünkü neyin peşinde olacağınızı bilmenizi istedim. Daha önce birçok platformda karşımıza çıkmış olan Max, bu kez Xbox One'a özel bir yapım olarak misafir oluyor evlere. Hikâyenin bahsettiğim giriş hikâyesinden itibaren kendimizi Felix'in peşinden giderken buluyor ve bu sırada oyunun neye benzediğini de görmüş oluyoruz. Herhangi bir platform oyunundan çok farklı dinamikler yok oyunda; yürüyor, koşuyor, zıplıyor, tırmanıyor, itiyor, çekiyor ve benzeri aksiyonları gerçekleştiriyoruz. Oyunun diğer platform oyunlarından ayrıldığı kısım Max'in ünlü Magic Marker'ı, yani sihirli kalemi. Henüz ilk Chapter'da sihirli bir yere geliyoruz ve burada yaşlı bir teyzenin, ruhunu kalemimize aktarmasıyla kalemimiz daha da güçleniyor ve oyun boyunca yeni özellikler kazanıyor kalemimiz. Bundan sonrası Chapter'ları bitirdikçe farklı ortamlarda, farklı engelleri aşmak ve en nihayetinde kardeşimizi kurtarmak şeklinde akıp geçiyor. 2.5 boyutlu olarak tabir edilen bir görselliğe sahip olan oyunun oynanış yapısı tamamen iki boyutlu ama görsellik üç boyutlu olarak tasarlanmış. Rengârenk görsellik göz boyarken zaman zaman yaşanan frame-rate düşüşleri insanı düşündürüyor. Öte yandan oynanışa gelindiğinde oyunun platform özelliklerinin zaman zaman tökezlediği gözden kaçmıyor. Bazen bir duvarın dibine gelince yukarı zıplayamıyor,

bazen hareket halindeki bir platformun üstünde sabit dururken düşebiliyorsunuz. Üstelik kontroller de bu tökezlemelere katkı sağlıyor, yine "zaman zaman". Oyunda öyle hareketli ve hızlı hareket edilmesi gereken yerler oluyor ki bu tip aksaklıklar yüzünden Max bir ölüyor, bir diriliyor, bir ölüyor, bir diriliyor, bizim de tepemiz atıyor. Ha, platform oyunlarının birçoğunda tepemiz atıyor zaten de beceriksizlikten ölmeye kimin itirazı var?

## O zaman...

Geldik karar anına... Elimizde neler var? Sıradan bir hikâye, kardeşini kurtarmak için her türlü engeli aşmak isteyen Max, Max'in vazgeçemediği sihirli kalemi, rengârenk bir dünya, zaman zaman sorun çıkaran kontrol sistemi ve platform mekanikleri... Bu noktada en önemli detay, henüz Xbox One'ın çok az sayıda oyunu olması ve hal böyle olunca da öyle ya da böyle bu oyunu oynama ihtiyacı duyulması. Platform türünde çitayı yükselten bir oyun değil ama Xbox One'ınız varsa da an itibarıyla atlamamanız gereken bir oyun. Hem bu vesileyle kardeş sevgisinin sınır tanımayabileceğini de öğrenmiş olursunuz.

## ■ Şefik Akkoç

### Max: The Curse of Brotherhood

- ⊕ Rengârenk bir dünya
- ⊕ Kardeş sevgisi aşılması
- ⊖ Aksayan platform mekaniği ve kontroller
- ⊖ Tekrar eden oynanış

7,0

|| Alternatif Rayman Le...





## O Her Yerde!

Baldur's Gate II: Enhanced Edition önemli bir adım atarak, kendisini taşınabilir tabletlerde ve telefonlarda oynanabilir hale getirdi. Ben size bu satırları yazarken, App Store üzerinden iPad için satışa çıkan oyunu Mac kullanıcıları da gönül rahatlığıyla deneyim edebiliyorlar. Android sürümüyle yolda.

## Baldur's Gate II: Enhanced Edition ★

RPG dediğin budur!

Hoş, eskiden böyle şeyleri söylemek daha kolaydı. Günümüzde RPG türü tamamen değişti ve bu değişimin ardından en çok aksiyon RPG türünü duyar olduk ki bence bu konudaki değişimin tamamlanması, Dragon Age II'nin çıkışına tekabül ediyor. Artık eski RPG'lerden bahsederken birçoğunuzun bildiği üzere "CRPG" diyoruz. Ben yine de RPG demeye devam edeceğim zira Baldur's Gate dedin mi akan sular durur; Baldur's Gate II dediğin zaman da o sular bir anda donar.

## İkinci defa

Bildiğiniz üzere geçen yıl serinin ilk oyunu "Enhanced Edition" şeklinde karşımıza çıkmıştı. Piyasaya çıktığı günden bu yana geçen 13 yıla rağmen halen bol miktarda oyuncuya sahip olan serinin ikinci oyununu da dört gözle bekliyorduk. İkinci oyun resmen içi dolu turşucuk; sadece oyunun kendisini değil, aynı zamanda eklentisi Throne of Bhaal'ı de içerisinde barındırıyor. İşin daha da iyi yanı, ilk oyunun Enhanced Edition kısmında karşımıza çıkan The Black Pits'in yeni versiyonu da ikinci oyuna eklenmiş olması. Genel geçer senaryodan farklı olarak daha bir arena kafasında Baldur's Gate II oynamak isteyenler için özenle hazırlanmış olan mod bir hayli eğlenceli. Eski oyuncular darsanız ve nispeten daha ileri seviye karakterlerle daha zorlayıcı savaşlar arıyorsanız, o zaman The Black Pits 2: Gladiators of Thay'den çıkmayacaksınız. Tek seferde birçok farklı içeriğe ulaşabildiğimiz bu özel oyun, pek tabii ki dönemde üretildiği 800x600 çözünürlükten, günümüzde kullanılan daha geniş çözünürlüklere transfer olmuş. Ben Full HD ekranımda çatır çatır oynadım. Her ne kadar ekranımı tam olarak kaplayamamış olsa da rahat rahat oynayabildim. Ha, bilmeyenler için uyarı; oyunun grafikleri çok ama çok

eski. Zaten 2000 yılında üretilmiş olan bir oyunun, günümüz bilgisayarlarında çalışan bir versiyonundan bahsediyoruz. Biz döneminde oyunu multiplayer deneyim etmek için internet kafeye giderdik, zorla oyunu kurdurtup gün boyu LAN üzerinden oynardık. Fakat yeni versiyonun sahip olduğu multiplayer desteği sayesinde hiçbir bağlantı sorunu yaşamadan farklı insanlarla Baldur's Gate dünyasına dalabiliyoruz. Yenilikler bunlarla da bitmiyor. Evet, bildiğimiz ve sevdiğimiz senaryo içerisine serpiştirilmiş yeni karakterler bulunuyor. Dorn, Neera ve Rasaad benim için nispeten daha klasik karakterlerken, Hexaath bana çok daha karanlık bir dünyanın kapılarını araladı. Her karakterin kendisine ait bir senaryosu var. Onlarla takıldığımız sürece yeni görevlere ve -daha da önemlisi- yeni mekânlara yelken açabiliyoruz. Keiren Yanner abimizse yine sağ olsun, boş durmamış ve bizlere üç kadın, üç erkek olmak üzere toplam altı adet yeni ve farklı portre hazırlamış. Sistem yine Advanced Dungeons & Dragons 2nd Edition; yani o nefret ettiğim THACO'nun hüküm sürdüğü sistem. Konuya vakıf değilseniz, sistemi çözdüğünüz anda beni daha iyi anlayacaksınız demektir.

Oyun içerisinde hata pek görmedim ama ilk çıktığı günden beri olan, tüm karakterleri sığmayacakları bir noktada topluca ilerletmek istediğimde gerçekleşen saçma hareketler bu versiyonda da var; illa tek tek seçmek zorundayız karakterleri. Bir de döneminde A&D 2nd Edition çok popülerdi ve insanlar sistemi anlayarak oynuyorlardı. Günümüzde neredeyse yok olmuş olan sisteme vakıf olmadan oynamak, yeni nesil için birazcık zorlayıcı olsa gerek. Haricinde o halen dünyanın gördüğü en iyi üç RPG'den birisi!

## ■ Ertuğrul Süngü

## Baldur's Gate II: Enhanced Edition

- ⊕ Saf RPG
- ⊕ Yeni eklenen karakterler
- ⊕ Eklenti ve yeni Arena modu
- ⊖ Müzikler ve seslendirme
- ⊖ AD&D 2nd Edition bilmeyen için zorlayıcı
- ⊖ Kesinlikle günümüz grafiklerinden uzakta

8,5

## || Alternatif Baldur's Gate: Enhanced Edition



✓ Böyle kalabalık savaşların göz bebeği "Space" tuşu, yani pause!



Yapım **Overhaul Games**  
Dağıtım **Atari**  
Tür **RPG**  
Platform **PC, Mac, iOS, Android**  
Web **www.baldursgateii.com**



Yapım **Playstos Entertainment**  
Dağıtım **Inky Mind UK**  
Tür **Yarış**  
Platform **PC**  
Web [www.realworldracing.com](http://www.realworldracing.com)



# Real World Racing ★

## Google Maps'te yarışmak

Yıllardır ortalık Forza Motorsport ve Gran Turismo ile yıkılıyor, PC sahipleriye tartışmaya ancak Need for Speed ile dâhil olabiliyorlar. Bir tarafta simülasyon türündeki yarış oyunları, diğer tarafta eğlencelik yapımlar. Arada farklı alternatiflere de yönelenler oluyor tabii ki ama ben size çok daha farklı bir yarış oyununu sunmak istiyorum. Yarış oyunları yelpazenizi genişletmek ve farklı bir şeyler denemek istiyorsanız, Real World Racing size bu farklılığı sunmak için hazır bekliyor.

Öncelikle şunu belirtmek isterim ki Real World Racing, yeni çıkmış bir oyun değil ama oyunu gözden kaçırdığımı da düşünmeyin. Eylül ayından itibaren farklı dijital satış platformlarında boy gösteren ve ilk günden itibaren oynayıp takip ettiğim oyunu, Steam'e geçiş yaptıktan sonra Steam hesabıma taşıdım ve artık herkesin alıştığı bir platformdan yayımlanmışken incelemek istedim.

Real World Racing'de iki önemli detay var. Bir, oyunumuz tepe kamerasından oynanıyor. İki, yarıştığımız pistler dünyadaki büyük şehirlerin uydu görüntülerinden oluşuyor. Bu noktada yazının başındaki spota değinmek isterim ki uydu görüntüleri Google Maps'ten değil, farklı kaynaklardan alınmış durumda. Oyunda yer alan şehirlere Paris'i, Roma'yı, Berlin'i ve Londra'yı örnek verebilirim. Peki, dünyanın bu önemli şehirlerinde neler mi yapıyoruz? İşte bu konuda oyun bir hayli zengin. Öncelikle oyuna temelden başlamak isteyenler için bir Career modu mevcut. Yeni başlayanlar için kulağa kapsamlı geliyor belki ama kariyere başlamadan önce Driving

Licence sürecine tabi tutulmamız, kontrolleri ve oynanışı öğrenmek isteyenler için birebir. Bu bölümü aşınca da ilk klasmandan itibaren yarışlara katılıyor ve derece yapa yapa yolumuza devam ediyoruz.

Oyunu bir kez kaptıktan sonra ana menüdeki Arcade seçeneğine basıp Quick Race, Time Trial ve Leaderboards gibi alt başlıklara ulaşabilirsiniz. Real World Racing'e eliniz bir kez alıştıktan sonra dünya sıralamalarında boy göstermek isteyeceğinize eminim. Üstelik dünyaya meydan okumak için oyunun Multiplayer desteği de mevcut. Multiplayer seçeneği altında Online Challenges ve Online Quick Race alt başlıkları mevcut, seçim yaptıktan sonra "oda" oluşturarak ya da mevcut bir odaya girerek yarışlara katılabiliyorsunuz. Ne var ki oyunun kalabalık bir oyuncu kitlesi olmadığı için henüz bir odaya rastlayamadım. Hâlbuki multiplayer yarışlarda kullanılmak üzere kısa mesajlar hazırlayabileceğimiz basit bir sistem de söz konusu ve ben birilerini geride bıraktıktan sonra "Sollama beni, sollarım seni!" mesajı yollamak istiyordum rakiplerime...

Pistler gerçek, bol yarış seçeneği var ama bu kadar mı? Değil. Ana menüdeki Garage & Shop seçeneğine tıklayıp oyunun otomobil yelpazesine göz atabilirsiniz. Oyunun başında elbette ki düşük klasmanda otomobiller açık sadece ama oyun boyunca para kazanıp daha iyi otomobiller satın almak mümkün. Otomobiller beş sınıfa ayrılmış durumda ve her bir otomobil için de hız, ağırlık, motor kapasitesi gibi detaylı bilgiler aynı ekranda gösterilmekte.

İçerikten bol bol bahsettiğime göre artık oyna-

nışa geçebilirim. Bugüne kadar tepeden görüş açısına sahip birçok yarış oyunu oynadım, siz de oynamışsınızdır. Haliyle oynanışa alışmak pek zor değil; yukarı - aşağı yön tuşlarıyla hızımızı, sol - sağ yön tuşlarıyla da direksiyonu kontrol ediyoruz, "Ctrl" tuşu da el frenine denk geliyor. Bu temel bilgiler ışığında yarışırken rakiplerin hemen arkasına geçip rüzgârın etkisinden kurtulmak ve bir anda fırlayıp onları geride bırakabilmek gibi (slipstreaming) ince detaylar da mevcut oyunda.

Bitiş çizgisine doğru gelirken şu detayı da vermek isterim: Uydu görüntülerinden oluşan pistler, üzerine işlenmiş üç boyutlu görseller sayesinde hareket, boyut ve canlılık kazanmış durumda. Yani oyunu oynarken durgun bir uydu görüntüsü değil, canlı bir dünya görüyorsunuz. Öte yandan belli bir hızdan sonra pisti anlamak bir hayli zorlaşabiliyor ya da benim gözler iyice gitti arkadaşlar. Ve artık çizgiyi geçerken de gayet eğlenceli bulduğum bu oyunu, mevcut yarış oyunlarından sıkılanlara mutlaka tavsiye ediyorum ve otomobilin anahtarını şuraya bırakıyorum.

■ **Şefik Akkoç**

### Real World Racing

- ⊕ Gerçek dünyada yarışmak
- ⊕ Oyun modu çeşitliliği
- ⊕ Rahat kontroller ve oynanış
- ⊖ Göz yoruyor
- ⊖ Multiplayer'da oyuncu ktlığı var

# 7,5

|| Alternatif New Star Grand Prix





# LEVEL ONLINE

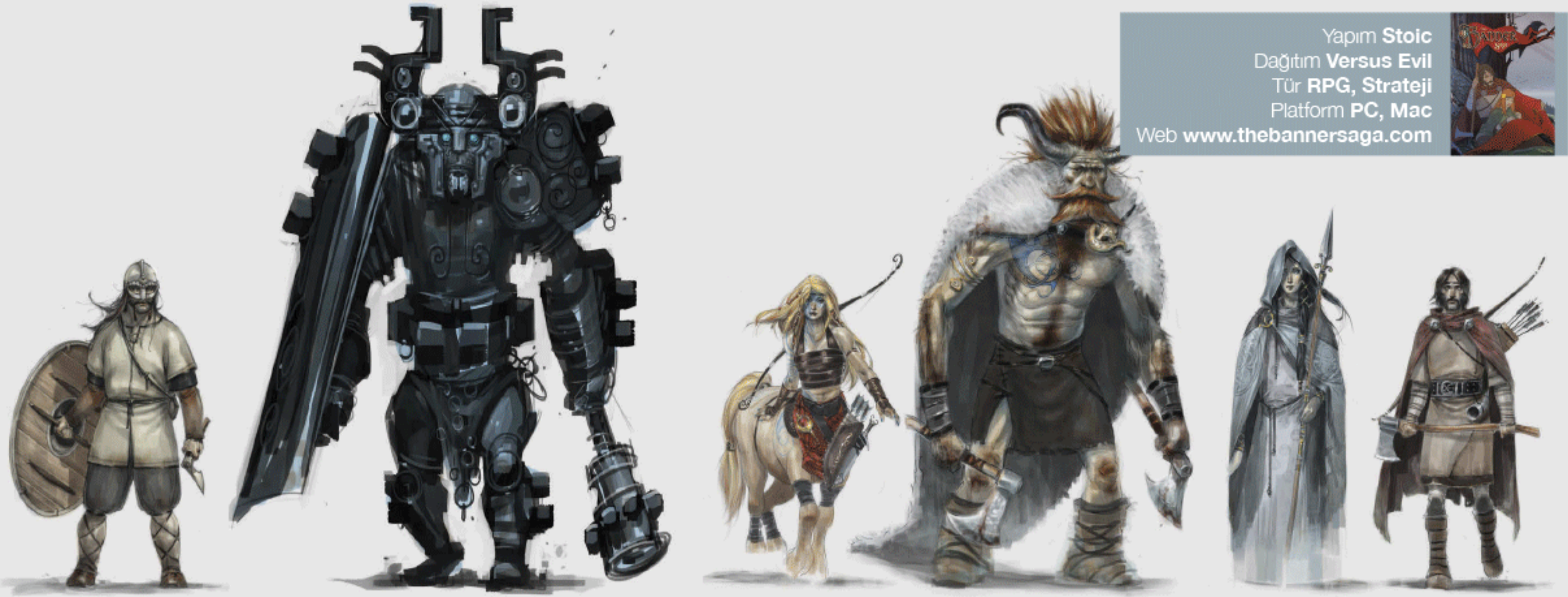
**HABER** İNCELEME  
**DOSYA REHBER** **VIDEO**  
**İLK BAKIŞ** **FORUM**  
ve fazlası...

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

Her gün güncelleniyor



Yapım Stoic  
Dağıtım Versus Evil  
Tür RPG, Strateji  
Platform PC, Mac  
Web www.thebannersaga.com



# The Banner Saga ★

## Bir Viking hikâyesi

Tıpkı Celtic Metal sevenler gibi, Viking temasını sevenler de çoktan bu oyunu alıp ruhlarıyla bütünleştirmişlerdir. Demem o ki bir grup alınmasın, gücenmesin. Bilmem dikkat ettiniz mi ama 2013'ün Şubat ayı içerisinde, birazdan bahsedeceğimiz The Banner Saga haricinde, "The Banner Saga: Factions" isimli ve ücretsiz bir online oyun piyasaya çıkmıştı. Gereğinden birazcık fazla paraya ihtiyaç duyduğundan dolayı ne yazık ki tutmayan yapım (Bence açık ara tutmadı.) şimdi soluğu tek kişilik senaryoda almış durumda. Bir dönem BioWare'in bünyesinde çalışan bağımsız oyun geliştiricisi Stoic'in elinden çıkan oyun, beni benden almayı başardı ve bakalım yazdıklarımın sonra sizler de etkilenecek misiniz...

### Birinci perde

"Nedir bu oyun?" diye soranlar için ilginç bir cevabım olacak: Sıra tabanlı stratejiyi alın, içerisine bolca rol yapma ekleyin, sonra yaptığınız rol gereği aldığınız kararların tüm oyunu "baştan sona" etkileyebildiğini düşünün, grafik olarak gördüklerinizin de Disney'den beri yapılmış en ilgi çekici stilde yaratıldığını hayal edin! (Ya da internetten oyunu aratın; bak

bu daha iyi.) İşte tüm bunların karışımı, The Banner Saga'nın kısa ve öz hali. Oyunun senaryosundan ve karakterlerinden bahsetmeden geçeceğim zira bence en önemli kısımlar burada yatıyor. Benim gördüğüm karakterleri siz görmemiş olabilirsiniz ya da tam tersi de olabilir. Oyunun başladığı andan itibaren bir kaçış hikâyesinin içerisinde buluyoruz kendimizi. Birbirinden farklı Viking klanları bir arada seyahat ediyor. Eğer Vikinglere birazcık aşınaysanız, liderlik sisteminin "en güçlünün başa geçmesi" ile oluştuğunu bilirsiniz. Hah, işte bir yandan kaçan ekip, diğer yandan kendi meseleleriyle boğuşuyor ve biz de bu esnada olabildiğince mantıklı kararlar almaya çalışıyoruz. Oyun ilerledikçe hikâye kurgusu da derinleşmeye başlıyor. Dediğim gibi, aldığımız her kararın oyuna bir etkisi var ve bunlar geri dönüşü olmayan kararlar. Başladığımız noktaya da sınırlı değil oyun, yani hikâye akışına göre bir anda haritanın ta öbür ucundaki farklı karakterlerin kaçış senaryosuna ortak olabiliyoruz. Anlayacağınız bir oradan, bir buradan devam ediyor senaryo.

### Bir sen, bir ben...

İş savaş sahnelerine geldiği zaman, sistem tamamen sıra tabanlı bir hal alıyor. Karakterlerimiz kahraman olarak adlandırılmış. Başlangıçta Archer, Raider, Shieldbanger ve

Warrior olarak görünen dört sınıfın her birisi, kendi içerisinde üç farklı geliştirmeye sahip. Misal, Archer sınıfı Bowmaster, Siege Archer ve Skystriker diye geliştirilebilen bir model. Herkesin kendi stat'leri olması da cabası. Atılabilecek adım miktarından, verilebilen hasara kadar her türlü hesabı yapmak şart. Karakterlerin sağlığı, aynı zamanda vuruş gücü ve herkesin hem zırhı, hem de sağlığı bulunmakta. Özellikle eş güçteki karakterlerin önce zırhına çalışıp sonradan zarar vermeye çalışmak daha mantıklı. Karakterlerin seviye atlaması içinse bolca düşmanı yere serip akabinde elde ettiğimiz "renown" puanını bir güzel harcamamız gerekmektedir. Zaten seviye atlayan kendisini belli ediyor... "RPG seviyorum ve sıra tabanlı stratejiye hayır demem, hele farklılıklar çok severim!" diyorsanız, alın size oyun! Vallahi çok güzel, billahi çok güzel!

### ■ Ertuğrul Süngü

#### The Banner Saga

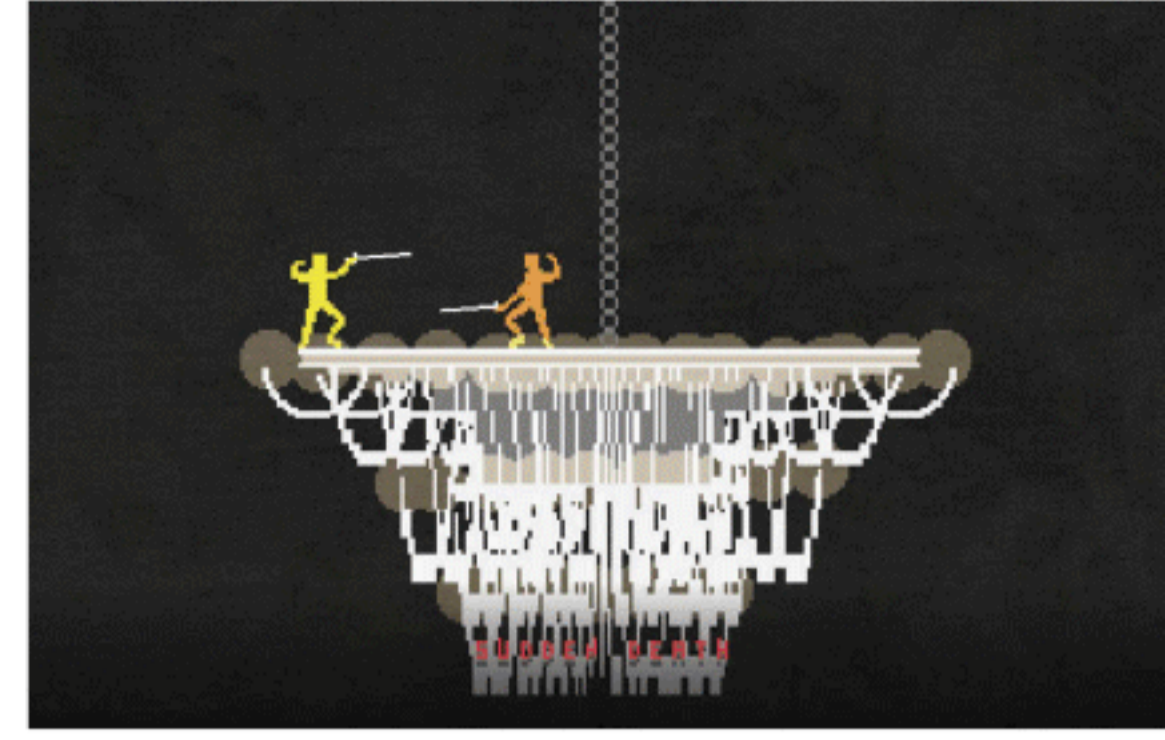
- ⊕ Görseller
- ⊕ Hikâyenin akıcılığı
- ⊕ Müzikler
- ⊕ Harika savaş sistemi
- ⊖ Sınırlı kahraman listesi
- ⊖ Herkese göre değil

# 8,6

|| Alternatif Heroes of Might & Magic VI







nidhogg

Yapım Messhof  
Dağıtım Messhof  
Tür Aksiyon, Spor  
Platform PC  
Web www.nidhogggame.com

## Nidhogg ★

### Bol pikselli kılıç simülasyonu

Karateka'yı hatırlayanlar el kaldırsınlar! Açıkçası Şefik oyunu incelemem için verdiğinde, çocukluğumuzu şenlendiren güzide yapımlardan biri olan Karateka'nın en son reenkarnasyonu karşılaştığımızı düşünüyordum ancak karşıma bambaşka, bir o kadar da kendine özgü bir bağımsız oyun çıktı.

Bağımsız oyun geliştiricileri arasında kısaca "Messhof" diye tanıdığımız Mark Essen'in elinden çıkan bu yapım, ilk kez yüzünü gösterdiği 2011'den bu yana defalarca ödülle layık görülükten sonra bu ay içinde Steam aracılığıyla oyuncularla buluştu.

"Oyunun başta göz dağlasa da sonradan göze hoş gelmeye başlayan grafikleri kadar önemli bir konu da müzikleri"

Nidhogg'un kelime kökeni, Norveç Mitolojisi'nde dünyanın merkezine kadar uzanan ağaç Yggdrasill'in köklerini yiyen dev yılan Niðhögg'nden gelse de kelime bizim kullandığımız dilde daha çok Nidhogg olarak geçiyor. Oyunumuz "side-scrolling" diye tabir ettiğimiz türde, ilk görüşte burun kıvracağınız ancak oynanış aşamasına geçtiğiniz anda karakterlerin özgün fiziklerine bayılacağınız, rengârenk savaş alanlarında geçiyor. Standart bir platform oyunuymuş gibi, o piksel piksel karakterimiz zıplayabiliyor, eğiliyor, taklalar atarak uzaklaşabiliyor ancak esas konumuz kılıç kullanımı.

Oynanışı en temelden tarif etmek gerekirse oyunda birkaç farklı boyutta kılıçlar edinebiliyor ve kılıcın durduğu pozisyon ve karakterimizin ayak hareketleri sayesinde rakibimize üstünlük sağlamaya çalışıyoruz. İlk başlarda her öldürdüğümüz rakipten sonra beş - altı saniye zamanımız oluyor ve bu esnada bir rakibimiz tekrar karşımıza çıkmadan önce ilerleyerek bir sonraki sahneye geçmeye çalışıyoruz. Ancak ilerledikçe bu süre bir saniyenin altına düşüyor ve bu esnada sağa doğru yapabileceğiniz bir santimlik bir ilerleme bile büyük kazanç. Savaşlar tek kişilik modda çok uzun sürmese de bu küçük oyun size birkaç saatlik keyifli bir deneyim sunuyor. Multiplayer bölümüyle oyunun en büyük artısı.

Eski günlerdeki gibi aynı klavyeden bir arkadaşınızla oynayabileceğiniz gibi, sekiz kişilik online desteği ve turnuva seçenekleri de sunuyor. Açıkçası bir arkadaşınıza karşı oynadığınızda oyundan gerçekten büyük keyif alacağınızı ve başında geçirdiğiniz saatin farkına bile varmayacağınızı düşünüyorum. Durduğunuz yere, rakibinizin pozisyonuna, elindeki kılıcın duruşuna olan konsantrasyonunuzu bir an bile kaybettiğinizde piksellerinizin ekrana saçılması işten bile değil. Oyunda elinizdeki kılıç düştüğünde rakibe çıplak elle saldırmanız mümkün olsa da eli kılıçlı bir rakibe karşı bunun bir işe yaradığını görmedim, yani Osmanlı tokadından mucize beklemeyin ve yere düşen kılıcınızı almaya bakın en kısa sürede.

Gerçekten oyunu iyi kavramış iki kişi aynı klavyede veya online olarak karşılaştığında maçların süresi tıpkı iyi bir satranç veya snooker maçında olduğu gibi uzuyor da uzuyor. Her bir hamle hesaplanıyor, her kılıç hareketine karşılık veriliyor ve kazanan kişi, rakibi tekrar savaş alanına dönene kadarki o kısa sürede ilerleyerek kendi bölümünün sonuna gelmeye çalışıyor; son derece ulvi bir amaç uğruna, ölecekse Nidhogg'un kendisi tarafından yenilerek hayata veda etmek için.

Oyunun başta göz dağlasa da sonradan göze hoş gelmeye başlayan grafikleri kadar önemli bir konu da müzikleri. Oyunun soundtrack'i tamamen Daedalus tarafından hazırlanmış ve daha ilk andan itibaren oyunun retro atmosferini perçinliyor. Oyunumuzun fiyatı ben bu incelemeyi yazdığım sıralarda 15 dolara yakındı, bunun küçük bir online oyun için fazla olduğu söylenebilir. Ancak bu oyunu aldığınızda da verdiğiniz paraya değdiğini göreceksiniz. Bu tarz bağımsız oyunlara pek fazla vakit ayıramayan ve önceden ödüller kazanan bu yapımından Şefik oyunu incelemem için bana verene kadar bihaber olan bendeniz başında oldukça keyifli vakit geçirdim. Çok fazla modern rakibi yok, farklı bir tat olacaktır, öneriyorum. ■ **Kürşat Zaman**

### Nidhogg

- ⊕ Multiplayer inanılmaz bağlayıcı
- ⊕ Kılıç dövüşleri basit ve yenilikçi
- ⊖ Tek kişilik mod pek uzun değil
- ⊖ 15\$'lık fiyat yüksek

# 8,3

Alternatif Karateka



# OlliOlli ★

Tony Hawk'ın izinden...

E A Skate oyunları yapıyordu, Activision da Tony Hawk oyunlarıyla bizi oyalıyordu ama o devir kapandı. Ne kaykay, ne paten, ne snowboard... Artık spor oyunu adına futbol, basketbol ve Amerikan futbolu var, başka da bir şey yok. Neyse ki bağımsız yapımcılar kendi kafalarına göre oyun yapma özgürlüğüne sahipler ki kaybolmuş türleri, AAA kalitesinde olmasa da bir yerlerde görmeyi başarıyoruz. PS Vita için geliştirilen OlliOlli de bu oyunlardan bir tanesi.

Şahsım adına zamanında Tony Hawk oyunlarının altını üstüne getirdiğimi bildirmek isterim. Üçüncü oyundan sonra gitgide çitayı aşağı çeken Tony Hawk oyunlarını yine de terk etmedim ve her birini, uzunca bir süre oynadım. Bu nedenle de OlliOlli'nin indirme kodu elime ulaştığı gibi oyunu elimden bırakmamam normal karşılanmalı. İki boyutlu bir oyun olması nedeniyle Skate veya Tony Hawk oyunlarıyla karşılaştırılması mümkün olmayan oyun, kendi içerisinde bir hayli hoş bir mekaniğe sahip. Oyunda amaç, verilen görevleri kaykaycınız bitiş çizgisine varana kadar tamamlamak. Bunları tamamlayamazsanız bile bir sonraki bölüme geçiyorsunuz ama zaten OlliOlli bölümleri bitirmenizi değil, bölümleri challenge'ları tamamlayarak sonlandırmanızı istiyor. Görevler belirli bir puanı yakalamak, art arda belirli kombolar yapmak, belirtilen nesnelere toplamak gibi basit işleri içeriyor. Basit dediğim, anlaşılması basit; yoksa bu işleri yapmak zaman zaman bayağı zorlayabiliyor.

Kontrollerden bahsetmeliyim ki olay nasıl işliyor, anlayalım. Sol analog kolu çeşitli yönler iterek çeşitli hareketler yapıyoruz. Kolu ileri tutup bırakmak bir hareket oluyor, aşağı tutup bırakmak başka bir hareket... Daha zor hareketlerde Street Fighter'daki Hadouken hareketi (aşağı, aşağı ileri,

ileri) gibi yönlendirmeler gerekiyor. İşin en zor hale geldiği kısım sol omuz tuşuna (L) basılı tutarken bu hareketleri yapmak. Hızlanmak için X'e en fazla iki kez basmak yetiyor ve asıl zorluk, hareketleri yaptıktan sonra yere inerken X'e basmayı unutmamakta. Şahane bir hareket yapmış olsanız bile yere inerken X'e basmazsanız, o hareketten resmen puan almıyorsunuz.

Bölüm tasarımları ne çok iyi, ne de kötü. Bunu söylememin nedeni de oyunu uzunca bir süre oynadığınızda bölümlerin çok tekrar ettiğini görüyorsunuz. Ne art arda acayip kombolar yapmak için farklı bölüm tasarımları karşınıza çıkıyor, ne de hareketleri art arda bağlamamıza olanak tanıyacak büyük açıklıklar. Bir şekilde aynı şeyi, farkı challen-

“Ne kaykay, ne paten, ne snowboard...  
Artık spor oyunu adına futbol, basketbol ve Amerikan futbolu var, başka da bir şey yok”

ge'leri tamamlamak için yapıyoruz. Bu nedenle de oyunu kısa süreler oynayıp araya zaman koymak gerekiyor.

Günlük mücadelelere de yer vermiş OlliOlli. Bunlar kapalı bir alanda en yüksek puanı yakalamak için verilen mücadeleleri ve sınırsız antrenman imkânınız olup puan için sadece tek bir gösteri yapmanızı sağlayan müsabakaları kapsıyor. Eğer başarılı olursanız da günlük lider tablolarında zirvede olabiliyorsunuz.

Müzik seçiminde smooth jazz gibi bir tarzın seçildiği ve sırf müzikleri için bile denenebilecek olan OlliOlli, PS Vita'da oynanabilecek en keyifli oyunlardan bir tanesi. Az oyun çıkan bu günler, oyunu denemek için iyi bir fırsat yaratıyor.

## ■ Tuna Şentuna

### OlliOlli

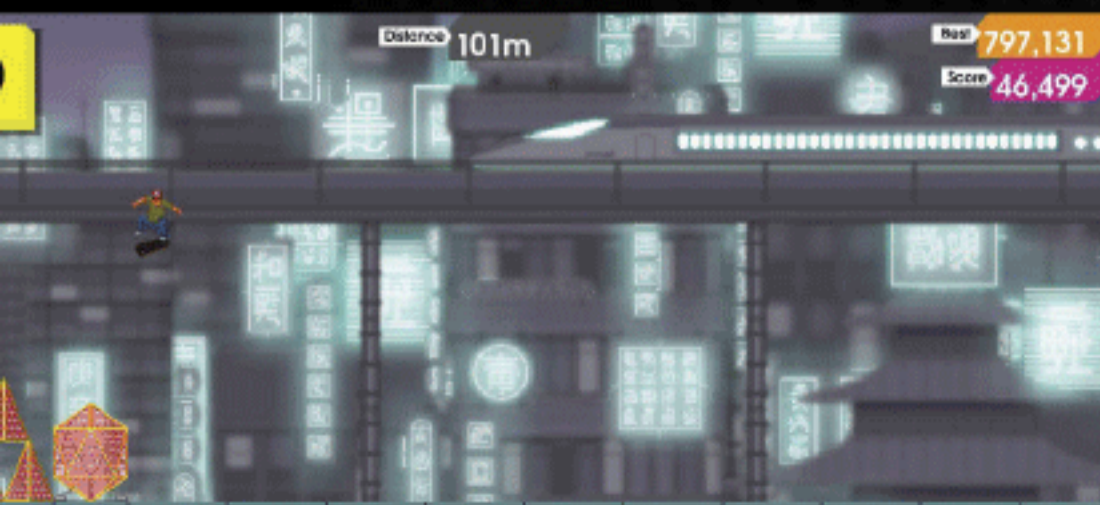
- ⊕ Kesinlikle çok eğlenceli
- ⊕ Müzikler çok iyi
- ⊖ Bölüm tasarımları daha iyi olabilirdi
- ⊖ Monotonluk kaçınılmaz oluyor

# 8,0

Alternatif Canabalt



x5 Fakie Backside Flip 180



x5 Fakie Bigspin Flip 180



x18 Crooked Grind

Yapım **Roll7**  
Dağıtım **Sony**  
Tür **Spor**  
Platform **PS Vita**  
Web [r7games.webs.com/olliolli](http://r7games.webs.com/olliolli)  
Türkiye Dağıtıcısı **Sony**



◀ Sadece bir kez düşmek, bölümü tekrar etmeniz anlamına geliyor.





Yapım **Ubisoft**  
Dağıtım **Ubisoft**  
Tür **RPG**  
Platform **PC**  
Web **might-and-magic.ubi.com**  
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**



## Kamera

Yazımda oyun kamera açısından bahsettim ve daha önce deneyim etmeyenler için mevcut yapıda çok zorlayıcı noktalar söz konusu. Misal, Mouse ile sadece sağa ve sola bakabiliyoruz. Mouse'u bıraktığımız anda görüntü normal açıya dönüyor. Normal şartlarda "Q" ve "E" tuşlarıyla sağa sola dönüyoruz; yani önümüz, sağımız, solumuz ve arkamız olmak üzere dört yönümüz var ve sadece tek bir çizgi üzerinde yürüebiliyoruz.

- ✓ Doğru düşmana, doğru şekilde saldırmazsak sonuç kurukafa...

# Might & Magic X: Legacy

## Eski ile yeni birleşince

Her zaman Heroes serisiyle karıştırılan Might & Magic, özellikle eski toprak RPG'cilerin hastası olduğu bir yapıdır. En son dokuzuncu oyunuyla akıllarda kalan seri, zaman içerisinde karanıklara gömülmüştü. Nitekim altıncı ve sekizinci oyun arasında geçen sürede milyonları peşinden sürüklemeyi başarmış olan seri, aradan geçen yılların ardından sonunda karşımızda. 2003 yılına kadar 3DO'nun elinde bulunan seri, firmanın batmasının ardından Ubisoft tarafından satın alınmıştı. O gün bugündür Ubisoft'un elinin altında bulunan "Might & Magic" ismi, başta Dark Messiah ile yola devam ettiyse de hiçbir şekilde eski ruhu yakalayamamıştı. Peki, şimdi ne değişti? Ubisoft bizler için nasıl bir yapımla hazırladı, gelin birlikte bakalım.

### Herkes için zor

Açık konuşmak isterim ki ben altıncı ve yedinci oyunun büyük hayranıyım. Yine olsa -o piksel piksel grafiklerine rağmen- yine oynarım. O yüzden bu tarz yapımlara huşuyla yaklaşıyorum. Grafik konusuna değinmişken buradan başlayalım. Legacy üzerinde kullanılan Unity grafik motoru, bu tarz bir oyun için çok uygun olmuş; gerektiği kadar fizik animasyonu ve bolca kaplama. Pek tabii ki öyle detaylı grafikler beklemeyin. Bilmeyen için oyunun mantığını anlatmak da lazım. Temelde birinci şahıs kamera açısından görüyoruz dünyayı ve grubumuzdaki karakterler, arabirimin orta alt kısmında portreleriyle gösteriliyorlar. Her birisinin kendisine ait yeteneği, çantası ve eşyası bulunuyor. Savaşlardaysa

işlem, yine birinci şahıs kamera açısında ve sıra tabanlı şekilde ilerliyor; yani inisiyatif kimdeyse ilk o oynuyor. Rakiple olan karşılaşma esnasında, uzakta kaldığımız sürece menzilli saldırılar yapabiliyoruz ki zaten oyunun kendi içerisindeki taktiksel yapı da burada yatıyor. Misal, karşımıza aldığımız iki düşman biriminin arkasından bize ok atan ekibe ya menzilli saldırı yapabiliyor ya da önce karşımızdakileri ortadan kaldırıp kendilerine öyle ulaşabiliyoruz. Anlayacağınız mevcut kamera açısı, alışık olmayanlar için böyle bir sistemde birazcık zorlayıcı. Oyunda insan, ork, elf ve cüce olmak üzere dört tane ırk bulunuyor. Her ırk üç farklı sınıftan birisini seçebiliyor ama her ırk için her sınıf açık değil. İnsan olarak oynamanın biraz daha avantajlı olduğuna değinmek isterim. Fazladan sekiz adet yetenekle oyuna başlamak büyük fark yaratıyor. (Seriye yabancı olanlar için otomatik parti yaratma seçeneği de var.) Yetenekler tabii ki sınıflara göre dağılıyor. Nitekim oyun başında sadece belirli yetenekleri seçebiliyoruz, yani genelde olduğu gibi hemen baştan bir yeteneğe üç - dört yetenek puanı gömmemiyoruz. Onun yerine karakterimiz seviye atladıkça aldığı puanlar -ki genelde iki puan- aracılığıyla yeteneklerimizi geliştiriyoruz. Expert ile başlayan yetenek seviyeleri, Master ve Grandmaster olarak ilerliyor. Unutmamak lazım ki farklı sınıfların farklı yeteneklerini doğru kullanmak kesinlikle oyunun en can alıcı noktası...

Ubisoft, Legacy ile eski bir efsaneyi -köklerine sadık kalarak- yeniden hayata geçirmiş ama üzerine basmak, hatta üzerinde zıplamak suretiyle diyorum ki oyun sadece ve sadece saf RPG severlerin dikkatini çekecek seviyede. Ha, bizim gibi adamlar için gerçekten kaliteli bir yapımla ama yıllardır bu isimden uzak kalmış kaç insanı da bilgisayarnın başına toplayabilir, bilemem. Benim deneyim ettiğim kadarıyla ortalamanın üzerinde olmuş Legacy. Şimdilik birçok hatası var tabii ki ama RPG istiyorum diye deliye dönenler için iyi bir seçim. ■ **Ertuğrul Süngü**

### Might & Magic X: Legacy

- ⊕ Klasik M&M oyun yapısı
- ⊕ Birçok farklı yetenek
- ⊖ Alışık olmayan için zor oyun yapısı
- ⊖ Orta seviye grafikler
- ⊖ Az sayıda sınıf olması

# 7,2

Alternatif Might & Magic IV







Yapım Mind Over Matter Studios  
Dağıtım Nordic Games  
Tür RPG, Strateji  
Platform PC  
Web www.spellforce.com



# SpellForce 2: Demons of the Past

Özlenen isim yine burada

Şimdi "Nereden çıktı bu oyun?" demeyin, vallahi ben de bilmiyorum. SpellForce 2, 2006 yılında üretilmiş bir yapımdı ve aradan geçen sekiz sene içerisinde iki adet eklenti paketiyle seriyi şenlenmişti. İlk paketin üzerinden geçen yılların ardından, 2012'de ikinci paketle kendisini gösteren seri, öyle görünüyor ki durmak bilmeyecek. Bilmeyecek çünkü serinin üçüncü paketi Demons of the Past piyasaya çıktı. Seri, bazıları için çoktan mazide kalmış olabilir ama o kendini yenilemeyi bir kez daha başarmış. Ha, ne kadar başarmış, gelin onu da ben anlatayım.

## Bu nasıl oyun?

Ekran görüntülerine ve videolara baktığınız zaman kafanız birazcık karışabilir ama hemen yardımcı olayım. SpellForce 2, RTS ve RPG türlerini bir arada barındıran ender yapımlardan biri ki zaten oyunun takipçileri de en çok bu duruma hayran. Tek kişilik senaryoda RPG oynuyormuş gibi kahramanlarımızı kullanıyor, belirli görevleri tamamlamaya çalışıyoruz. Her kahramanın kendisine özel güçleri bulunuyor ve her karakteri farklı şekilde geliştirebiliyoruz. Seviye atlama sistemine sahip olan SpellForce'da Combat, Shaikan ve Magic başlıkları altında, birbirinden farklı kollarda yetenek puanı dağılımı yaparak karakterlerimizi şekillendiriyoruz. Pek tabii ki kılık kıyafet konusu da bir hayli önemli. Yaptığımız görevler karşılığında aldığımız yetenek puanları ve altınlar ile karakterlerimizi geliştirmeye devam ediyoruz. İşte biz bir yandan karakter odaklı ilerlerken, diğer yandan da kontrolümüz altında bulunan bir şehri idare etmemiz gerekiyor ki oyunun temel dinamikleri burada devreye giriyor. Bu yüzden SpellForce 2 öyle birazcık deneyim edilip köşeye atılacak bir oyun değil.

Efendim, işin strateji kısmında bildiğiniz kaynak topluyor, bina yapıyor, asker üretiyor ve rakibe saldırıyoruz. Tek kişilik senaryo içerisinde bunları RPG tarzında geliştirilen karakter-

lerimizle yapmak bambaşka bir keyif veriyor. Fakat bu durumdan hoşlanmayanlar için oyunun muazzam bir multiplayer kısmı bulunmakta. Skirmish ile tamamen RTS haritaları deneyim edebiliyor, Free Game ile belirli seviyeler arasına serpiştirilmiş RTS ya da RPG görevlere dalabiliyor, Domination ile zamana karşı yarışabiliyor ve Survival ile de 0 ila 30 seviye arası fantastik görevlere dalabiliyoruz. Unutmadan belirtmekte fayda var ki SpellForce 2'de kendilerini sadece düşman olarak gördüğümüz tüm ırklarla oynamak artık mümkün! Gelelim işin diğer tarafına... Bu oyunun en büyük eksisi şüphesiz ki grafikleri zira 2006'da kullanılan aynı grafik motorunun geliştirilmiş haliyle karşımıza çıkmış durumda. Gün döngüsü esnasında değişen ışıklandırma efektlerini saymazsak hiçbir yenilik yok diyebiliriz. Haricinde durduk yere kesilen müzikler ve görevler arası geçişlerde yaşanan takılmalar da bulunuyor. Bir de farklı ırklar olmasına rağmen temelde yaptığımız binalar ve ürettiğimiz birimler, farklı makyajlar altında aynı özelliği taşıyor. Yani içerisinde oyunun orijinaline göre muhteşem yenilikler barındırıyor ama temelde hala çok eski bir yapımda ve inanıyorum ki günümüz oyuncusunun hiçbir şekilde cezp edemeyecektir.

## ■ Ertuğrul Süngü

### SpellForce 2: Demons of the Past

- ⊕ RPG ve RTS bir arada
- ⊕ Detaylı karakter geliştirme
- ⊕ Farklı kahraman sınıfları
- ⊖ Birbirinin aynısı birimler
- ⊖ Çok ama çok eski grafikler
- ⊖ Senaryo fakirliği çekmesi

# 5,0

|| Alternatif The Banner Saga

## Hatalar

Oyunun multiplayer kısmında genel olarak hata gözlemlemedim ama tek kişilik senaryo benim için facia gibiydi. Görevler esnasındaki geçişlerde bir karakter olduğu yerde kalırken, diğeri ekranın öbür ucunda çıktı. Eğer benzeri bir durumla karşılaşırsanız, ışınlanan karakterinizi yanınıza geri çağırın.



50 **COK** ÖZEL **STICKER** 22 **BOMBA** **POSTER** 12 **SUPER** **KAPI** **ASKISI**

SUBAT 2014  
FİYATI 5,5  
NO: 02

# hevgirl



Justin'e  
DEMİR  
AT!

S.37

14  
SUBAT  
Sokağı

KEREM İÇİN SOLA

1D İÇİN SAĞA SAP!

Tatilde  
YATMA

SÖMESTİR  
HEYECANINI  
YAKALA!

S.31

Bella

GÜZELLİK  
MERKEZİ

S.44



ŞŞŞT!  
Demi  
duymasın!

Alka geldiler!

S.82 ROSS  
LYNCH

S.72 AUSTIN  
MAHONE

Sevgililer  
Günü

ÖZEL

GİZEM  
ERHAN, CAN  
BERK

POP'UN YENİ PRENSESİ Lorde'YE ZOOM'LA!

HER AY  
3 HEDİYE  
BİRDEN

12  
BOMBA  
KAPI  
ASKISI

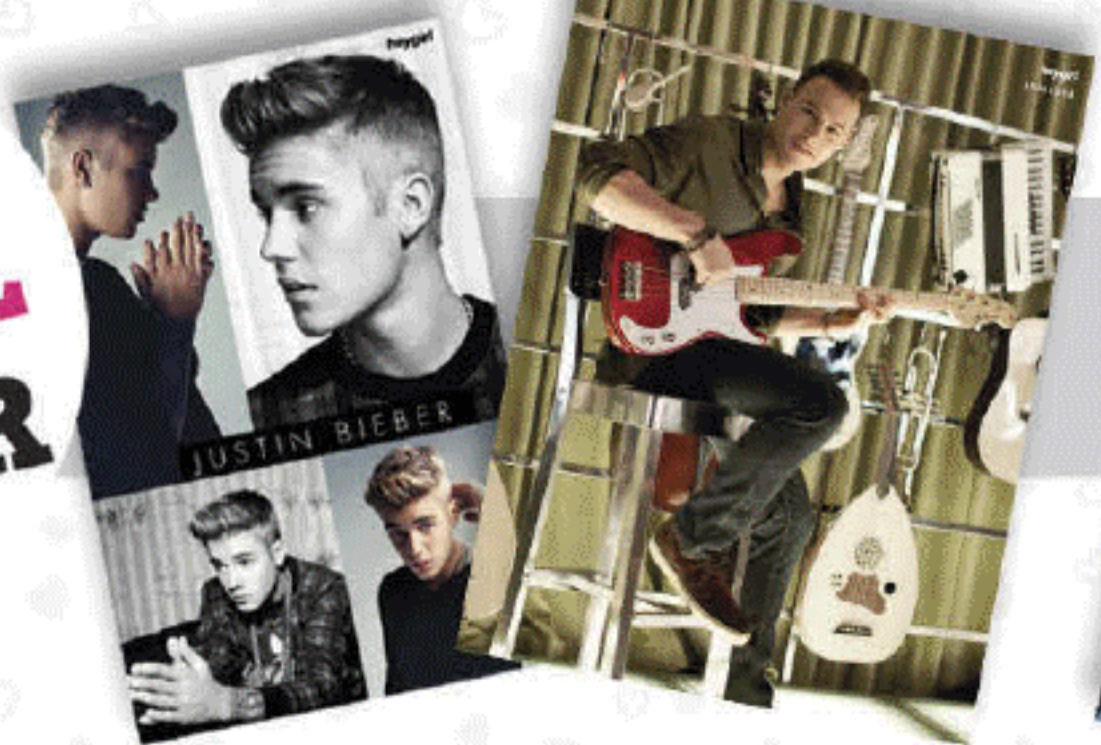


50

STICKER



22 **COK** ÖZEL  
POSTER



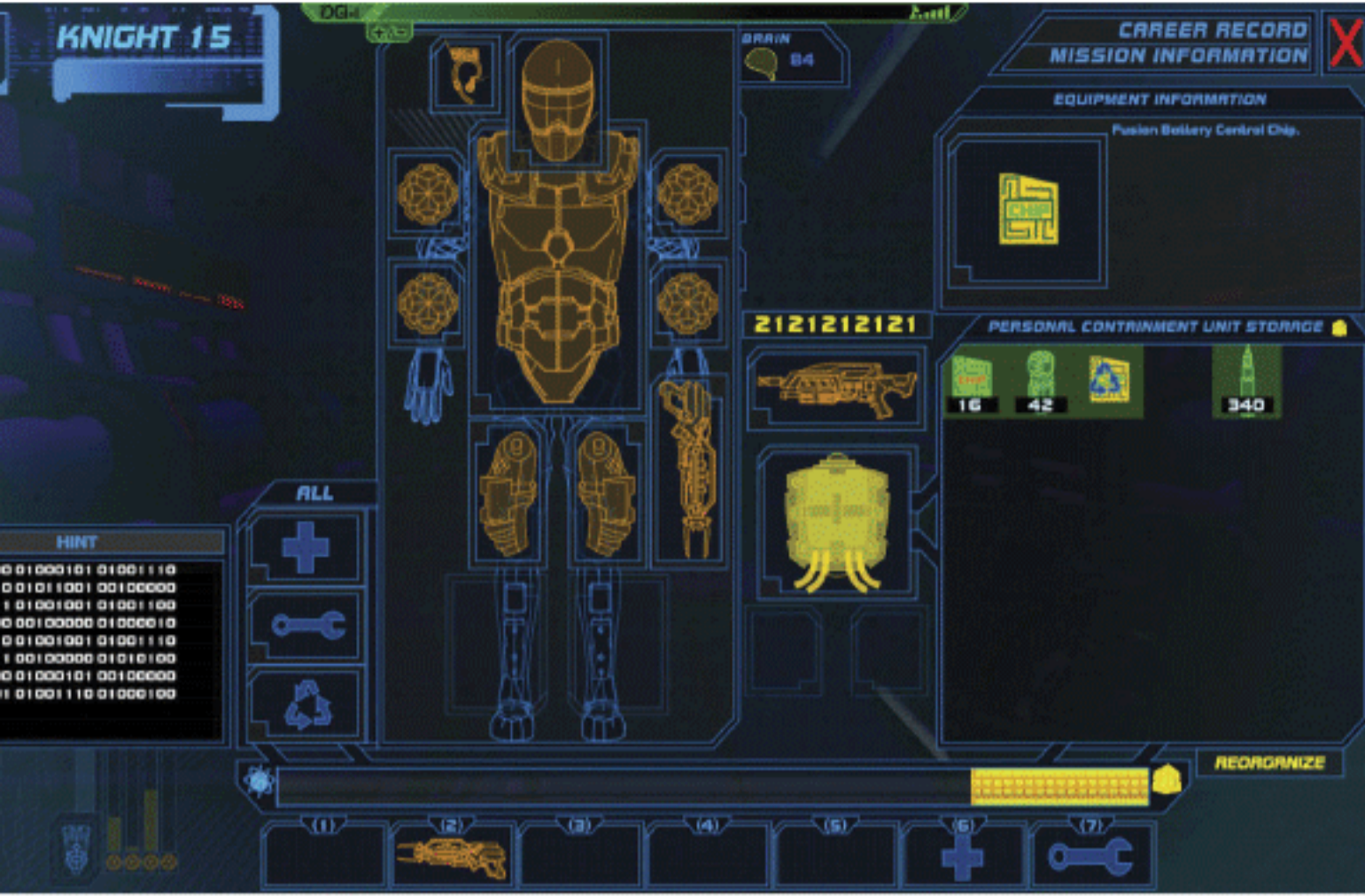
ŞUBAT SAYISINI KAÇIRMA!

HEYGIRL.COM.TR

Dijital Dergi Aboneliği için:  
www.eMecmua.com







Yapım Interdimensional Games Inc  
Dağıtım Interdimensional Games Inc  
Tür Aksiyon, Macera, RPG  
Platform PC  
Web [www.interdimensionalgames.com](http://www.interdimensionalgames.com)



# Consortium ★

Bizimle uçtuğunuz için teşekkür ederiz

Video oyun dünyası çok garip bir yer. İnsanın karşısına ne zaman sürpriz bir oyun çıkacağı belli olmuyor ki zaten "sürpriz" dediğimiz şeyin özünde de bu zaman belirsizliği özelliği olduğu için aklınız karışmış olabilir; neyse, çok kafa yormayın, ayarlarınızı bozmayın.

Milyar dolar cirolu oyunlar yapan dev oyun şirketlerinin bangır bangır bağırıp tanıtımlar, reklamlar, videolar yayınlarken hazırladığı oyunların aksine Consortium, sessiz sedasız ortaya çıkan bir bağımsız oyun. Bilimkurgu temalı bu macera / RPG oyununda, 2042 yılında havada dolaşıp duran bir uçağın içinde geçen bir maceraya tanık oluyoruz. Avrupa üzerinde uçan uçağımız bir tür Birleşmiş Milletler Barış Gücü görevi yapıyor ancak zamanda küçük atlamalar yapmayı mümkün kılan minik uyduların üzerine kurulu bir dünyada barış gücü görevi bile çok farklı oluyor.

Oyundaki karakterimiz, "Bishop 6" kod adlı bir ajan ve gelişmiş bir karargâh uçağı olan Zenlii'de bir aşığı, bir yukarı koşturup sorunları çözmeye çalışıyor. Bu sorunların arasında uçak mürettebatını öldüren bir katili bulmak, saldırgan bir Bulgar grubun uçağa sızmasını önlemeye çalışmak gibi süper maceralar da yer alıyor.

Oyun temel olarak diyaloglar üzerine kurulu. Aslında hiç silah ateşlemeden her sorunu diyalog yoluyla çözmek de mümkün ancak biraz aksiyon isteyenler için çatışma sahneleri de oyunda yer alıyor ve bir macera oyunu olmasına rağmen, FPS tarzındaki çatışma sahneleri -oldukça gelişmiş bir mekaniğe sahip olarak- oyuncuları etkiliyor. Çatıştığınız düşmana farklı şekillerde zarar verebiliyor, onları yere serebiliyor ve sonunda da etkisiz hale getirebiliyorsunuz. Üstlerinden düşen pek çok malzemeyi kullanabiliyorsunuz. Değme RPG oyunlarına taş çıkaracak bu yapısı, Consortium'un gelecekteki yeni oyunları için umut vaat ediyor. Sağlam bir yapımcının desteğiyle çok daha geniş bir oyunun yapılması mümkün olursa tadından yenmeyeceğini düşünüyorum ama bu hali bile bilimkurgu severleri memnun edecek bir oyun deneyimi sunuyor.

Bishop 6 kardeşimiz olarak oyunda sağa sola koştururken çok detaylı hazırlanmış olan bu uçağı tanı-

yor ve içindeki her personelle tek tek iletişim kurup onlarla yakınlaşmak durumunda kalıyorsunuz. Oyundaki karakterler, FPS türü oyunlarda alıştığınız ve sizinle beraber çatışmaya giren piyon askerler değil. Hepsinin bir karakteri, görevi, özelliği bulunuyor. Ayrıca her satır diyalog için çok kaliteli bir seslendirme yapıldığının da altını çizelim. Oyun küçük bir uçağın içinde geçiyor olsa da arkasında büyük bir geliştirme organizasyonu olduğunu hissediyorsunuz. Tek kişilik bir bağımsız yapımcının "hayallerini gerçeğe dönüştürme" projesi değil de deneyimli bir oyun

"Oyun küçük bir uçağın içinde geçiyor olsa da arkasında büyük bir geliştirme organizasyonu olduğunu hissediyorsunuz"

yapım stüdyosunun geliştirdiği bağımsız oyunla karşı karşıya olduğunuzu kolayca görebiliyorsunuz. Oyunda ne yazık ki yükleme ekranında dört - beş dakika beklemek gibi bazı sorunlar yer alıyor ancak yapımcı firma bu sorun için özür dileyerek Ocak sonunda bir yama yayınlacağını altını çizdi. Dolayısıyla siz bu ay oyunu oynarken bu küçük sorunlar ortadan kalkmış da olabilir. "Mainstream" oyunlardan çok yorulduğunuzda ara verip sakin ama heyecanlı bir macera yaşamak için Consortium'un özenle hazırlanmış bilimkurgu dünyasına bir göz atmanızı tavsiye ederim. Ama Call of Duty'de, Battlefield'da multiplayer atmadan rahatlayamayan atarlı bir ergenseniz, konuş konuş bitmeyen uzun diyaloglardan çok sıkılabilirsiniz, şimdiden uyarayım.

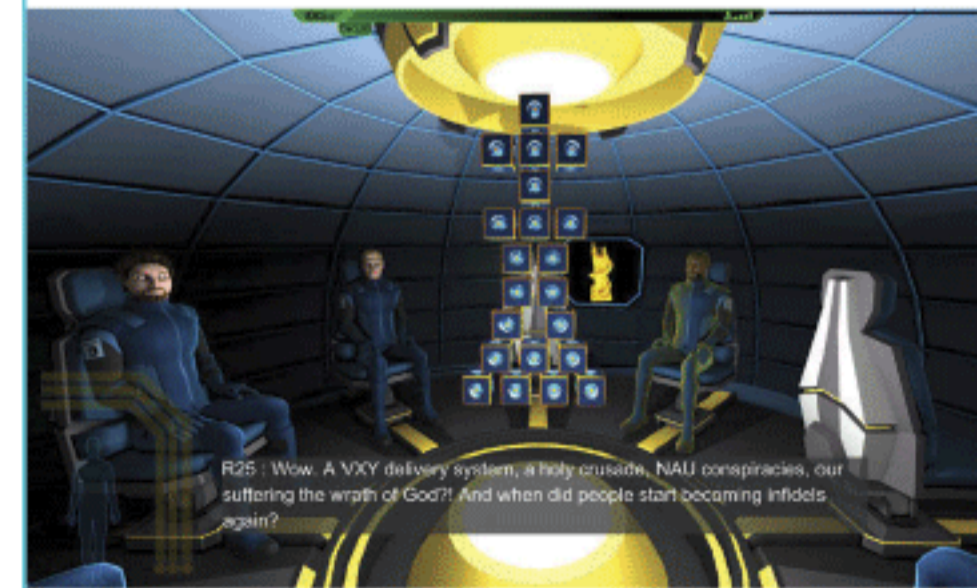
■ Cem Şancı

## Consortium

- ⊕ Zengin bilimkurgu dünyası
- ⊕ Süper atmosfer
- ⊕ Harika müzik
- ⊕ Süper seslendirmeler
- ⊖ Çok yavaş ve çok uzun diyaloglar
- ⊖ Kısa oyun süresi

# 7,8

Alternatif Dishonored





# Sevgililer Günü Hediyesi

ARAYANLARA **TEMPO**'DAN İLHAM VERİCİ BİR ÖNERİ

## MÜZİKLE YOLCULUK



6 KİTAP  
24 CD

HER KİTAPTA SAYISIZ FOTOĞRAF  
VE 4 CD DOLUSU ÜLKE MÜZİĞİ



NEFES KESEN FOTOĞRAFLAR VE EŞSİZ ŞARKILAR

**DB**  
DOĞAN BURDA DERGİ





Yapım **Klei Entertainment**  
Dağıtım **Klei Entertainment**  
Tür **Macera**  
Platform **PC, PS4**  
Web [www.dontstarvegame.com](http://www.dontstarvegame.com)



## Don't Starve ★

Karanlık çökmeden...

Geçtiğimiz yılın en iyi bağımsız oyunu ilan ettiği-miz Don't Starve bir PC oyunuydu ama artık bir PS4 oyunu. (Ve yakında PS Vita'da da boy gösterecek.) Klei Entertainment'tan gelen oyunda amaç aç kalmamak; daha doğrusu hayatta kalmak. Karakterimiz büyülü bir dünyaya adım atıyor merakından dolayı ve bir bakıyor ki koskoca, medeniyetten uzak bir bölgede, yapayalnız. Tabii ki bir bilim adamı olduğu için hayatta kalmanın yollarını da biliyor.

Oyun "bir gün" döngüsünde ilerliyor; sabah, akşam ve gece. Sabahı ve öğleni kapsayan günışığında rahatça hareket ediyor, akşam olduğunda işleri biraz hızlandırmamız gerektiğini anlıyor ve gece olduğunda da hemen bir kamp ateşi kurup onun yanında oturarak gündüzün gelmesini bekliyoruz. Gece dışında oyun boyunca yapmamız gereken, etrafta bulduğumuz bin türlü nesneyi toplayıp bunlarla kendimize göre hayatta kalmanın yollarını araştırmak. Çalı çırpı toplayıp, sadece havuç yiyip günler boyu basit bir kamp ateşinin etrafında mı oturacaksınız, yoksa bir "bilim makinesi" inşa edip farklı formüllere göre yeni cihazlar tasarlayarak daha kolay mı hayatta kalacaksınız? Seçim sizin tabii ki ama şunu bilin ki havuç, mantar yiyerek oyunun tadı çıkmıyor.

Karakterimiz etraftaki her şeyi toplayabiliyor dedik ama tabii ki toplayabildiği çeşidin de bir sınırı var. Amacınız o yüzden hemen daha kullanışlı icatlar yapmak üzere gereken malzemeleri aramak olmalı ki çalı, ot, kelebek kanadı gibi cisimlerle üstünüzü başınızı doldurmayın. Mesela oyunun başında hemen bir balta üretmeniz gerekiyor ki akşama kuracağınız kamp ateşi için gereken odunu sağlayabilin; baltayla ağaçları kesmeniz ve odun toplamanız gerekiyor. Ardından taşları kırabileceğiniz bir "pickaxe" üretiyor ve bilim makinesi için gereken taşlara yavaştan ulaşmaya başlıyorsunuz. Fakat göreceksiniz ki etrafta kırabileceğiniz kayalar pek fazla değil. Bu da sizi

sürekli araştırmaya ve ileri gitmeye zorluyor, sürekli farklı bölgeleri keşfediyorsunuz.

Eğer gece ateş yakamazsanız direkt ölüyorsunuz, bunu bilin. Tabii ki bunun dışında bulunduğunuz dünyada birçok vahşi yaratık da bulunuyor ve onların yakınına gitmek de peşinize düşmelerine neden oluyor. Eğer bir tane baltanız varsa bile onlara karşı koyabiliyorsunuz ama hiç silahınız yoksa direkt kaçmanız gerektiğini bilmelisiniz. Silahınız olduğunda da düşmanlarınıza kasten saldırmamız bile gerekebiliyor zira hepsi bir şekilde yararlı cisimler düşürüyor. Oyunun hemen başında bolca örümcek, arı, domuz ve av köpeği ile karşılaşacaksınız, haberiniz olsun.

Oyun tamamıyla merak ve zaman dengesi üzerine kurulu. Başarılı olmak pek zor değil ama sürekli bir şeyler toplayıp çok da belirli bir hedefe yönelik hareket etmeyince insan, "Ben ne yapıyorum ya?" diye sorabiliyor. Zaten Don't Starve da daha çok Minecraft ve Terraria gibi oyunların müdavimleri için tasarlanmış gibi duruyor ya da direkt bolca zamanı olup ne yapacağını bilemeyenler için... Aslında oyunda bir Adventure modu da bulunuyor. (Oyunun içine yedirilmiş.) Daha görev tabanlı bir mücadele sunan Adventure kısmını tamamlamak keyifli fakat bir kez hepsini tamamladıktan sonra bir daha aynı şeyleri yaşamak istemiyorsunuz.

Atmosferi ve grafikleriyle de bir hayli hoş bir tecrübe yaşatan Don't Starve, PS Plus abonelerine bedava olarak sunuluyor. Eğer yazılanlar hoşunuza gittiyse bu fırsatı kaçırmayın derim... ■ **Tuna Şentuna**

## Öldüm mü?

Bir kez ölmek, oyunun sonunu getiriyor ve her şeye yeni baştan başlamanız gerekiyor. Tabii ki bu, gizemli taş mabetlerini bulmazsanız gerçekleşiyor. Oyunda bol bol gezmenizi gerektiren bir başka konu da bu mabetler ve bunları bulmak, oyuna öldüğünüz gün tekrar başlamanızı sağlıyor. (Tüm eşyalarınızı kaybediyorsunuz maalesef.)

### Don't Starve

- ⊕ Farklı ve sürükleyici oynanış
- ⊕ Sağlam atmosfer
- ⊖ Zaman zaman sıkıcı olabiliyor

# 7,9

|| Alternatif **Minecraft**





**Teknolojiye dair**

**tüm sorularınızın yanıtları**

**PCnet Online forumlarında!**

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



# Joe Danger Infinity

Joe ile yola devam!

Joe Danger Touch çikali neredeyse bir yıl oldu. Oynamış mıydınız? Oynamadıysanız bol renkli, durmaksızın koşan, zıplayan, harfler biriktiren bir adamla karşılaşacağınızı söyleyebilirim. Daha önce bu sayfalarda Pac-Man'in mobil oyununu tanıtmıştım ve tam o kıvamda ilerliyor Joe Danger serisi de. Eh, madem bu kez Joe Danger Infinity geldi, ondan bahsedelim. Infinity daha açıldığı ilk andan itibaren gözünüzü okşamaya başlıyor; tasarımlar öyle güzel ki daha önce bu tarzda onlarca oyun denememize rağmen, bu kez gerçekten bir touchpad'e veya klavyeye ihtiyacınız olmadığını fark ediyorsunuz. Dokunmatik ekran tamamen ihtiyacınızı karşılıyor ve gayet sorunsuz. Farklı farklı görevleri tamamlamak için giriştiğiniz onlarca farklı bölüm var. Birinde "DANGER" kelimesindeki harfleri ekranda tam gaz ilerlerken toplamanız gerekiyor mesela. Bu yol üzerinde ekrana bir kere dokunarak zıplıyor ve altınları topluyorsunuz, diğer bölümde ekrana basılı tutarak geçmeniz gereken tüneller karşınıza çıkıyor. Durmaksızın bir şey var yani, aksiyon hiç kesilmiyor. İşin güzel yanı da ne biliyor

musunuz? Bölümler uzun değil ve daralma olasılığınız neredeyse sıfır. Sadece Joe da yok bu kez; yeni ve açılabilir karakterler de bulunuyor ve her biri farklı özellikler taşıyor. Bunun yanında araçların sayısı da oldukça fazla. Bir bölüme motosikletinizle girmeniz gerekirken, diğeri için üzerinde oturduğunuz bir füzeyle yola çıkıyorsunuz.

Neredeyse 100'e yakın bölüm bulunuyor ve eğer hepsini üç yıldızlı olarak tamamlamak isterseniz önceki bölümlere de geri dönebiliyorsunuz. Bazı bölümleri açmak için altın gerekirken, diğerleri için istenilen araca veya power-up'lara sahip olmanız gerekiyor. Keyifli oyun yani, çok yenilikçi değil ama benzerleri arasında bir adım öne çıkacak seviyede. Bu tarz "runner" oyunlarını seviyorsanız, deneyin. İyi vakit geçireceğinize inanıyorum. ■ Ayça Zaman

## Joe Danger Infinity

- Tasarımlar
- Araçların çeşitliliği
- Yenilikçi bir oyun değil

# 7,0



# Republique - Episode 1: Exordium ★

Aksiyonda devrim

Camouflaj'ın yeni gözbebeği Republique, konsollarda aksiyon oyunu oynuyormuşçasına keyif veren bir yapım olmuş ve iOS oyunları için de devrim niteliği taşıyor. Bu yüzden çok uzun zamandır böyle başarılı bir oyuna denk gelmediğimi açıkça belirtebilirim. Gizlilik gerektiren aksiyon türündeki yapım, bağımsız bir firmadan çıkmasına rağmen AAA tadında. Oyun Metamorphosis şehrinde geçiyor ve post-apokaliptik bir hava hâkim burada. Biz de "Hope" adındaki karaktere yardım ediyoruz. Yardımdan kastım, kameraları ve diğer sistemleri hack'lemek. Hope ile olan iletişimimizse direkt bire bir, yani yüz yüze gerçekleşiyor. Bizi aradığında doğrudan bizimle konuşuyor ve derdini anlayıp gerekenleri yapmasına yardımcı oluyoruz. Hope'un etrafındaki gerekli olan sistemlere bizim

girmemiz gerekiyor, bunu da ekranın sağ üstünde olan OMNI-View seçeneğiyle aktif hale getiriyoruz. Gece görüşü gibi bir sistem düşünün, onu aktif ettiğimizde kameralar ve sistemler görünüyor. Bu kameralara tıklayıp etraftaki diğer odalara gidiyoruz ve ilerledikçe yetenek puanımız artıyor, bunlarla da telefonlara cevap verme, e-postaları ele geçirme gibi özellikler kazanıyoruz. Data Broker diye birisi var ve tüm bunları kendisinden sağlıyoruz. OMNI-View'dan çıktıktan sonra, istediğimiz yere Hope'u ilerletebiliyoruz; eşyaların arkasına saklanıyor, yerdekileri alıyor. Bir nevi ekip ruhu kuruyoruz kendisiyle, kimsenin birbirinden az ya da fazla görevi yok gibi. Oyunda öyle deli gibi şiddet öğeleri de yok ama bu durum oyunu kesinlikle sıkıcı kılmıyor. Grafikleri bir iOS oyununun çok ötesinde,

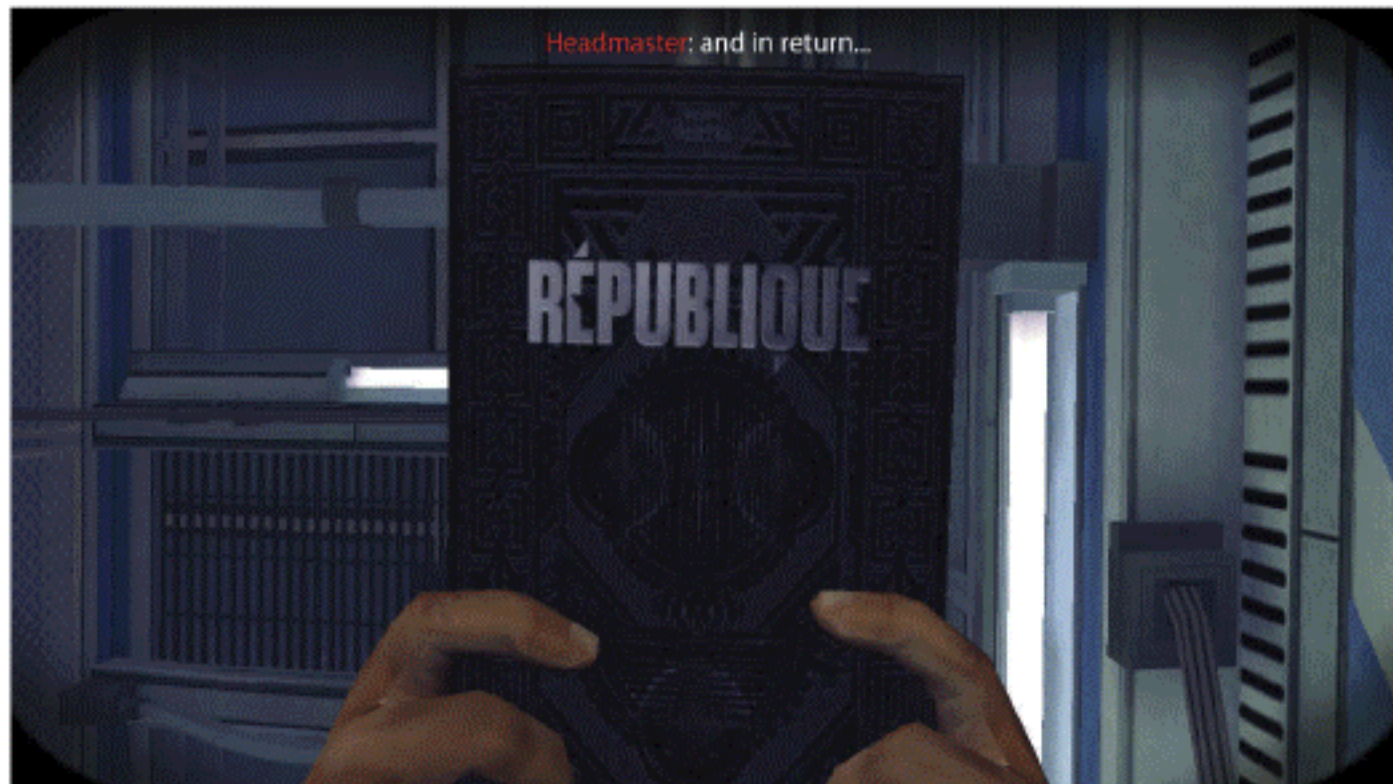
oyunun senaryosu ve metinleri çok iyi iş kotarıyor. Hem anlaşılabilir, hem de ufaktan sarkastik bir şekilde akıp gidiyor. Seslendirmeler 10 numara olmuş. Camouflaj oyunun üzerine titremiş resmen, bunu oyun ilerledikçe çok iyi anlıyorsunuz. Elimizdeki oyunun ilk bölümü ve dört bölüm daha gelecek. Kısacası siz bu oyuna mutlak bakın arkadaşlar, hatta fırsatınız varsa iPad versiyonunu satın alın, pişman olmayacaksınız.

■ Ayça Zaman

## Republique - Episode 1: Exordium

- Dokunmatik ekran başarısı
- Senaryo
- Diyaloglar
- Kamera açıları sınırlı

# 8,0











KIZLI ERKEKLI

OYUN OYNUYORLAR

Meltem'le, Selin'le, Dilruba'yla oynanabilecek  
en eğlenceli oyunlar

- Canım, ben şimdi evdeyim, Mustafa'yla Hasan geldi, PES atacağız.
- Öfff, ben ne yapacağım? Cansular da Uludağ'da zaten...
- Orada kar yokmuş ki?
- Winter Fest'e gidiyorlar yaaa, konserler falan... Bana niye oynatmıyorsun o oyunları yaaa?
- (İkidir "yaaa"lar gereğinden fazla uzuyor, ondan olabilir mi?)
- Aşkım orda mısın?
- Ha, bir şey düşündüm pardon. Tamam bebeğim, senle de oynayalım. PES mi, FIFA mı?
- (Yağlı güreş oynat bari, sıgır.)
- Tatlım?
- Ha, bir şey gördüm de, pardon. Başka oyun yok mu?
- Var ama yapabilir misin bilmiyorum ki?
- Yaparım aşkım yaaa... Sen kovala Hasan'ı, Mustafa'yı, ben geliyorum 15 dakikaya.
- Fakat...
- Geldim bileee, kapıyı açsana. Zaten evinin önündeydim! (Ve yakında evinin içinde, sonsuza dek seninle olacağım...) >





Hiçbirimiz onlarsız yapamıyoruz ama hiçbirimiz de onların hayatımızı anladığına tanık olmuş değiliz. Evde oyun oynamak, kendi dünyanıza çekilmek, onlar için, "Benimle ilgilenmiyor!"

demek, bir oyun satın almak, bir oyunu takip etmek onlar için, "Bu parayla konsere giderdik?" sorusunun akıllarından geçmesi demek.

O zaman ne yapıyoruz? Onları hayatımıza dâhil ediyoruz. Tabii ki bunu yaparken dikkatli olmamız gerek. Onları bir şey yapmaya zorlarsak ürkerler;

"Bu makalede derlediğimiz oyunlara dikkatlice bakın, sizin kız arkadaşınıza en çok uygun olanları işaretleyin ve yepyeni bir hayata yelken açın"

güzel tekliflerle gitmek, sevecekleri türden oyunları önlerine sunmak lazım. Mesela hiç futboldan anlamayan bir kızcağızı (%99 oranı vermek durumundayım.) FIFA'ya, PES'e inatla çekmeye çalışırsanız, sizi çekme halatıyla kırbaçlar. (Öhm.) Ya da dövüş oyunlarından hiçbir şey anlamıyordur, açarsınız Tekken'i, seçer Eddy'yi, sizi bir güzel döver, size sinir basar bu defa. O yüzden taktik önemli, seçeceğiniz oyunlar önemli. Bu makalede derlediğimiz oyunlara dikkatlice bakın, sizin kız arkadaşınıza en çok uygun olanları işaretleyin ve yepyeni bir hayata yelken açın...

#### Tekken / Street Fighter / Mortal Kombat

"Dövüş oyunları" diyerek olayı genellemek elbette ki mümkün ama Tekken var, ne bileyim Persona 4 Arena da var. Tekken oynayan adamın bile anlamakta güçlük çektiği Persona 4 Arena'yı kız arkadaşınızla oynamaya çalışmak, onun ya Japon olduğunun göstergesidir ya da anime / manga konusunda aşmış gitmiş olduğunun. Dolayısıyla

sevgilinizle bir dövüş oyunu oynamak istiyorsanız, yukarıdaki üç isimden bir tanesini tercih etmelisiniz. Tekken en iyi tercih olarak yer almakta literatürde. Hem görsel olarak iyi, hem de oynaması kolay. Burada dikkat edilmesi gereken nokta, kız arkadaşınızın oyunu sevene kadar Eddy veya Christie ile oynamasına izin vermek ama daha sonra o karakteri elinden almak! Çünkü Ertuğrul'un da tecrübe ettiği üzere, olay bir noktadan sonra "rastgele tuşlara basma"ya dönüyor ve çileden çıkabiliyorsunuz. Bu "tuşlara basma" durumunu Street Fighter'da veya Mortal Kombat'ta yapmak her ne kadar daha zor olsa da bu oyunlardaki "açığı kollama" durumu kız arkadaşlarımızın oyunlardan sıkılmasına yol açabiliyor. Ne var ki biraz bile içlerinde oyun oynama isteği, dövüş oyunlarına karşı az da olsa bir ilgi varsa Street Fighter ve Mortal Kombat son derece eğlenceli birer oyuna dönüşebiliyor. Street Fighter'daki her karakterin ultra combo'larını görmek isteyen, Mortal Kombat'taki tüm Fatality'leri merak eden bir kız arkadaşına ulaşmanız, hiç de zor değil...

#### World of Warcraft

Bu konu bir hayli enteresan... Şahsım adına konuşmak istiyorum ve hayatımda böyle bir kızla 15 dakikalık bir birlikteliğim bile olmadığını ilan ediyorum ama WoW oynadığım zamanlarda, üyesi olduğum, İngiliz arkadaşlardan oluşan klanda iki tane çift olduğunu anımsıyorum. Bu çiftler evli çiftlerdi hatta ve bayağı aynı evde, ayrı bilgisayarlarda oyuna girip mutlu günler geçiriyorlardı. Eşlerden kadın olan dişi bir karakteri alıyordu, erkek de erkek bir karakteri. (Ne kadar anlamlı bir cümle oldu!) Öyle mutlulardı yani ki sonra WoW oynayan kızlarla karşılaşmaya başladım hayatımın başka alanlarında. Sanıyorum ki WoW'un kolay anlaşılabilir yapısı, kızların olaya dâhil olmasını kolaylaştırıyor ve sürükleyici hali de oyuna girdikten sonra kolay kolay çıkamamalarına neden oluyor. Şundan da eminim ki oyun dünya-





sının çoğunluğunu oluşturduğu gibi, WoW'un da büyük çoğunluğunu meydana getiren erkek nüfusu, hanım kızlarımıza da iyi davranıyor, hediyeler muhabbetler falan... Höst! ABD'de olsanız da sizi bulurum oğlum!

### The Sims 3

Bir erkek bir oyunu başarılı olmak, mücadele etmek ve nihayetinde en iyi skora, puana ulaşmak için oynuyorsa kız arkadaşlarımız oyunları "zaman geçirmek" için tercih ediyor bana sorarsanız. Mesela ben, Tekken'de iki tane karakterin her türlü hareketini öğrenmeye çalışıyorum ki online maçlarda başarılı olayım, rank atlayayım, olabiliyorsa listelere gireyim. Kız arkadaşlarımızı boş vakitlerini bir uğraşla geçirmek istiyor ve bunu yapmak için de kolay anlaşılabilir, fazla refleks gerektirmeyen oyunları tercih ediyorlar. Bu çıkarımlar da bizi dosdoğru The Sims 3'e getiriyor. LEVEL'in değişmez The Sims 3 yazarı Ayça'nın da favorisi olan (Resmen iteledik kıza oyunu ve tüm ek paketlerini.) oyunu, "Oyunları sevmiyorum ya..." diyen kız arkadaşınıza sunmaktan asla çekinmeyin. Yalnız problem şurada ki bu oyunda bize bir rol düşmüyor dostlarım. Ancak o The Sims 3 oynarken biz de başka bir oyunda vakit geçirebiliriz ama bu da kulağa pek kötü gelmiyor, değil mi? Burada dikkat edilmesi gereken bir diğer konu da kız arkadaşımızı The Sims 3 dünyasında kaybetmek olabilir. (WoW için de geçerli.) Şimdi biz erkekler elbette ki hayatımızdaki eğlencelere katabileceğimiz kız arkadaşlar istiyoruz ama kafasını bilgisayara gömüp oyunun başından kalkmayı reddeden, kaldırırsanız bile size "Bye." deyip evden giden bir kız arkadaş da çok sevimli olmayabilir... (Niye sizin bilgisayarınızda oynuyor oyunu, bilmiyorum.)

### Guitar Hero / Rock Band

Mekânınız uygunsa bu ikili favoriniz olabilir. Şunu baştan belirteyim; her kız, "Ay ben bunu beceremem." diyerek yaklaşacak o gitara, bateriye



ama en düşük zorluk seviyesinde, birkaç parçayı çalmayı başardıktan sonra da çok eğlendiklerini beyan edecekler. Tabii ki bu iki oyundan en iyi performansı alabilmek için enstrümanlardan birkaç tane lazım, ucuza kaçmayın. Bir parçayı iki kişi çalmak, hatta oyunu beraber öğrenmek sizi tahmin edeceğinizden çok daha fazla eğlendirecektir. Kız arkadaşınızın mutlaka kendi müzik zevki olacaktır ve ona uygun parçaları seçmeyi, olmadı DLC olarak indirmeyi de ihmal etmemelisiniz. Oyunda biraz ilerledikten sonra enstrümanları değiştirmeyi ve cesaretinizi toplayarak karaoke olayına bile geçiş yapmayı deneyebilirsiniz. Zaten her kızın içinde bir şarkı söyleme isteği, ihtiyacı olduğunun farkındayız erkekler olarak. Bizden çekinmezseniz, siz de eğlenir, siz de rahat ederseniz. O yüzden kapın o mikrofonları ve biz gitarımızı tıngırdatırken, siz de şarkınızı söyleyin, Türkiye'nin olmasa bile, bizim "sesimiz" siz olun! (Reklamlar sona erdi.) Konuyu tam bitiriyordum ki aklıma şu da geldi; Guitar Hero'yu veya Rock Band'i sadece kız arkadaşınızla oynamak zorunda da değilsiniz. Bir başka çiftle de oyunu paylaşmak, hatta üçüncü bir çifti de ortama sokmak ve dönüşümlü oynamak da apayrı bir keyif. Hatta birbirinden hoşlanan iki kişiyi ortama dâhil edip tam bir çöpçatanlık olayına bile girebilirsiniz; bundan daha uygun bir oyun zor bulunur. (LEVEL Çöpçatan Hattı yakında hizmetinizde.)

### Just Dance 4 / Dance Central 3

Bu oyunları biz de oynuyoruz, birbirimizi kandırmayalım. O kıvrak hareketleri ne kadar iyi yapabildiğimizi merak edip yüksek skorlar alınca keyiflendiğimiz gerçeğini birbirimizden saklamayalım. Dolayısıyla -zaten ruhları kıvrak olan- kız arkadaşlarımızı da bu eğlencenin içine davet etmekten daha uygun bir hareket olamaz ve daha da güzeli, siz daha onlara teklif götürmeden, onlar size bu oyunları sorabilir bile. Dance Central 3 örneği biraz daha yetenek isteyen, daha fazla azim gerektiren, öğrenme kısmını biraz daha ön plana çıkaran bir dans oyunu ama doğuştan oryantal geni barındıran kızlarımız bu oyunu da gayet iyi başarıyor. Ne var ki belki de onları bu oyunla tanıştırmadan önce daha kolay ve eğlence kısmı ön planda olan bir dans oyunuyla, Just Dance 4 ile baş başa bırakmalısınız. Şimdi doğal olarak biz oyunu evde denemiş olduğumuz için daha deneyimliyiz ve o ilk defa bu >







> tip bir oyun görüyor. Hemen onu yanınıza koyup oyunu ondan iyi oynamaya çalışmayın. Formül şu: Nispeten kolay bir parça açıp onu oyunla baş başa bırakın. Bu sırada gözlerinizi ona dikip bakmayın da tabii ki. Siz başka bir şeylerle ilgilenin, mutfağa falan gidin, anlamsız hareketler yapın. O oyuna biraz ısındıktan sonra, zamanın uygun olduğunu anladığınızda yavaşça yanına ilişkin ve bir parçayı, iki kişi oynamayı deneyin. Göreceksiniz ki bir anda seviye atlayacak ve ikinizin üstünde bulunan o çekingenlik de ortadan kalkacak.

Bir de benim nişanım gibi mağazalarda, teşhirde duran ve herkesin önünde sizi dans etmeye davet eden cihazları değerlendirmeye çalışan kızlarımız var. Zaten böyle bir kız arkadaşınız varsa o çoktan kendini dijital dans dünyasında kaybetmiş demektir ve onu oradan almak için ekstra bir çaba göstermeniz gerekli.

### LittleBigPlanet

Farklı bir çekiciliği var bu oyunun. Çocuklar zaten bayılıyor ama kızlar da kayıtsız kalamıyor. Media Molecule öyle güzel tasarlamış ki bez bebekleri, bazı kızların bu bez bebekleri örme, ellerindeki malzemelerle oluşturma girişiminde olduklarını da biliyoruz. LittleBigPlanet, aşırı kolay oynanışı ve muhteşem modifikasyon olanaklarıyla kız arkadaşlarımızın en çok sevdiği oyunlardan bir tanesi olmuş durumda.

Oyunun güzel tarafı elbette iki kişi de oynanabilmesi ve böylece kız arkadaşınız hoplayıp zıplarken, sizin de ona katılabilmeniz. (Hiç benimle oynamadı, kuzenleriyle oynadı hep, hep, hep... - Şefik)

LittleBigPlanet'in yanında Puppeteer da sunulabilecek bir örnek fakat benim nişanım bu oyuna, "Çok güzelmiş." diye bir yorum yapıp bir daha yüzüne bakmadı. Üstelik oynamayı denemedi bile. Bazı kızlarımız oyun oynamayı, Apollo 13'ü kullanmakla eş değer tutup direkt olarak konuyu "üstesinden gelmesi imkânsız bir

mücadele" olarak düşünüyor ve orada hataya düşüyor. Oyunlar eğlenmek içindir; zorlanmak için değildir ey kız arkadaşlarımız. Bir kez deneyin bari...

### LEGO oyunları

Bunları ayırmak güç. Kız arkadaşınız Harry Potter mı seviyor, Indiana Jones mu, Iron Man mi, Batman mi? Bu sorunun cevabını verdikten sonra ilgili LEGO oyununu alıp kız arkadaşınızı hemen yanınıza oturtun ve oyunu bir süre onsuz oynayın. Şayet ki son çıkan LEGO oyunlarından bir tanesiyse ikinci gamepad'i eline tutuşturup sadece tek bir tuşla oyuna dâhil olabileceğini ona gösterebilir ve teknolojiye hayran kalmasıyla maça 1-0 önde başlayabilirsiniz. LEGO oyunları çok kolay oynanabildiği ve iki kişi oynanınca daha da fazla oyun olanağı sunduğu için kız arkadaşınızla oynamak için mükemmel bir seçim neredeyse. LEGO oyunlarında amaç dövüşmekten çok, bolca LEGO parçası toplayıp puan yapmak ve iyi bir araştırmacılıkla, düşünmeyle altın LEGO parçalarını toplamak. Savaş kısmı geri planda olduğu için de kız arkadaşınız sürekli dayak yiyip arkada kalmıyor, oyunun tümünü rahatlıkla iki kişi götürebiliyorsunuz. (Final Fight olsa işimiz zordu.) Sürekli yeni karakterler açılabilen oyunun inanılmaz bir tekrardan oynanabilirliği de bulunuyor ve bu da kız arkadaşınız oyunu severse uzunca bir süre oyundan keyif alabileceğiniz anlamına geliyor. (Biz fazla tutunamadık, detaylar kutumda... - Şefik)







### Heavy Rain / Beyond: Two Souls

Point & click adventure oyunları da güzel ama oyunlarla ilgisi olmayan kız arkadaşları, yeni nesil macera oyunlarına kıyasla çok daha durağan olan bu oyunlarla tavluyamazsınız. Ne var ki polisiye gerilimleri seven, sinemada bu tip filmleri tercih eden kız arkadaşlarınızın -özellikle- Heavy Rain'i büyük bir beğeniyle oynayacağından emin olabilirsiniz. Şayet ki oyunu siz de oynamadıysanız, nasıl bir filme beraber gidiyorsanız, onu da yanınıza alın ve maceraya birlikte çıkın. Gamepad elbette ki bir kişinin elinde olacak ve büyük ihtimalle kontrolü başta siz devralacaksınız. Tuşlara bol bol basmak gereken yerlerde maharetinizi gösterdikten sonra,



daha monoton yerlerde gamepad'i kız arkadaşınıza da devredin ve oyuna onun da alışmasını sağlayın. Zaten bir süre sonra fark edeceksiniz ki kız arkadaşınız gamepad'i size vermek istemeyecek ve siz onun oyununa dâhil olan bir dış ses olacaksınız. Heavy Rain, içerdiği bulmacalar ve düşünülmesi gereken kısımlar sayesinde "bir elin nesi var, iki elin sesi var" sözünü uygulamanıza olanak taşıyan bir yapım. Bu da birinizin çözemediği bir bulmacaya diğerinin önerilerle gelmesini ve macerayı gerçek anlamda birlikte yaşamanızı sağlıyor. Her ne kadar Heavy Rain kadar iyi olmasa da sinematik bir tecrübe yaşattığı için Beyond: Two Souls da kız arkadaşınızla oynayabileceğiniz bir macera oyunu olabilir. Özellikle oyunun başlarında karakterin hayatının işlenişi, kız arkadaşınızın oyuna ilgi duymasını sağlayacaktır. Ve bu yazım diliyle de kendimi, "Eşinizle hayatınıza renk katmanın 20 yolu" başlıklı bir yazı yazıyor gibi hissetmedim değil! >

### Kızmayın kızlar...

Alınmaca, gücenmece (Böyle bir kelime yokmuş meğer; olsun...) yok. Bir oyunu sevse dahi bazı kız arkadaşlarımız çeşitli hatalar yapıyor, çok daha iyi bir performans sergileyebileceklerken, yeteneklerinin altında bir işe imza atıyorlar. En sık yapılan hatalar şu şekilde cereyan ediyor:

- **Örneğin, bir dövüş oyunundayız. Ben oyunu bilmesem bile neyi bilirim, rakibimin üstüne zıplarsam ağzıma çakar. İnatla zıplıyorsunuz kızlar. Sonra nedir, bir vuruş tuşunu keşfettiniz. Sürekli aynı tuşa basarak neyi amaçlıyor olabilirsiniz? Ben sizin boşluğunuzu yakalayıp vurmaya amaçlıyorum örneğin, bunu siz de amaçlarsanız ve elinizdeki gamepad'in farklı tuşlarının olduğunu, daha değişik hareketler yapabileceğinizi bilseniz? Bence olur.**

- Şahane bir macera oyunu açtık. Gizemli bir takım olaylar var, araştırma yapmak gerekiyor, hikâyeyi takip etmek falan derken bir bakıyorum, uyumuşsunuz arkada. E oynuyorduk?

- **Araba yarışı seviyorsunuz diye oynamaya başladık. İlk kazada geri vitese takmayı bilmemek ve "Şimdi ne yapacağım, ya söyle-sene, ya takıldım, yaaa!" diye feryat figan bağırarak bir şeyleri çözmez. Tek bir tuşla geri**



**giden arabayı fazla geri götürüp yolun öbür tarafındaki bariyerlere çarptırabilmeniz de ayrı bir konu olarak incelenebilir.**

- Yine yarış oyunundayız. Ben kaptırdım gidiyorum. Siz arkada kaldınız, yetişmeye çalışıyorsunuz ve bir viraj. Virajı almak için ne yapmak gerekir, gazı köklemeyi bırakmak, olmadı fren, olmadı el freni... Daha fazla gaza basmak neden?

- **Birlikte dans oyunu oynuyoruz. Ben dans edemiyorum, tamam. Peki, siz coşup ağzımın ortasına niye bir tane koyuyorsunuz? Hani sevgiliydik, hani iyi anlaşıyorduk...**

- Ve en önemlisi, her oyunun bir öğrenme süresi olduğunu unutmanız, olaylara anında hâkim olamadığınız için sıkılmanız, belki de yaptığınız en büyük hata. Kusura bakmayın...





### > Diablo III

Evet, böyle bir gerçek de ortaya çıktı, hem de Diablo III'ün konsollara çıkmasıyla birlikte. Güneş adındaki arkadaşımın, eşiyile başına oturup kalkmadığı oyun, bir nevi "iki kişilik beat 'em up" özelliği taşıdığından, sürekli seviye atlayarak yepyeni yaratıklarla karşılaşmak, yeni bölgelerde savaşmak onu eğlendirmişe benziyor. Her ne kadar kendisi, "Mücevherler var, Özgür onları silahına takabiliyor ama benimkilere olmuyor galiba. Akşam benimkilere de takacak..." diyerek socket sisteminden bihaber olduğunu belli etse de yaratıkları öldürebiliyor mu, öldürüyor; olay bu kadar basit. (Benimki Diablo II'yi bitirmiş, sen ne diyorsun! - Şefik)

Şaka bir yana, Diablo III gerçekten baş başa oynamak için çok güzel bir seçim. Tabii ki oyunlarla zerre alakası olmayan bir kız arkadaşınız varsa onu oyun dünyasına çekmek için yine de ağır bir örnek olabilir bu oyun fakat oltayı yine de bir atın, onun yanında bu oyunu biraz oynayın ve oyundan çok, onun nereye baktığını gözleyin. Şayet ki telefonda sosyal medya araştırmacılığı yapıyor veya

Candy Crush oynuyorsa, asla ve asla televizyon ekranına bakmıyorsa o zaman bir başka oyun denemeniz gerektiğini anlamalısınız...

### Subway Surfers

Telefonum bir halta benzemediği için uzak kaldığım Android oyunları dünyasına, yeni bir telefon alarak giriş yaptığımda ilk olarak Subway Surfers'ı denedim diye hatırlıyorum. (Sonra Kingdom Rush hayatımı çaldı.) Telefonumda bu oyunu oynarken nişanım da gördü, ilgilenmiyor gibi yaptı, sonra bir baktım ki eve gidip yüklemiş! Ben bir dönem zıvanadan çıkıp yüksek skor yapmak için kastiğimden, o benim skoruma çok yaklaşamadı ama gizliden gizliye, benimle bir mücadeleye girdiğini gördüm. (Bizdeki mücadeleyi ben kazandım! - Şefik) Oynadıkça daha çok oynuyor, en ufak fırsatta kendini Subway Surfers'ın kollarına bırakıyordu. Şüphelenmeye başlamıştım. Onu takip ettim, ne yaptığını gözledim. Sürekli aynı şeyi yapıyordu; erken zıplayıp vagonların arkasına çarpıveriyordu. Güçlendiricileri kullanmıyordu, alışveriş yapmıyordu. Ona

## Tarza göre şerbet

Her oyun, her kız tipine uygun değildir, bunu kesinlikle kabul etmek lazım. Hayatını fantastik romanlar içerisinde geçiren bir kıza farklı, matematik kafası olan kıza farklı, yerinde duramayan kıza daha farklı oyunlar sunmak gerek...

### FRP'ci kız

Masaüstü FRP oyun seanslarından birinde tanıştığınız ve kız arkadaş formatına çevirdiğiniz hanımefendiye futbol oynatmayınız. FRP'ci kızımız elbette ki RPG oyunlarını sevecektir ama gidip de ilk Baldur's Gate'i, "Zamanında

çok iyi oyundu; bence hala inanılmaz!" diye itelemeye çalışırsanız olmaz. Daha görselliği iyi, daha etkileyici bir oyun sunun lütfen. Japon RPG'leriniyse dikkatlice teklif edin, ürkütmeyin. Hâlihazırda anime, manga takipçisiye zaten yaşadınız...

### Rock'çı kız

"Abi Avenged Sevenfold'un son albümü çok iyi ya..." diyen kıza hemen gitarı verin, hemen! Eskisi yenisi fark etmez, açın Guitar Hero'yu, bulun sevdiği parçayı, siz de geçin bateriye, başka bir şeye, eğlenin gitsin.

RPG'ye çekmeye, sevimli platform oyunları oynatmaya çalışmayın. Ancak Guitar Hero ile yeterince oyun enerjisi aşıladıktan sonra ağzını arayın; "Dövüş oyunu falan sever misin ya; Tekken falan?" diye iki tane "falan" kelimesi geçirerek heyecanınızı ve laf almaya çalıştığınızı belli eden sorular sorun.

### Metalci kız

"Abi Dimmu Borgir çok iyi ya; konsere gelse en önden izlerim!" diyen kıza oyun falan oynatmaya çalışmayın, onunla derhal evlenin, olsun bitsin.



## Şefik ve kız arkadaşının muhteşem maceraları

Şefik'in dilinden, kız arkadaşı ve kendisi oyunlarda neler yaşadılar; birer cümlelik özetlerle...

### Anno 1404

Sıcak yaz günlerinde sardık, oyun "2 saattir oynuyorsun, kalk artık." uyarısı verdi, kalkmadık, pişirdiği kurabiyeleri bitirene kadar oynamaya devam ettik!

### Don't Starve

Beğenirsin dedim, bir daldı, benden çok oynadı, benden 100 kat daha hâkim artık.

### Fez

Beğenirsin dedim, bir daldı, bitirdi, doymadı, tekrar bitirmek istiyor. Yapımcılara fotoğraf bile gönderdik çekip!

### Guitar Hero

Berber oynadık, grup kurduk, turneye çıktık, sonra oyunu da, kurduğumuz grubu da unuttuk.

### Katamari Damacy

Sırayla oynadık, ikimizin de geçemediği bölümde bıraktık, Xbox 360'ta Beautiful Katamari'ye dönüş yaptık, sonu aynı oldu.

### LEGO Indiana Jones

Berber oynadık, aynı ekrana sığamadık, birbirimizi uçurumlardan düşürdük, bıraktık.

### Limbo

Oynadım, bitirdim, bir gün yalnız başına oynamaya başladı, bağıra bağıra bıraktı.

### Machinarium

Berber oynadık, ben takıldım, o çözdü, ben takıldım, o çözdü, ben takıldım, o çözdü...

### Scott Pilgrim vs. the World: The Game

En eğlendiğimiz bu oldu, bam güm daldık düşmanlara, ara verdik, unuttuk.

### Splosion Man

Berber oynadık, senkronize şeyler yapmak gerekti, yapamadık, gergin anlar yaşandı, devam edemedik.

### Zuma Blitz

Rekabete gireyim dedim, renk körlüğüm engel oldu, renk körü modunu açtım, yine olmadı, meğerse sorun renkler değilmiş, yeteneğim yokmuş...



bunları birisinin öğretmesi lazımdı ama skorumdan memnundum, onun beni geçmesini, başarımı elimden almasını kaldıracak gibi değildim. Kendimi başka kötü alışkanlıklara verdim ve hayatım bir oyun yüzünden mahvoldu... Olayı dramatikleştirmek istedim, yanlış anlamayın. Kendisi skorumu geçemedi, zaten oyundan da sıkıldı. Şimdi Plants vs. Zombies 2'de zombi avlıyor. (Gece oynamaya çalışınca anında uykuya daldığını da beyan etmedi değil.) (Bence bu oyunu ve Candy Crush'ı hepsi uyumak için oynuyor. - Şefik)

Geldik maratonun sonuna. Bu yazı, anladığınız üzere erkek okurlarımız için hazırlanmış bir yazı lakin diğer tarafın (Taraft?) bir üyesiyseniz, siz de kendinize bir şeyler katmış olacaksınız yine de. Şöyle ki erkek arkadaşınız size teklif etmeden, "LEVEL'da okudum, böyle bir oyun varmış; sende var mı?" diye sorabilir ve onun bir anda şaşkınlıkla size nasıl baktığını gözlemleyebilirsiniz. Biz erkek milleti de şöyle biraz salağız ki bir kız, daha çok erkeklere özgü bir konuyla ilgilenmeye görsün, hemen bir heyecan yaşıyoruz. Bu mükemmel öğüdümün değerini de bilin lütfen...

Tüm bu tavsiyelerin ötesinde, kız arkadaş adı altındaki "bayan" arkadaşlarımız hiçbir zaman, asla ve katiyen oyunları sevmeyebilir de. Bunu da bilmek ve kabul etmek gerek. Bu yazıda geçen birçok oyunu oynatmayı denediyseniz ve vaka hayat belirtisi göstermiyorsa siz de zorlamayın, başka aktiviteler deneyin. Dağcılık yapalım deyin, birlikte snowboard'a gidelim, hiç kar yoksa bile otelin kötü lobisinde oturup telefonlarımıza bakarız deyin... Hiç

"Biz erkek milleti de şöyle biraz salağız ki bir kız, daha çok erkeklere özgü bir konuyla ilgilenmeye görsün, hemen bir heyecan yaşıyoruz"

olmadı, birlikte yemek kursuna gidelim deyin ve kız arkadaşınız yüzüğü parmağınıza takıversin. (Sizin yaşlar da küçük gerçi; ne evliliği ortaokulda, lisede falan!)

Hepinize bol oyunlu günler diliyor ve bir ömür boyu aynı yastıkta, oyun oynayarak kocamanızı temenni ediyorum. Bildiğiniz üzere iyi bir ilişkinin temelinde oyunlardaki başarınız yatar... ■ Tuna Şentuna

### Hipster kız

Ona konsol gösterirseniz Apple logosu arar, PC gösterirseniz yüzüne bile bakmaz, iPhone'una bakar. O zaman nedir, hemen skor mücadelesine girebileceğiniz bir iOS oyunu belirleyin ve onun reklamını yapın, teklifi "Sadece iOS için üretilmiş." diyerek ölüm-cül vuruşla bitirin. Büyük ihtimalle kendisi hâlihazırda bazı oyunları da takip ediyordur, o yüzden ilk önce onun takip ettiği oyunlara sempatiyle yaklaşmak ve ardından kendi seçimlerinizi ona sunmak sizi sonuca daha kolay götürebilir.

### Dansöz kız

Bara gittiniz, bir dakika durmuyor, arabada müzik açtınız, "Ay bu arabanın tepesi niye açık değil yaaa; şimdi kalkıp oynamıştım!" diyor ve duyduğu en ufak ritimde sağı solu oynamaya başlıyor ise bir Xbox One alıp Kinect 2 ile onu dünyanın en mutlu insanı yapabilirsiniz. Her türlü dans oyununu suyunu çıkarıncaya kadar oynayacak olan kız arkadaşınıza katılmak sizin elinizde ama bundan siz ne kadar zevk alırsınız, orasını bilemiyorum...

### Dan Brown'cı kız

Baktınız polisiye kitaplar okuyor, baktınız Dan Brown'ın Cehennem'ini iki günde bitirmiş, kitabı okurken de Wikipedia'dan araştırma yapmış da yapmış... Mistik olaylara, gizemli konulara da ilgi duyduğunu biliyorsanız, bir Heavy Rain, bir Beyond: Two Souls derken türlü türlü adventure ve aksiyon / macera oyunlarını onunla birlikte, keyifle oynadığınızı göreceksiniz. Üstelik kafaları da çok iyi çalışıyor, sizin aklınıza gelmeyen çözümleri onlar üretiyor, süper bir harmoni yakalanıyor.



# LEVEL FIFA LİGİ

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

Ay 2 Oyun **FIFA 14** Platform **Xbox 360**



## < Şefik vs Serdar

Geçen hafta Fırat ile başladığım ve ilk turda elendiğim LEVEL Ligi'nin ikinci ayında bu kez geçen ay eşleşmeyi en çok istediğim kişiyle, yani Serdar ile eşleştim. LEVEL Ligi öncesi yaptığımız son üç maçta da Arsenal ile yendiğim Serdar'ı ligde de yeneceğimden emindim ama hesaba katmadığım bir şey vardı, o da topun yuvarlak olması. Önce Walcott'ı sakatlayan Serdar öne geçti, sonra beraberliği yakaladım ama bir gol daha yedim ve...

## Emre vs Fırat >

Yarı finalin ikinci maçında, geçen ayın şampiyonu Fırat ile ligin iddialı ismi Emre karşı karşıya geldi. Hafta boyunca süren takım ve hile tartışmaları sonrasında başlayan maçta Emre'nin elinde Real Madrid, Fırat'ın elindeyse Bayern Münich vardı. Maça hızlı giren Emre 90 dakika boyunca öyle baskılı götürdü ki maçı, rakibine sadece dört şut çektirip rakip kaleyi bombardımana tuttu ve en nihayetinde 3 - 0 galip geldi.



## < Serdar vs Emre

Finalde Fırat ile karşı karşıya geleceğimizi tahmin etmiştik ama yanıldık, utandık. Sürpriz finalde Emre ve Serdar karşı karşıya geldi. Real Madrid'in güçlü yanlarını Fırat'a karşı çok iyi kullanan Emre, aynı oyun yapısını Serdar'a karşı da kullanınca maç yine çok rahat geçti. Serdar'ın maç boyu etkisiz kalması, Emre'nin işini daha da kolaylaştırdı ve sırasıyla Ronaldo'nun, Ramos'un ve Pepe'nin attığı gollerle maçı 3 - 0 almayı bildi Emre.



## PUAN DURUMU

İSİM	O	G	B	M	AG	YG	P	A
● Emre	4	3	0	1	10	4	9	+6
Fırat	3	2	0	1	6	6	6	0
Serdar	3	1	0	2	3	6	3	-3
Şefik	2	0	0	2	2	5	0	-3

● Ayn galibi

## FINAL MAÇI

Serdar Kocaman

Paris Saint-Germain



Emre Öztınaz

Real Madrid



0 | 3



● C Ronaldo  
18'

● S Ramos  
30'

45'

90'

● Pepe  
58'



Maçın Adamı C Ronaldo





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 28 Şubat 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





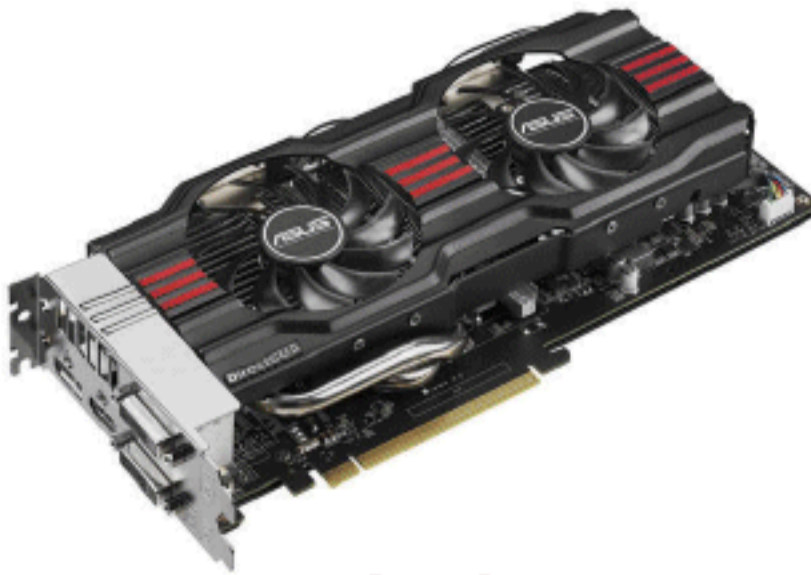
# DONANIM



## Arma

Steam Machine'i beklerken, Arma'dan mini oyun PC'si

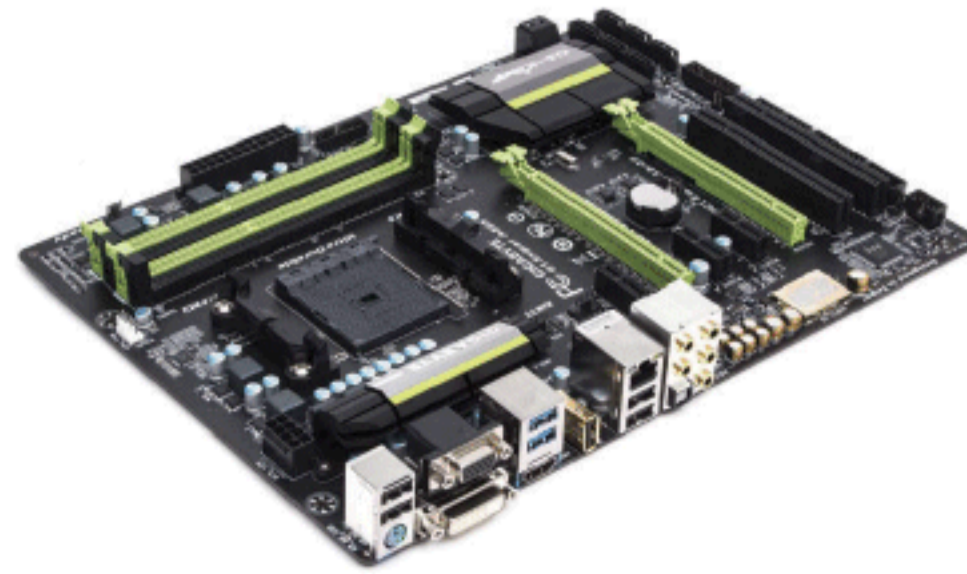
Sayfa 99



### ASUS

Kendinden overclock'lu, performans canavarı ve buna rağmen sessiz

Sayfa 100



### GIGABYTE

Overclock performansı yüksek, tasarımı şık bir anakart arayana

Sayfa 101



### Teknik Servis

Oyuncunun dostu Recep Baltaş, dertlere derman oluyor...

Sayfa 102





## Bill Gates'ten teknoloji kehanetleri

Yakın gelecekte bizleri neler mi bekliyor?

**P**C'lerin çok yakında sesi, görüntüyü ve el yazısını tamamen sorunsuz bir biçimde tanıyarak çalışabileceğini anlatan Bill Gates, aynı zamanda kâğıt inceliğinde tabletlerin de hayatın bir parçası olacağını vurguladı.

Tabletlerin daha kullanışlı ve pratik cihazlar olması için daha çok çalışmanın yapılması gerektiğinin altını çizen Gates, şu anda tabletleri inceltmek için de önemli projelerin sürdürüldüğünü ve bunların eninde sonunda meyve vereceğini söyledi. ■



## YouTube'dan geri sayım

Tepki çeken yorum sisteminde değişiklik

**K**ullanıcıların topladığı 200 bin imzadan sonra Google, YouTube'daki yorum kontrol araçlarını geri getirdi. Artık kullanıcılar, yorumların Google+ üzerinde yayınlanıp yayınlanmayacağını hemen yorumu yaptığı formun altındaki kutucukla seçebilirken, isterlerse eski yaptıkları yorumları da özel yorum bölümünden kontrol edip müdahale edebiliyorlar. Ayrıca kullanıcılar, YouTube üzerinde yaptıkları yorumları toplu olarak [www.youtube.com/comments](http://www.youtube.com/comments) adresinde görebiliyorlar. Ancak bu adreste, kullanıcıların eski sistemde yaptıkları yorumlar görünmüyor. ■



## Apple ve LG, iWatch için el sıkıştı!

iWatch akıllı saat sonunda geliyor

**A**pple'in çıkışı yılan hikâyesine dönen iWatch akıllı saati bir kez daha ufukta belirdi ve muhtemelen bu yaz piyasada olacak. Daha önemlisi, gelen haberlere göre Apple, iWatch akıllı saatleri için LG ile el sıkışmış durumda.

Apple, G Flex ile büyük sükse yapan

LG'nin bu teknolojisinden iWatch'ta yararlanmak istiyor. 1,52 inç büyüklüğünde OLED ekrana sahip olması beklenen iWatch, LG ile anlaşan Apple'ın üretime başlamasıyla bu yıl yaz aylarında raflardaki yerini alabilir. Merakla bekliyoruz... ■

Block	Description	MAC Address	Model	Manufacturer	First Found on Network	Last Found on Network	Known	Remove
X	iPhone	80:1D:7E:23:0F:4E	iPhone	Apple Inc.	August 31, 2013, 12:20 am	August 31, 2013, 12:20 am		
	iPad	70:DE:52:EE:80:02	iPad	Apple Inc.	August 31, 2013, 12:20 am	August 31, 2013, 12:20 am		
	iPhone	80:13:98:05:25:1A	iPhone	Apple Inc.	August 31, 2013, 12:20 am	August 31, 2013, 12:20 am		
	iPhone	80:02:49:F2:28:80	iPhone	Apple Inc.	August 31, 2013, 12:20 am	August 31, 2013, 12:20 am		
	iPhone	20:8F:01:8D:5C:D0	iPhone	Apple Inc.	August 31, 2013, 12:20 am	August 31, 2013, 12:20 am		
	iPhone	80:16:41:F9:8D:2B	iPhone	Apple Inc.	August 31, 2013, 12:20 am	August 31, 2013, 12:20 am		
	iPhone	20:8F:01:8D:10:F4	iPhone	Apple Inc.	August 31, 2013, 12:20 am	August 31, 2013, 12:20 am		
	iPad	68:92:4F:08:F1:5A	iPad	Apple Inc.	August 31, 2013, 12:20 am	August 31, 2013, 12:20 am		
	iPhone	04:97:06:1D:05:4E	iPhone	Apple Inc.	August 31, 2013, 12:20 am	August 31, 2013, 12:20 am		

## Kablosuz ağ güvenliği

Kablosuz ağınıza komşunuz mu dadandı?

**E**ğer yeterince güçlü bir ağ şifreniz yoksa biraz teknik bilgisi olan veya şifrenizi tahmin edebilecek biri, kablosuz ağınıza izinsizce girebilir ve sizin hiç haberiniz olmadan internet bağlantınızı kullanmaya başlayabilir.

Ayrıca zaman içinde izin verdiğiniz başka kullanıcıların da ağdaki hareketlerini görmek isteyebilirsiniz. Bu amaçla hazırlanmış olan bir yazılım olan Who Is on My Wi-Fi, kablosuz ağınıza girmiş olan bilgisayarları ve trafik verilerini gösteren yararlı bir uygulamadır.

Aslında uygulamanın eğlenceli yanı, bunu kullanabilmek için yönetici olmanızın gerekmemesi. Eğer yazılım bilgisayarınızda kuruluysa girmiş olduğunuz ağdaki diğer bilgisayarları bu uygulama sayesinde kolayca görebilirsiniz. Ne var ki başınızı belaya sokmam için uygulamanın en güzel kullanım alanı, ev ağınızı kontrol etmek. Çalıştığınız iş yerinde kullanmaya kalkarsanız, işinizi kaybetmeniz büyük olasılık olduğunu hatırlatalım. Sonra niye uyardığımız diye bize gelmeyin. ■



NVIDIA'nın, GeForce Experience ve ShadowPlay teknolojileriyle üstün performans sunuyor



Venes 15, kalbinde GeForce GTX 760 taşıyor

## Arma Venes 15 ★

Küçük bir kasadan akıl almaz oyun performansı

Kolay taşınabilir, kompakt ve güçlü mimarisi ile dikkat çeken Venes 15, dünyanın en küçük boyutlu oyun PC'lerinden biri olarak da önem arz ediyor. Elbette ki Venes 15'i özel yapan, en yeni nesil GeForce GTX 700 serisi grafik kartlarıyla donatılmış olması.

Venes 15'in teknik detaylarına göz atmadan önce tasarımını ele almak gerekiyor zira neredeyse oyun konsollarına yakın boyutlarıyla küçük bir kutu görünümünde olan Venes 15, gerçekten derli toplu bir görünüm sergiliyor. Siyah renkli kompakt bir gövdeye sahip, ön tarafına baktığımızda yalnızca bir güç butonu yer alıyor, kasanın üst yüzeyindeyse iki adet güçlü fan bizleri karşılıyor.

Venes 15'te yer alan ve üst segment oyun severlere hitap eden NVIDIA GeForce GTX 760, karşımıza MSI N760 HAWK ile çıkıyor. N760 HAWK, her şeyden önce geleneksel fanlara göre %20 daha etkin hava akışı sağlayan Blade teknoloji fanların sahibi olmasıyla etkin bir havalandırma sağlıyor. 10 cm çaplı fanlara sahip olan ekran kartı, Twin Frozr IV termal tasarımı. Böylece Twin Frozr II'ye göre %40 daha fazla hava akışı desteği sunan kart, performansla tam olarak odaklanmış durumda.

Söz konusu performans olduğunda bunda

NVIDIA'nın başarılı teknolojilerinden de bahsetmek gerekiyor. İyi performans sağlamak için sürücülerin en güncel durumda olması kaçınılmaz. Burada karşımıza GeForce Experience teknolojisiyle çıkan NVIDIA, tek bir tıklamayla sürücülerinizi otomatik olarak güncelliyor ve oyun ayarlarınızı optimize edebiliyor. Bunun yanında GeForce ShadowPlay teknolojisini de bize sunan NVIDIA, bu teknolojiyle oyun anlarınızı otomatik olarak yakalayabiliyor. Adından da anlaşıldığı gibi bir gölge gibi oyununuzu takip eden ShadowPlay, oyun içindeki istediğiniz bir kesitin 10 ila 20 dakikasını kaydedebilmenize olanak tanıyor. Böylece oyun içindeki performansınızı arkadaşlarınızla paylaşabilir ve ününüze ün katabilirsiniz.

En yeni nesil GeForce GTX 700 serisi grafik kartlarıyla donatılmış Venes 15, farklı konfigürasyon seçenekleriyle geliyor. Kişiyi özel tasarım ve konfigürasyon seçenekleriyle sunulan Venes 15'in elimizdeki modeli, Intel Core i7 işlemciye sahip. İsteğe bağlı olarak Intel Core i3 ve i5 seçenekleri de sunan Venes 15, teste gelen modeliyle i7-2600 işlemciyi kalbinde taşıyor. 3.40 GHz hız sunan işlemci, maksimum performansta 3.80 GHz'e kadar frekans artışı gösterebiliyor. Bu da elbette

ki oyun severlere ek performans olarak geri dönüyor. Windows 8.1 işletim sistemiyle çalışan kasa, 8 GB'lık DDR3 belleğin sahibi. Bunu 1 TB'lık gibi geniş bir disk kapasitesi takip ediyor.

Twin Frozr IV termal tasarımı MSI N760 HAWK'ın GPU'su olarak yer alan NVIDIA GeForce GTX 760, 1110 MHz Base Clock ve 1176 MHz Boost Clock saat değerleri sunuyor. 256 bit veri yollu ve 2 GB kapasiteli GDDR5 bellekleriyle oyuncuları tatmin edecek düzeyde performans sergileyen kart, test sürecimizde de başarı gösterdi. Sistemde sırasıyla Battlefield 3, Assassin's Creed IV: Black Flag, Call of Duty: Black Ops 2 ve daha pek çok oyunu çalıştırdık ve sonuçları gözlemledik. Sonuç elbette ki tahmin ettiğiniz gibi gayet iyiydi. ■ **Ercan Uğurlu**

### Arma Venes 15

**İthalat:** NVIDIA

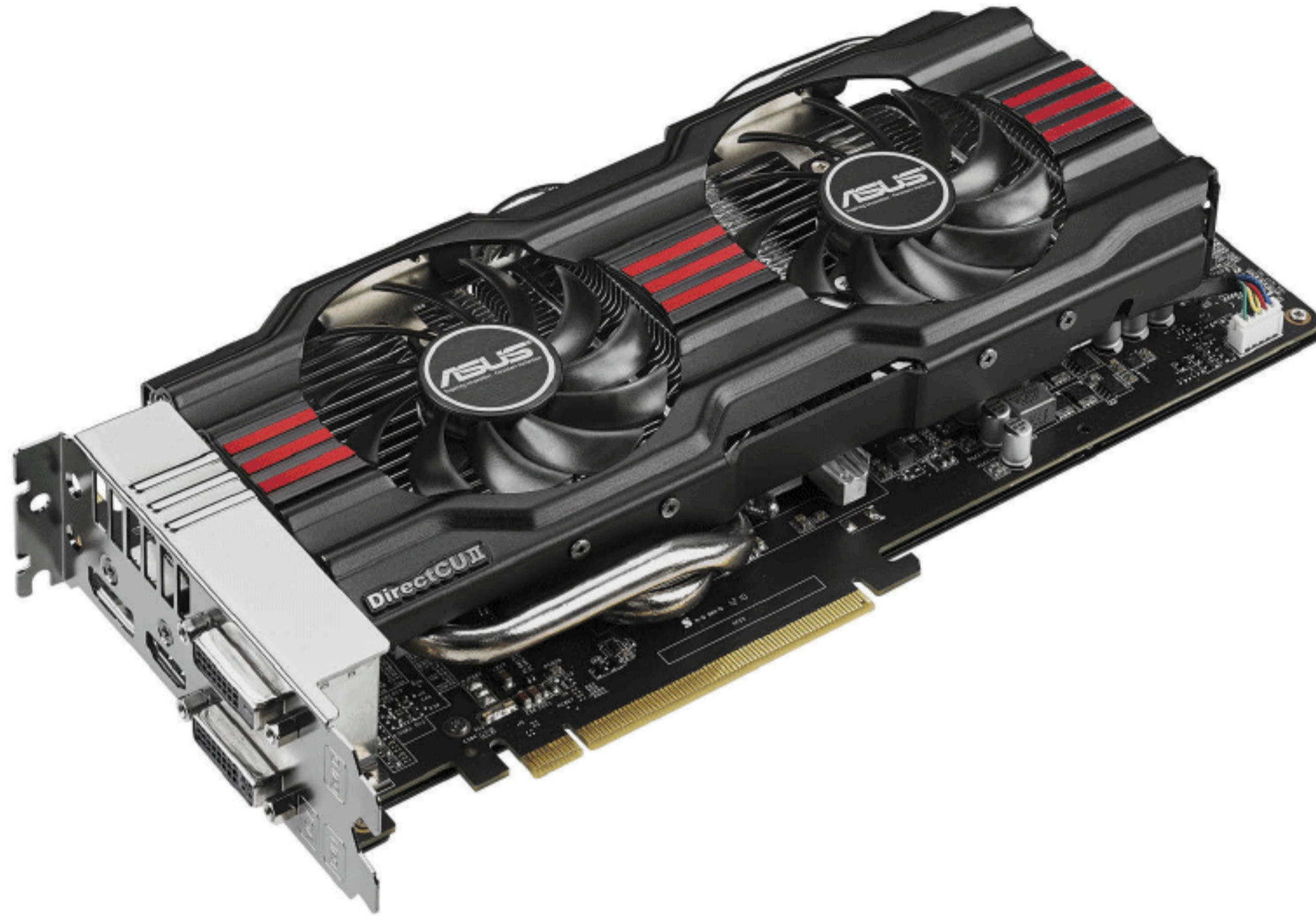
**Web:** [www.nvidia.com.tr](http://www.nvidia.com.tr)

**Artı:** NVIDIA GeForce GTX 760, kompakt ve güçlü tasarım, Windows 8.1, geniş disk alanı

**Eksi:** Optik sürücü kullanılabildi

9,3





## ASUS GTX770 DirectCU II OC ★

Kendinden overclock'lu, güçlü bir ekran kartı

ASUS'un GeForce GTX 770'e göre overclock'ladığı ve kendi teknolojilerini üzerine uyguladığı GTX 770 DirectCU II OC, taban karta göre performans anlamında bir adım önde. Performansa büyük katkı sağlayan yanlarından biri de elbette ki kartın tasarımı. DirectCU II OC, SSU soğutma tasarımı ısı borularıyla ısı transferi konusunda başarılı bir şekilde çalışıyor. Nikel kaplamadan oluşan ısı boruları, ısı transferini hızlandırırken, çift yönlü ısı transferi yaparak mevcut soğutma sistemleriyle aynı alanda iki kat daha fazla soğutma kapasitesi sunuyor. Bunun yanında fanlarıyla da gayet sessiz çalışıyor ve özellikle normal çalışmada bunu ciddi biçimde hissedebiliyorsunuz.

271 mm uzunluğunda olan DirectCU II OC, çift fanlı bir tasarıma sahip. Bağlantılarına baktığımızdaysa DisplayPort, HDMI ve DVI portlarını görüyoruz. PCI Express 3.0 arabirimini kullanan kart, SLI desteği de gösteriyor ve böylece çoklu ekran kartı kullanmak mümkün.

DirectCU II OC, GK104 kod adlı grafik yongasını taşıyor. 1536 ünite CUDA çekirdeğinin sahibi olan kart, temelde NVIDIA GeForce GTX 770'ten çok da büyük farklar yaratmıyor. İşlemcinin saat hızlarına baktığımızda 1058

MHz Base ve 1110 MHz Boost değerlerini görüyoruz. Hatırlayacak olursak, NVIDIA GeForce GTX 770, 1046 MHz Base Clock sunuyordu.

2 GB bellek kapasiteli olan DirectCU II OC, 256 bit bellek arayüzünü kullanıyor ve 7010 MHz Memory Clock sahibi. GTX 670'e göre yaklaşık %14 oranında performans artışı gözlemleyebildiğiniz kart, özellikle DIGI+VRM teknolojisiyle verimliliğe katkıda bulunuyor. Verimliliği %15 arttıran bu teknoloji, güçteki paraziti de %30 oranında azaltıyor. Hâlihazırda overclock'lu olarak gelen kart, bunun dışında isteğe göre hız aşırımlara tabi tutulabiliyor elbette ki ama bu konuda çok büyük beklentiler içine girmek lazım. Yine de normal kullanıma göre %10 oranında daha başarımlı olmanız mümkün.

Bu arada bazı kullanıcılar, ekran kartlarının performansının yanında fan sesine de büyük önem gösteriyorlar. Piyasada 55 dbA'lık seviyede kartların olduğunu göz önüne alırsak, DirectCU II OC'nin ortalama 30 dbA'lık sesi bizce gayet tatmin edici. Bu ses seviyesi, kart yoğun kullanılmadığında daha da düşüyor elbette ki.

Şimdi biraz oyun performansını notlarımıza bakalım ve sözü her zamanki gibi Crysis 3'ten

açalım. 1280x800, 1920x1200 ve 2560x1600 piksel çözünürlüklerde denediğimiz oyun, her üç çözünürlük değerinde de GTX 770'in önünde bir adım önünde yer almayı başarıyor. 1280 pikselde 70 fps'lik sonuç almanız mümkün. 1920'ye çıktığınızda bu değer 30 ila 40 arasında değişmeye başlıyor ki bu da gayet kabul edilebilir bir değer. Diğer yandan Titan elbette ki DirectCU II OC'nin önünde, GTX 670'e baktığımızdaysa oldukça geride kaldığını görüyoruz.

Battlefield 3'te de durum farklı değil. 1920 pikselde 85 fps aldığımız kart yine konumunu koruyor. Assassin's Creed III'te ve 1280 pikselde 85 fps civarında verim aldık. Bu değer 2560'da 50 fps'ye kadar geriledi ama toparlayacak olursak görüldüğü gibi kart performans anlamında istenileni veriyor. ■ Ercan Uğurlu

ASUS GTX770 DirectCU II OC

İthalat: ASUS

Web: [www.asus.com/tr](http://www.asus.com/tr)

Artı: Performans, kendinden overclock'lu, sessiz çalışması, hızlı bellekler

Eksi: Ek overclock seçenekleri dar

9,1



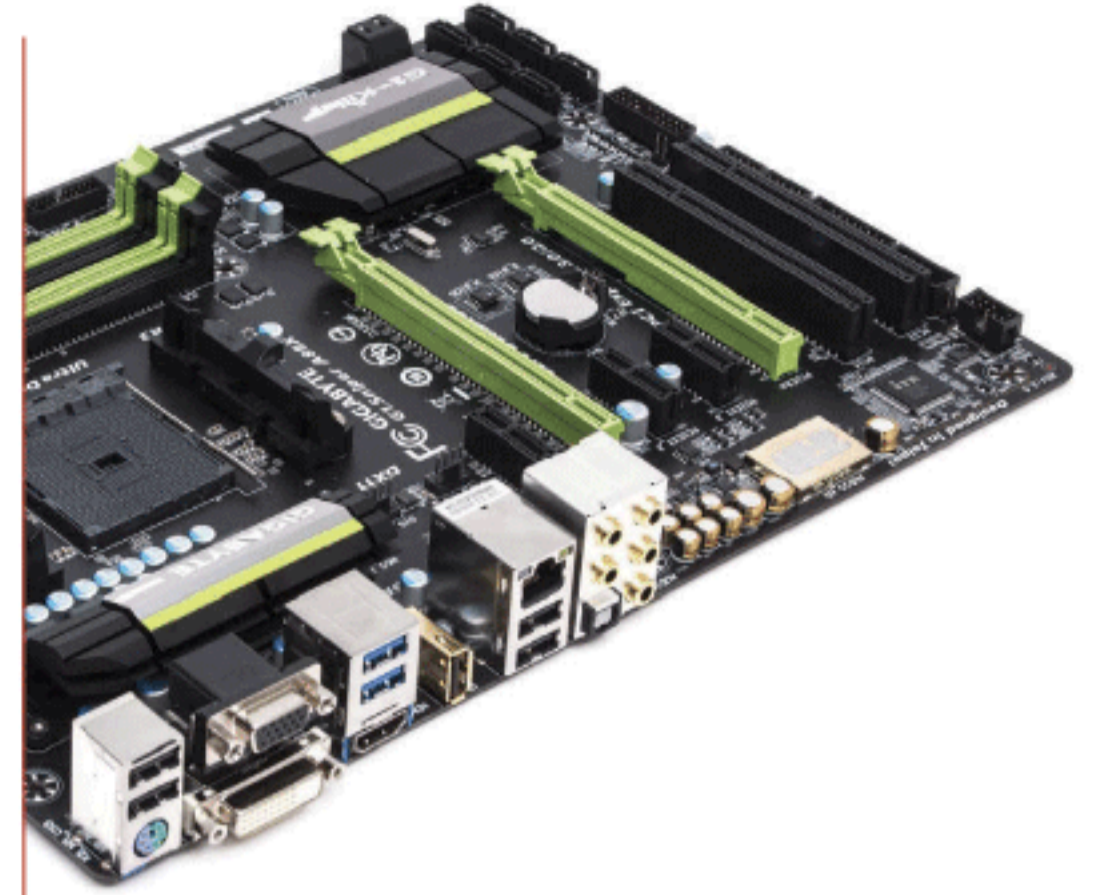
# GIGABYTE G1.Sniper A88X ★

İyi bir oyun PC'si toplamak isteyenlere özel anakart

**A**TX form faktöründe olan G1.Sniper A88X, yüksek performans sunan bir masaüstü bilgisayar sahibi olmak isteyenler için kullanışlı olabilir ve tam da bir overclock canavarı. Bunun için anakartı aldıktan sonra hız aşırma için kolları sıvamanız anakartın hakkını vermek için iyi bir hamle olacaktır. AMD A ve Athlon serisi işlemciler için hazır durumda olduğunu söyleyebileceğimiz anakart, Soket FM2+ / FM2 yapısında. İşlemcinin üzerine baktığımızda mütevazı bir soğutucu görüyoruz. İlginçtir ki G1.Sniper A88X, bir oyun anakartı olmasına rağmen soğutucu konusunda cimri davranmış ve hız aşırımlar için iyi bir soğutucuya ihtiyacınız var.

Bellek yuvalarına baktığımızda dört adet DDR3 slot'u görüyoruz. Bu slot'lar toplamda 64 GB'a kadar destek gösteriyor ve 1333, 1600, 1866 ve 2133 MHz bellek hızlarını destekliyor, 2400 MHz'e ise overclock'la çıkabilirsiniz. Diğer köşedeysen SATA'lar bizi bekliyor. Kart üzerinde sekiz adet 6 GB'lık SATA'ya yer verilmiş. Bu portlarla RAID 0, RAID 1, RAID 5, RAID 10 ve JBOD desteği alabilirsiniz.

Kartın arka bağlantılarındaysa yalnızca iki adet USB 3.0 ve beş adet USB 2.0 port bulunuyor, Thunderbolt portu ya da Wi-Fi destek ünitesi gibi özellikler mevcut değil. 1 HDMI portu da sunan anakart, VGA ve DVI-D portlarını da burada bulunduyor. Kullanacağınız harici ekran kartıyla birlikte tüm bu çıkışlardan birer tane daha gelecek. Harici ekran kartından bahsetmişken elbette ki anakart meşhur AMD APU'suyla da orta seviyeli çalışma için ideal. HDMI ile 4096x2160 piksel, DVD-D ile 2560x1600 piksele kadar çözünürlük sunan kart, Realtek ALC898 dâhili ses birimiyle de yüksek kalitede ses sunuyor. ■ **Ercan Uğurlu**



## GIGABYTE G1.Sniper A88X

**İthalat:** GIGABYTE

**Web:** www.gigabyte.com.tr

**Artı:** Overclock performansı, ferah ve şık tasarım, uzun ömürlü materyaller, AMD için güçlü oyuncu

**Eksi:** Overclock için iyi bir soğutmaya ihtiyaç var, bağlantı seçenekleri geniş değil

9,0



# AOC D2769VH ★

27 inçlik, 3D destekli monitör

**T**asarımıyla daha önce incelediğimiz D2757PH gibi bir görünüme sahip olan D2769VH, önden bakıldığında yalnızca standıyla farklılık gösteriyor. Bu defa daire biçiminde bir standın kullanıldığı monitörde, malzeme tamamen plastik ama plastik malzemeye karşın oldukça iyi bir görünüm sergilediği açık ve uzaktan bakıldığında alüminyum gibi görünüyor. AH-IPS panele sahip olan monitör hem dikey, hem de yatay konumda 178 dereceye kadar görüş açısı sağlayabiliyor. IPS panelin bir diğer önemli özelliği olan renk doğruluğunun avantajını da yaratan monitör, 5ms'lik tepki süresinin de sahibi. Böylece oyunlar için de ideal görüntü sağlayabiliyor, hızlı sahnelere ayak uydurabiliyor. 1920x1080 piksel, yani Full HD çözünürlük sağlayan monitörün statik kontrastı 1000:1, dinamik kontrastı 20.000.000:1. Bu da demek oluyor ki kontrastla ilgili bir problem yaşamıyorsunuz. Yaptığımız testlerde de aksi bir senaryoyla karşılaşmadık ve koyu sahnelerde görüntü gayet başarılıydı. Monitörün can alıcı özelliği, 3D görüntü sağlama ve titreşimsiz 3D performansı sunan D2769VH, beraberinde bir polarize gözlük de

getiriyor ancak kutu içeriğinde sadece bir gözlük bulunuyor.

3D performansıyla gayet memnun edici sonuçlar sağlayan D2769VH, bu konuda açıkçası bizi şaşırtmadı. AOC'nin teste gelen önceki modelinden de gayet memnun kalmıştık. İster oyun oynayın, ister film izleyin, 3D kalitesi memnun edici ölçüde. Öte yandan 2D görüntüleri sanal olarak 3D'ye de terfi ettirebiliyorsunuz.

Monitörün bağlantılarından bahsedecek olursak, hepsi arka tarafta ve bir arada kullanılmış. İki adet HDMI bağlantısı, D-Sub ve kulaklık girişi ile standart ihtiyaçları karşılayan monitör, USB bağlantısına ise sahip değil. ■ **Ercan Uğurlu**

## AOC D2769VH

**İthalat:** AOC

**Web:** www.aoc-europe.com/tr

**Artı:** 3D görüntü kalitesi, şık tasarım, enerji verimliliği, 2D'den 3D'ye dönüşüm

**Eksi:** USB bağlantısı yok, sadece bir gözlükle geliyor, menü tuşları, Türkçe dil desteği yok

8,7





# TEKNİKSERVİS

Sorularınız için [donanim@level.com.tr](mailto:donanim@level.com.tr) adresine e-posta gönderebilirsiniz.

**S:** Oyun oynamak için güçlü bir masaüstü PC toplamak istiyorum. Uzun zamandır araştırıyorum ancak piyasadaki performanslı ürünler genellikle overclock için tasarlanmış ürünler oluyor, doğal olarak fiyatları da "overclock'lu" oluyor. LEVEL'daki PC önerileri kısmında ASUS Z87 Pro'yu önermişsiniz. Ona baktım ama overclock özellikleri ön plana çıkıyor. Ben overclock ile ilgilenmiyorum, siz ne düşünüyorsunuz bu konuda ve böyle ürünler almamın ne gibi faydaları olur? Bana yüksek performans sunan, ileride rahatlıkla PC bileşenlerini güncelleyebileceğim ve 400 - 600 TL arasında bir anakart önerir misiniz? Bir de genel olarak araştırırken anakartta çipset ve bellek hızı dışında hangi özelliklere dikkat etmem gerekiyor? Toplamak istediğim diğer bileşenler şöyle: Intel

Core i7 4770, NVIDIA GeForce GTX 770 ya da AMD R9 280X, G.SKILL 8 GB DDR3, Corsair Carbide 400R 750W, Samsung 840 Series 250 GB SSD, 24x SATA DVD yazıcı ya da Blu-ray ve tabii ki Windows 8.1 64-bit. Genel

olarak bu sistemi LEVEL'da yapmış olduğunuz önerileri dikkate alarak yaptım. i7 4770k önermişsiniz, bütçem kısıtlı olduğu için onu 4770 ile değiştirdim. Siz benzer sisteme 700W güç kaynaklı model önermişsiniz, AMD ekran kartı NVIDIA'dan daha çok güç tükettiği için ve gelecekte de yapabileceğim geliştirmeleri düşünerek 750W güç kaynaklı modeli tercih ettim. Bu sistem hakkında eleştirinizi de yazarsanız çok sevinirim. Osman Merdan

**C:** Seçtiğin bileşenler gayet güzel. Overclock

yapmayacaksan H87 anakartlara yönelebilirsin. Anakart için bütçen çok iyi. Bu bağlamda sana H87 Pro önerebilirim. Ek olarak i7 4770 yerine i5 4670 alıp ekran kartını GTX 780 de yapabilirsin. 750W PSU bu sisteme yeter de artar bile.

**S:** MSI GE60 dizüstü bilgisayarım var. Ben bu bilgisayara Skype indirmiştim, sorunsuz çalışıyordu ama bir gün arama yapamamaya ve çağrılara cevap verememeye başladım. Sorunun çözümünü bulamadım ve bilgisayar fabrika ayarlarına geri döndürdüm. Skype'ı yeniden yükledim, ilk gün sorunsuzdu ama ertesi gün bir arkadaşımı aramaya çalışınca yine aynı sorun çıktı. Sorunsa ne zaman arama yapsam "Oynatma aygıtında problem var" diye bir yazı çıkması. Ayda Yılmaz

**C:** Ufak bir Skype sorunu için sistemi geri yüklemek, pire için yorgan yakmaya benziyor. Bu gibi durumlarda sürücü güncellemek ilk yapılması gereken işlem olmalı. Güncel sürücüler MSI'nin sitesinde olabileceği gibi, ses kartı yongasını üreten firma Realtek'in sitesinde de mevcut. En son sürüm 2.73 idi ben bu yazıyı yazarken. Gerekli güncelleme yap, sonra da Skype sürümünü 6.11 yap, sorun çözülecektir.

**S:** Bir süredir dizüstü bilgisayar araştırmaktan kafayı yemek üzereyim. İki üç marka vardı kafamda ama araştırırken sırasıyla hepsinden soğudum. 2.500 - 3.000 TL arası bir bütçem var. Dergideki MSI incelemesini inceledim, sevemedim bilgisayarı, (Son birkaç yıldır jet motoruyla oturduğum için olsa gerek...) fan önemli bir mesele. Kaçırduğum ve oynamak

için çıldırdığım onlarca oyun var. (Gears of War serisi, Max Payne 3, BioShock serisi, Grand Theft Auto IV bunlardan birkaçı.) Lakin önümüzdeki birkaç sene için de Options'a girmek istemiyorum herhangi bir oyun yükledikten sonra. Direkt ultra, mega, süper ayarlarda olsun mesela. 1920x1080 olsun mesela. 16 GB RAM'i olsun, artık olsun bunlar. Bunları istiyorum, bir senedir bilgisayarım yok, olan bilgisayarsa yollara 2007 çıkışlıydı, siz düşünün halimi. Ekran kartı için RAM'den vazgeçebilirim. (Pek işe yarar mı, bilmiyorum.) Photoshop, Corel, ZBrush gibi programları kullanıyorum. (Tabii ki bende en az 10 yıllık sürümleri var.) Temelde oyun bilgisayarı olup bu tarz programlarda da bana sorun çıkarmasın istiyorum. Aklimda olan markalar ASUS ve Dell idi lakin her ikisinin seveni olduğu gibi sövüp sayanı da çok. ASUS'taki kasa köşelerinin elde kalması ya da Dell'deki aşırı ısınma problemleri... Sebahattin Yüce

**C:** Yani diyorsun ki kutuplarda yaşayan penguenler üşümesin. Tabii ki. Şu anda Intel bunun üzerinde çalışıyor. Kutupları kökten ısıtacak bir çözüm üzerinde çalışmalar devam ediyor. Bitince penguenler artık üşümeyecek. Tabii ki ufak bir sorun var. Isıtma sistemi buzulları eriteceğinden İstanbul da dâhil olmak üzere birçok şehir sular altında kalacak. Ama sonuç olarak penguenler artık üşümeyecek. Şimdi güçlü bir işlemci, güçlü bir ekran kartı, 16 GB sistem belleği bir arada olsun istiyorsun ama bu bilgisayar ısınmasın istiyorsun. Çok güzel. Peki, bu konuda mühendislik bir çalışman var mı? Mesela dizüstü bilgisayarların soğutma sistemini kökten değiştirecek bir buluş? Evet? Duyamadım? Sanırım yok. O zaman MSI'nin



# 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	AMD Radeon R9 280X	AMD Radeon R9 290X
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	1265\$ + KDV	1885\$ + KDV

yapmış olduğu çift fanlı, dünyanın en ince 17 inç oyun dizüstü bilgisayarını MSI GS70'i alıyorsun ve oyun oynarken kulaklıklarını takıp oyunun keyfini çıkarmaya bakıyorsun. O esnada geçen iki - üç yıllık sürede yarı iletken teknolojisi ilerleyecek, Intel 14nm üretime geçmiş olacak ve daha az ısınan bilgisayarlara bir adım daha yaklaşmış olacağız. Bu arada şunu da belirtelim; internette her ürün hakkında olumsuz yorum bulabilirsin, mükemmel ürünü istiyorsan kendin tasarlamalısın.

**S:** Monster MS-16F1 model bir dizüstü bilgisayar kullanıcısıyım. PM55 çipset mevcut üstünde. Sorunsuz kullanacağım bir SSD önerisi istiyorum. Maliyet sorunum olmamakla birlikte araştırmalarım beni hep Intel 330 - 335 Series SSD'lere götürüyor. Intel 335 Series 180 GB SSD almayı düşünüyorum fakat daha iyi veya kullanabileceğim farklı modeller hakkında bilgi almak istedim. Taygun Durmaz

**C:** Bütçeni belirtmemişsin fakat eğer SSD'ye oyun da yükleyeceksen kapasite biraz daha yüksek olmalı diye düşünüyorum. OCZ'nin batmış olması dolayısıyla 256 GB Agility 4 Serisi SATA 3.0 SSD'leri çok uygun fiyata bulmak mümkün. Batmış firmadan ürün almam dersen de SanDisk 256GB Ultra Plus SATA 3.0 alabilirsin.

**S:** 10 gün önce ASUS X550C aldım. Bu bilgisayar Battlefield 3'ü ve onun gibi oyunları orta ayarlarda çalıştırır mı? Bir de oyun oynamak için uygun bir kablosuz mouse söyler misin? İbrahim Can Çelik



**C:** NVIDIA GeForce GT 720M ile Battlefield 3'ü ultra ayarda oynamayı unut. GTX olmayan hiçbir ekran kartıyla Battlefield 3'ü ultra ayarda oynayamazsın. Kablosuz mouse tavsiyesiye Logitech G700s olacaktır.

**S:** 200. sayının ilk sorusu bana aitti. Benim dizüstü bilgisayar tercihimden dolayı her ne kadar bana kızmış olsanız da onu alırken amacım boşa para harcamak değildi. Fiyatı çok uygundu ve içindeki ekran kartı yeni nesil bir kart olduğu

**“OCZ'nin batmış olması dolayısıyla 256 GB Agility 4 Serisi SATA 3.0 SSD'leri çok uygun fiyata bulmak mümkün. Batmış firmadan ürün almam dersen de SanDisk 256GB Ultra Plus SATA 3.0 alabilirsin”**

için tercihim o yönden kullanmıştım. Attığım sorunun cevabında bana bayağı kızmıştınız 4 GB GT730M'li, 16 GB RAM'li bir dizüstü bilgisayar aldığım için. Fakat derginin Kasım sayısında GT 740M ekran kartını önerdiğiniz okuduğumda bu mesajı atma ihtiyacı duydum. Araştırdığım kadıyla her ne kadar sentetik test olursa olsun, GT 740M'nin, GT730M'den pek farkı olmadığını gördüm. Sormak istediğim, zamanında attığım mesaj üzerine bana kızdığınızdaki fikirleriniz hala aynı mı? Hatırlamıyorsanız size PC'nin özelliklerini yazıp bu PC'nin Battlefield 4'ü kaldırıp kaldırmayacağını sormuştum. 1 Kasım günü oyun elime geçti ve orta ayarlarda 40 fps'nin altına inmediğini gördüm ve sizinle bunu paylaşmak istedim. Ayrıca soğutucu olarak da Thermaltake'in CL-N0015 Massive23 LX modelini aldım. Size daha önce mesaj attığımda, PC'nin sıcaklığı 85 - 90



derecelerde seyrediyordu, bu yüzden garantiye yolladım. Not: PC'nin modeli ve özellikleri şöyle: Acer Aspire V3-571G, Intel Core i7 3630QM, GT730M 4 GB, 1366x768, 16 GB DDR3 RAM, 1 TB sabit disk 5200 RPM. Aziz Can Seven

**C:** Sonuç? Battlefield 4'ü oynayamamışsın ve cihazı servise göndermek zorunda kalmışsın. Üstüne üstlük bir de soğutucu almak zorunda kalmışsın. Burada demek istediğim konu, söz konusu cihazın bir oyun dizüstü bilgisayar olmadığı. 4 GB RAM bir işe yaradı mı? Hayır.

**16 GB RAM peki? Yine hayır. Sonuçta oyun oynamak amaçlı bir cihaza para verdin ve oyun bile oynayamadın. 90 dereceye çıkınca cihaz, otomatik olarak kendini kapatır. Düşüncelerim değişmez, değişmeyecektir de. 4 GB GT 730M yerine 2 GB GT 740M almak halen mantıklı. Olayın mantığını umarım bir gün anlarsın. Kazıklanmayın diye söylüyorum bunları ama insanları kandırmak, kandırıldıklarına inandırmaktan daha kolaydır.**

**S:** Ben yeni bir dizüstü bilgisayar almak istiyorum. Call of Duty: Ghosts, Grand Theft Auto V ve Crysis 3 gibi oyunları kaldırabilecek hangi marka ve hangi model önerirsiniz? Fiyat 1.900 - 2.400 TL arası olsun. Tunahan

**C:** Doların yükselmesinden dolayı bütçeni biraz daha arttırman gerekecek. 2.600 TL'ye GTX 765M ekran kartlı MSI GE60 2OE-295XTR alabilirsin. ■



# 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



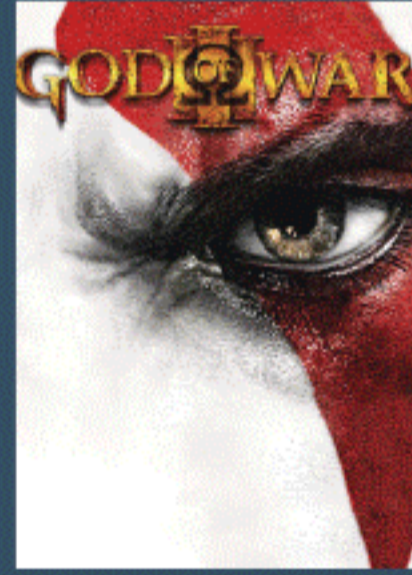
## Gears of War 3

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

### OCAK 2013

Assassin's Creed IV: Black Flag	78	Resogun	90	Call of Duty: Ghosts	74
Battlefield 4	81	Ryse: Son of Rome	56	Contrast	71
Doki-Doki Universe	64	Saint Seiya: Brave Soldiers	61	Deadfall Adventures	71
FIFA 14	91	SteamWorld Dig	80	Deadly Premonitions: The Director's Cut	71
Gran Turismo 6	83	The Novelist	75	Final Exam	70
Killzone: Shadow Fall	84	The Walking Dead: Season Two - Episode 1	77	How to Survive	65
Knack	61			Invizimals: The Alliance	80
LEGO Marvel Super Heroes	91	<b>ARALIK 2013</b>		Invizimals: The Lost Kingdom	65
Need for Speed Rivals	80	Age of Empires II: The Forgotten	81	Journey of a Roach	77
Racing Manager 2014	20	Battlefield 4	83	LEGO Marvel Super Heroes	89
		BioShock Infinite: Burial at Sea - Episode One	81	Need for Speed Rivals	85





## Diablo III

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

**Yapım** Blizzard

**Dağıtım** Activision & Blizzard

**Çıkış Tarihi** 2012



## Dishonored

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

**Yapım** Arkane

**Dağıtım** Bethesda

**Çıkış Tarihi** 2012



## Far Cry 3

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

**Yapım** Ubisoft

**Dağıtım** Ubisoft

**Çıkış Tarihi** 2012



## Forza Horizon

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

**Yapım** Playground, Turn 10

**Dağıtım** Microsoft

**Çıkış Tarihi** 2012



## Skyrim

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

**Yapım** Bethesda

**Dağıtım** Bethesda

**Çıkış Tarihi** 2011



## StarCraft II

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

**Yapım** Blizzard

**Dağıtım** Activision Blizzard

**Çıkış Tarihi** 2013



## The Last of Us

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

**Yapım** Naughty Dog

**Dağıtım** Sony

**Çıkış Tarihi** 2013



## Uncharted 3

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

**Yapım** Naughty Dog

**Dağıtım** Sony

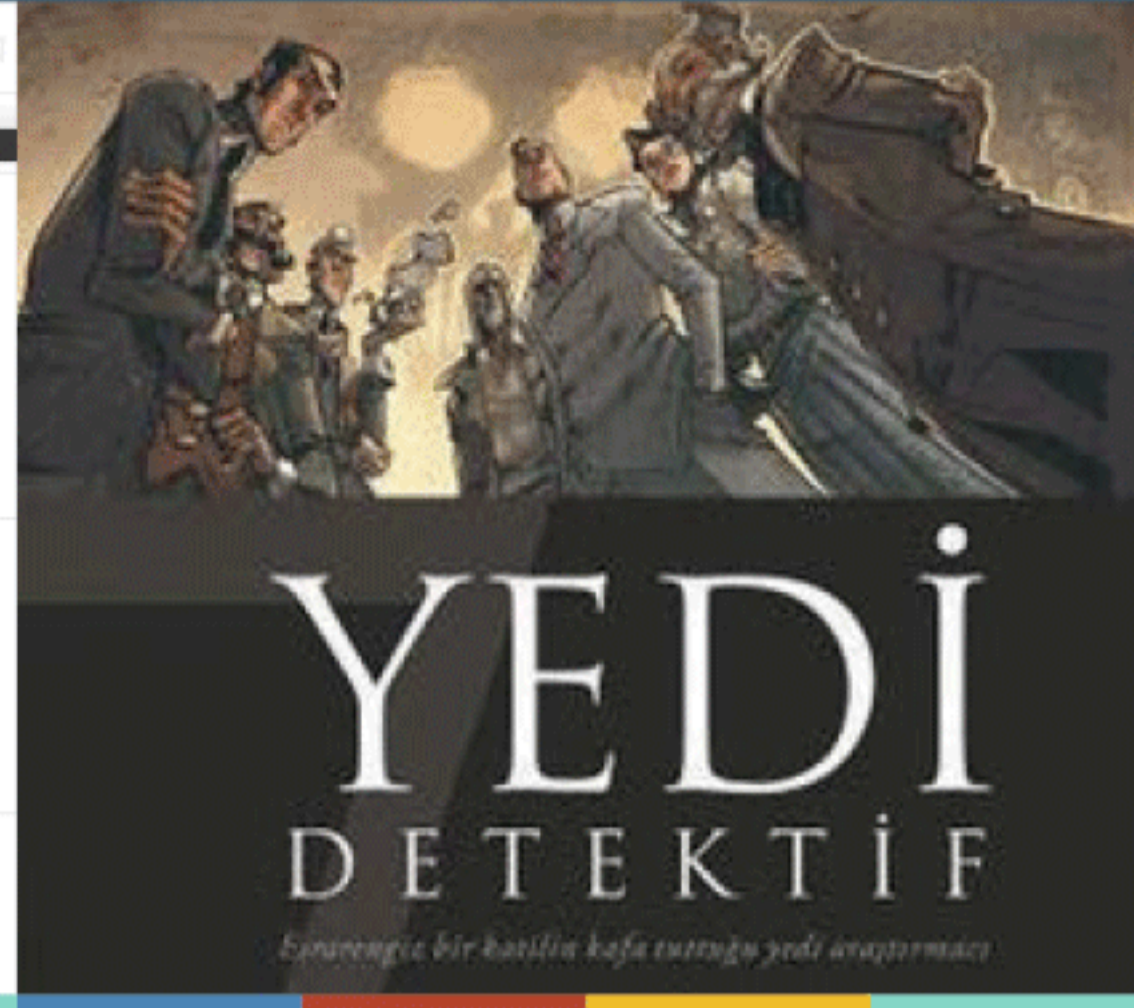
**Çıkış Tarihi** 2011

Ratchet & Clank: Into the Nexus	78	Assassin's Creed IV: Black Flag	85	Just Dance 2014	80
Tearaway	81	Batman: Arkham Origins	76	Kingdom Hearts HD 1.5 Remix	72
The Sims 3: Into the Future	70	Beyond: Two Souls	75	Pro Evolution Soccer 2014	80
The Typing of the Dead: Overkill	70	Dragon's Crown	87	Rise of Venice	70
X Rebirth	56	F1 2013	85	<b>Rocksmith 2014 Edition</b>	<b>90</b>
XCOM: Enemy Within	85	Football Manager 2014	85	Shadow Warrior	84
WWE 2K14	80	Forced	77	Skydive: Proximity Flight	78
<b>KASIM 2013</b>		Foul Play	70	The Stanley Parable	85
Air Conflicts: Vietnam	65	Game Dev Tycoon	85	The Wolf Among Us: Episode 1 - Faith	87
Arma Tactics	60	Goodbye Deponia	74	Train Simulator 2014	77
		GTA Online	81		



# KÜLTÜR & SANAT

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



www.turkbasket.com

Türkiye Basketbol Ligi'nde ve NBA'de sezon tam gaz devam ederken, maç yorumlarını, özetleri ve önemli basketbol yazarlarının yazılarını nereden takip ediyorsunuz? Eğer hala denk gelmediyseniz ve sağlam bir kaynağa ihtiyacınız varsa www.turkbasket.com basketbol siteleri arasında açık ara çok iyi bir noktada. Türkiye Basketbol Ligi'ne dair her şey var mesela; milli takımların tüm alt kolları var, yıldızlardan, ümit ve genç kategorilerine dek son güncel bilgiler paylaşılıyor. Bunun dışında NBA ve NCAA liglerine dair tüm detayları bulabilirsiniz ve Avrupa'daki ligler hakkında da oldukça fazla bilgi içeriyor. Kupalar, kadınlar ligleri ve kaliteli yorumlar ile de bir adım öne çıkan www.turkbasket.com, basketbolu seven biriyse tüm ihtiyacınızı karşılıyor. Hemen sık kullanılanlara ekleyin, rahat edin!

■ Ayça



Yedi Detektif  
Eric Canete, Herik Hanna

YKY kaliteli işler yayımlıyor çizgi roman anlamında ama daha sık, daha çok yayına imza atsalar ne güzel olurdu diye düşünmeden edemiyorum. Pek fazla zaman olmadı Yedi Detektif yayımlanalı beri. Ne var ki ben kitaptır, çizgi romandır, bunları alıp zulaya attığım için bazen okumakta geç kalabiliyorum. Son derece hoş bir detektiflik hikâyesi olan Yedi Detektif, kısa bir macerayı kaleme almasına rağmen gayet merak uyandırıcı ve eğlenceli bir tempoda ilerliyor. Bir seri cinayeti çözmek üzere dünyanın dört bir tarafından yedi tane detektif çağırılıyor ve birbirinden farklı karakterlerde olan bu detektifler olayı aydınlatmaya çalışıyorlar. Çizgi romanı okurken katilin kimin çıkacağını düşünüp duruyor ve sonunda da gerçekten şaşıyorsunuz. Taz sahibi, Avrupa esintili çizimlere sahip olan çizgi roman, aksiyon namına pek fazla bir şey barındırmıyor, o yüzden bir The Avengers, bir Hulk havası da beklememeniz gerektiğinin altını çiziyorum. Çizgi roman seviyorsanız, mutlaka bu yapıma da bir göz atın... ■ Tuna



Leaves' Eyes  
Symphonies of the Night

Liv Kristine'i tanır mısınız? Theatre of Tragedy'nin arka vokallerinde yer alan, şahane bir sese sahip olan bir sanatçı kendisi. Ne var ki grubun internet sitesinden kovulduğunu öğrenmesiyle birlikte kendine yeni bir grup kurdu ve adını da "Leaves' Eyes" koydu. 2003'ten beri aktif olarak piyasada yer alan grup, çok güzel işler yapıyormuş meğer ama ben yine geç keşfettim, yine arkadan geldim! Grubun geçtiğimiz aylarda piyasaya sürdüğü son albümü Symphonies of the Night; biraz Epica, biraz Nightwish, olmadı Sirenia havası arayanlar ama çok da sert olmayan bir metal türüne adım atmak isteyenler için biçilmiş kaftan. Bir tanesi bonus parça olmak üzere 13 tane mükemmel şarkıya yer veren albümde resmen boş yok. Liv Kristine'in sesi ve Atrocity'nin elemanlarının profesyonelliği (Grubun geriye kalanını Atrocity elemanları oluşturuyor ve hatta bir tanesi de Liv Kristine'in eşi.) her parçada kendini gösteriyor, siz de resmen müzikal bir maceraya çıkıyorsunuz. Hiçbir parça kulak tırmalamıyor, hiçbir parçada bir ton, bir melodi rahatsız etmiyor. ■ Tuna



8

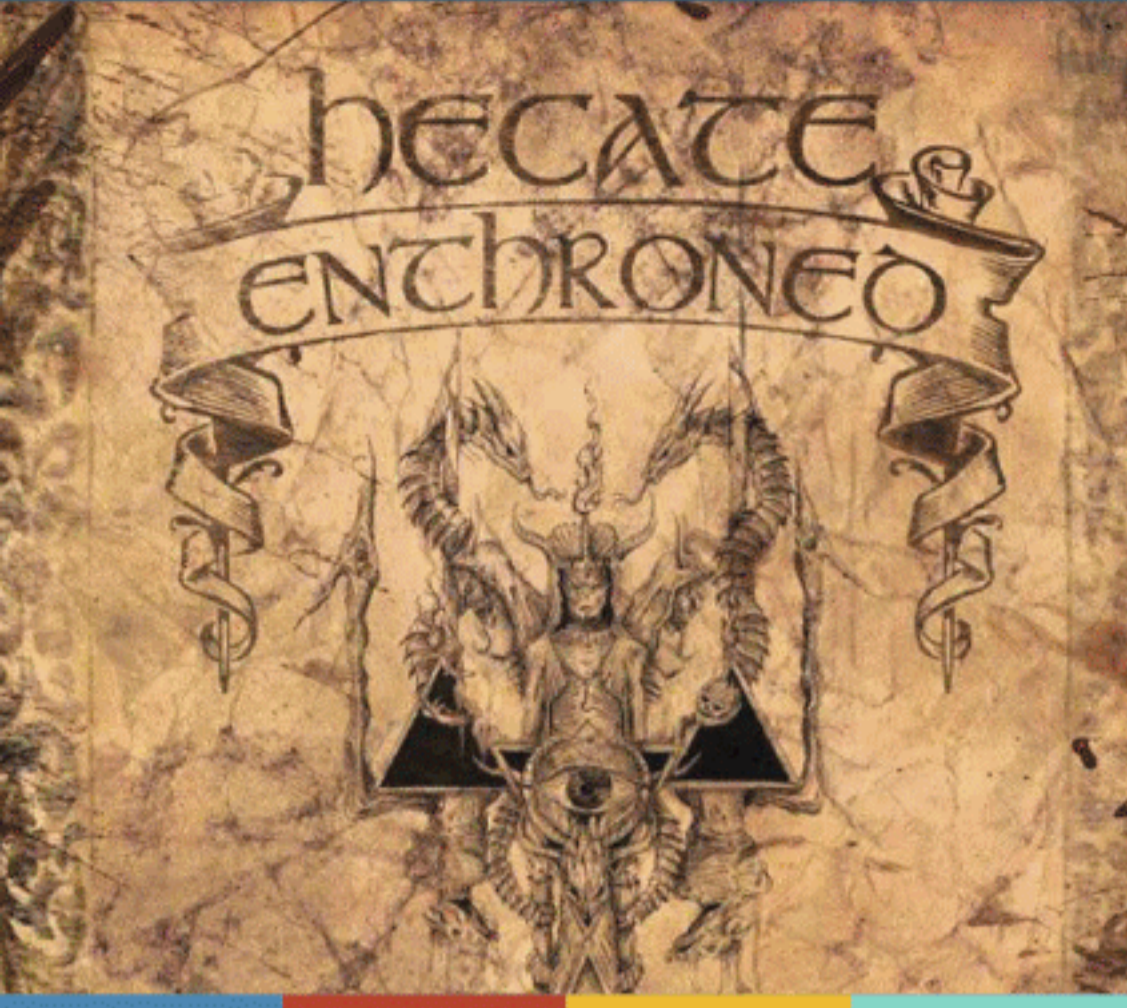


9



9





## Hecate Enthroned Virulent Rapture

Eskiden ZOR diye bir dergi vardı, tüm metal haberlerini, albüm tanıtımlarını oradan alırdık. Artık o dergi yok ve ben de tüm underground metal gruplarını burada tanıtarak kendimi tatmin ediyorum! Şaka bir yana, gerçekten buna bir dur demek lazım ve gelecek aydan itibaren daha çok bilinen gruplara (Birkaç İyi Adam), sanatçılara (Ebru Gündeş) yer vermeyi düşünüyorum. Fakat bundan önce Hecate Enthroned'a bir göz atalım. Grubun en yeni albümü olan Virulent Rapture, kesinlikle herkese göre değil. Olay Senfonik Death Metal belki ama frekansı yüksek brutal vokaller bazı şarkılarda (Abyssal March) titremenize neden olabiliyor. Bunun gibi birkaç faul parçayı geçerseniz, albümün geneli için "iyi" diyebiliriz. "Mükemmel" demek çok zor ama dinlerken zevk alınabilecek parçaların çoğunluğu da göz ardı edilebilecek gibi değil. Arada ilginç klasik gitar soloları giriyor, onlar da biraz "out of place" durmuş fakat rahatsız da etmiyor. Sıkı bir metalciyseniz deneyin, yoksa es geçin derim. ■ Tuna

7



## The Secret Life of Walter Mitty

Ben Stiller'ı sevmediğim anlar, sevdiğim anlardan daha çok. Ne var ki yönetmenliğini de üstlendiği bu film beni resmen ters köşeye yatırdı, tüm filmi nasıl bir keyifle izlediysem yetmedi, daha fazlasını isterken buldum kendimi. Olaylar sıradan, hatta sıradandan biraz daha sıkıcı bir hayat yaşayan, LIFE Dergisi'nde fotoğraf negatiflerinden sorumlu olan Walter Mitty'nin etrafında dönüyor. Ünlü bir fotoğrafçı olan Sean'dan gelen negatiflerden 25. parça eksik çıkıyor ve LIFE Dergisi'ne kapak yapılması gereken bu fotoğrafın peşine düşüyor kahramanımız. Walter Mitty çok sıkıcı bir hayat yaşadığı için de sürekli hayallere kapılan bir arkadaşımız ve 25. negatifin peşinden gittiği hikâye, bu hayallerini aratmayacak bir kıvama ulaşıyor film boyunca. Görüntülerin de özellikle inanılmaz bir kaliteye sahip olduğu film, evden ofise, ofisten eve giden kişilerin hayatlarını bir kez daha sorgulatan, hem duygu yüklü, hem de eğlenceli bir yapım olmuş. Aferin Ben Stiller! ■ Tuna



9



## 47 Ronin

Gerçek bir hikâyeden esinlenerek hazırlanan 47 Ronin, filmin havalı afişindeki silah tutan arkadaşın toplamda üç dakika gözükmesiyle beni hayal kırıklığına uğrattı ama bundan kötüsü, Keanu Reeves'in donuk oyunculuğu olabilir. (Ve herkesin Japon olup herkesin kötü bir İngilizce ile konuşması!) Bir komplo yüzünden efendileri olmadan yaşama-ya sürgün edilerek Samuray mertebesinde Ronin'e düşen savaşçıların hikâyesini konu eden filmde Keanu Reeves'in canlandırdığı Kai, bir samuray bile olamadan sürgün ediliyor ama o, diğer herkesten çok farklı. Küçük bir çocukken bir ormanda bulunan bu çocuk, aslında fantastik yeteneklere sahip ama normal insanlardan farklı olmamak adına bu güçlerini de hiçbir zaman göstermiyor. Ne var ki bağlı bulunduğu boy sürgüne uğrayınca ve karşısına kendisinden de fantastik düşmanlar çıkınca o da dövüş yeteneklerini gizlemekten geri kalmıyor. Aslında güzel bir hikâye olmasına rağmen biraz durağan, biraz atmosferi kayıp bir film olmuş 47 Ronin. ■ Tuna

7



# ROCKO@PSİKİYATR

“Ölü oyunlar görüyorum.” - Şefik Akkoç



## Hot Wheels: World's Best Driver

Yapım **Firebrand Games**  
Dağıtım **Warner Bros. Interactive**  
Tür **Yarış**  
Web [www.hotwheels.com](http://www.hotwheels.com)

Her konuda yetenekli olduğum gibi, araç kullanımı konusunda da fazlasıyla yetenekli, hatta uzman biriyim, biliyorsun doktor. Bisikletten tut da otomobile, uçaktan tut da uzaktan kumandalı arabaya kadar her şeyi kullanırım. Hal böyle olunca da yarış etkinliklerinin en çok aranan, bu tip etkinliklerin en çok davet edilen şahsiyeti ben oluyorum. Bak, geçen bir yarış düzenlemişler; şimdi ilk önce bisikletle gidiyorsun birkaç kilometre, ardından otomobile binip 50 kilometre yol kat ediyorsun, sonra bitiş noktasındaki helikoptere binip yüzlerce metre yükseğe çıktuktan sonra paraşütle atlayarak denizdeki sürat motoruna iniyorsun, onunla da limana varan ilk kişi olmaya çalışıyorsun. Kim kazandı dersin? Tabii ki ben!

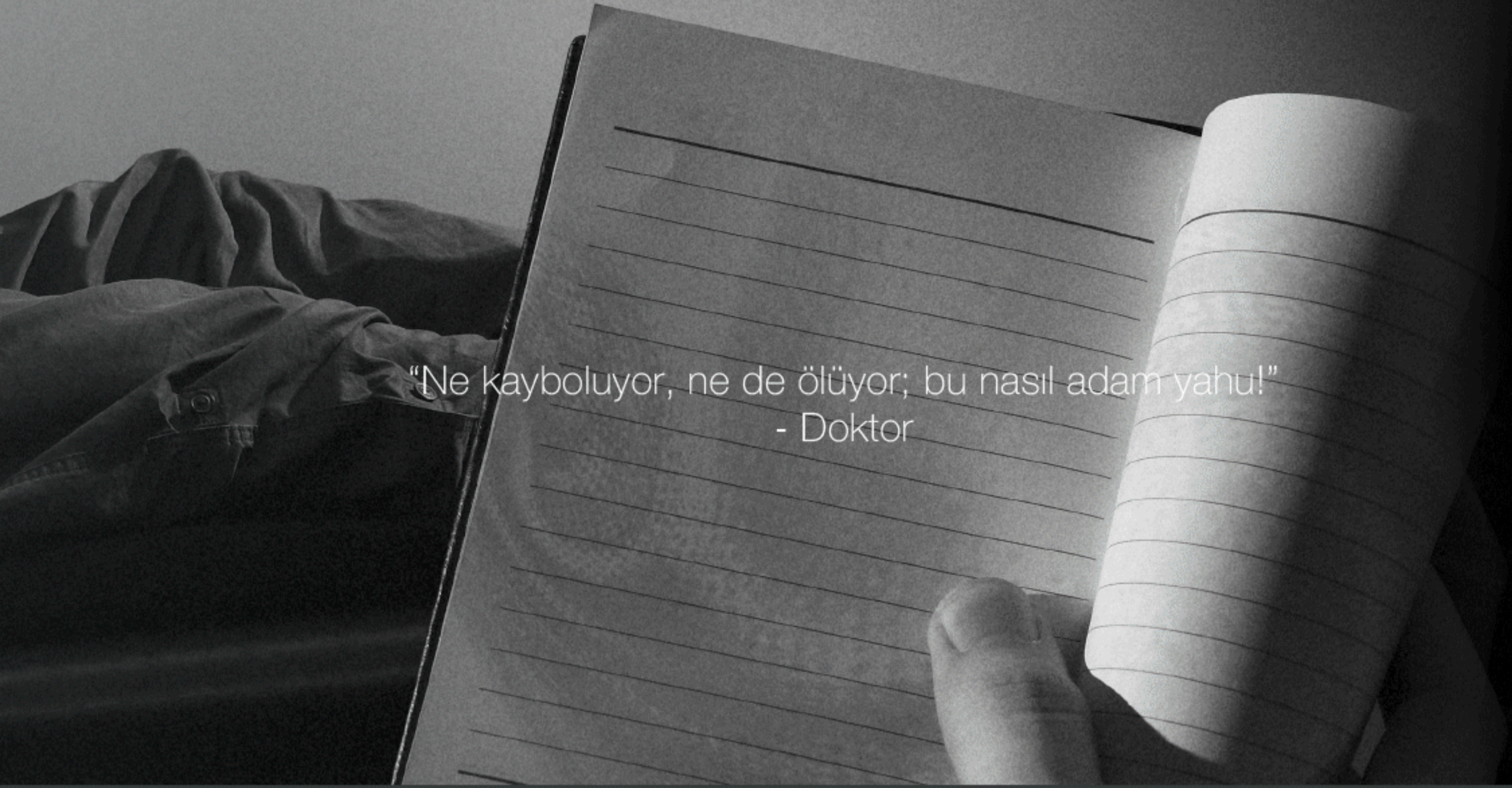


## Recovery: Search & Rescue Simulation

Yapım **Excalibur Publishing**  
Dağıtım **BigSims.com**  
Tür **Simülasyon**  
Web [www.excalibur-publishing.com](http://www.excalibur-publishing.com)

Yıllardan 1979, mevsimlerden kış, aylardan Şubat... Hafta sonunu güzel geçirelim, eğlenip coşalım diye gittik Uludağ'a, kayalım, düşelim, sağımızı solumuzu kiralım dedik. Ha, kırmadık ama kaybolduk! Daha doğrusu arkadaşlarım kayboldu ve zorlu hava koşullarında onları bulmak, onlara ulaşmak çok zordu. Ne yaptım dersin doktor? Hemen özel güçlerimi devreye soktum, şahin gözlerimle etrafı süzmeye başladım, yoğun kar yağışına rağmen kardaki ayak izlerini takip ettim ve sonunda bir kulübeye ulaştım. İçeriden ışık, çatıdan duman çıkıyordu ve arkadaşlarımın içeride olduklarına emindim. Kapıyı açtım, içeri bir daldım ki bunlar şöminenin önüne dizilip sıcak kakaolarını yudumluyorlar. Ayıpladım, çıktım...





"Ne kayboluyor, ne de ölüyor; bu nasıl adam yahu!"  
- Doktor



## Streetkix: Freestyle

Yapım **Ilusis Interactive Graphics**  
Dağıtım **Hoplite Research**  
Tür **Spor**  
Web **www.ilusis.com**

Henüz ufacak bir çocukken, daha yürümeyi bile yeni yeni öğreniyorken, arkadaşlarımla oyun oynamak için dışarı çıkmıştım. Beni yolda görenler, "Ne aileler var, daha çocuk yürümeyi tam öğrenememiş, hemen sokağa salmışlar." diyorlardı. Bu lafı duyunca tepem attı çünkü hem bana, hem de aileme dil uzatmışlardı. İşte o an öfke barım doldu, doldu ve "koşa koşa" arkadaşlarımla yanına gittim, oynadıkları topu kaptım ve birbirinden artistik hareketler yaparak tüm mahalleyi dumura uğrattım. Az önce yürüyemediğimi söyleyip aileme dil uzatanlar bir anda beni alkışlamaya başladılar. Son hamlemse topu her birinin suratına yapıştırmak oldu. Sonuç? Beni aileme şikâyet ettiler, akşama dayağı yiyen ben oldum yine...



## Unearthed: Trail of Ibn Battuta

Yapım **Semaphore**  
Dağıtım **Semanoor International**  
Tür **Aksiyon, Macera**  
Web **www.unearthedgame.com**

Yıllardır yüzümü Batı'ya dönerim, hep Batı'yı örnek alırım, Batı'nın iyi yönlerini alıp kötü yönlerini görmezden gelirim. Ne var ki geçenlerde farklı bir yöne yöneleyim dedim ve Orta Doğu'ya bir seyahat gerçekleştirdim. Bunu neden mi yaptım? Çünkü Faslı eski bir dostum, eski yıldız futbolcu Mustapha Hadji beni aradı, böyle böyle diye anlatıp Orta Doğu'ya gitmemi söyledi. Ben de onu kıracak değildim; sonuçta yıllarca beraber top oynadık, aynı takımın formasını terlettik, atladım ilk uçağa, gittim. İyi mi ettim? Hayır! Yahu nasıl bir ortama düştüm, o ortamdan kendimi nasıl kurtardım, hiç bilmiyorum. Üzerime koşan canlı bombalar, her taraftan gelen silah sesleri, yollarda yatan yaralılar, ölümler... Ulan Hadji!



# Cem Şancı

cem@level.com.tr

Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü



## Oyun bağımlısı mısınız?

Oyun bağımlılığı meselesinin giderek daha büyük bir bela haline dönüştüğünü görüyorum. Geçen yıllarda oyun bağımlılığı konusunda yazdığım köşe yazılarında hatırlayacak olursanız, PC veya konsol başından kalkamadıkları için hayatları kötüye giden, işleri ve ilişkileri bozulan insanlardan bahsediyordum. Ancak durumun dünya çapında hızla kötüye gittiğini gözlemliyorum ve bunun sorumlusu da artık oyunların cebimize kadar girmesi. Tabletlerde, telefonlarda çalışan oyunların insanları hızla oyun bağımlılığına sürüklediğini görmek, beni de ister istemez korkutuyor. Birkaç sene öncesine kadar video oyunu nedir bilmeyen, hatta video oyunlarını küçümseyen insanların beş - altı sene önceki bir PC'nin gücüne ulaşmış minik bir bilgisayarı avucunun içine alıp da uygulama marketlerindeki cicili bicili, güzel grafikleri oyunları görünce telefonun içine düşercesine ve tüm gün boyunca

Candy Crush veya muadili oyunlara gömülmesi, oyun bağımlılığı değil de nedir?

Özellikle de eskiden oyunları küçümseyen ve elini sürmeyen önyargılı kesimin, oyunlarla başa çıkma deneyimi olmadığı için avuç içlerine kadar giren bu cicili biçili, sürükleyici oyunlara yenik düşerek bir anda zombiye dönüşmeleri hem ürkütücü, hem de ibretli bir durum.

Bu insanlar için oyun bağımlılığı gibi tehlikeli bir kavramı yeniden hatırlatmak istiyorum. Eğer hayatın doğal gidişatı içinde yapılması gereken önemli görevlerinizi oyun oynamak için aksatıyorsanız, oyunda bir seviye daha atlamak, bir seviye daha yükselmek sizin için çok önemli bir uğraş haline dönüşmüşse ve bu uğurda acil işlerinizi bile erteliyorsanız, siz artık oyun bağımlısı olmuştunuz demektir. Okulunuz, dersleriniz, iş hayatınız, sosyal ilişkileriniz, hatta gönül ilişkileriniz bu bağımlılık-

tan mutlaka olumsuz etkilenecek ve hayatınız bir anda baş aşağı gitmeye başlayacak. Eğer sabah kalkar kalkmaz aklınıza oyununuz geliyorsa, eğer evde herkes yemeğe oturmuşken siz hala oyundaki son bir görevi daha bitirmek için yemeği bekletiyorsanız, eğer yarın sınavınız varken siz bir bölüm daha oyun oynamayı düşünüyorsanız, eğer arkadaşlarınız sizi ararken telefonu açmayıp oyunla ilgileniyorsanız, eğer evde içecek su kalmışken bakkala gidip suyunuzu almak yerine dur iki bölüm daha oyun oynayayım modunda giriyorsanız, çok ağır hasta olduğunuzu kabulmeniz gerekiyor.

Oyun bağımlılığından kurtulmak da aslında çok zor bir mesele. Öncelikle hiçbir oyun bağımlısının bugüne kadar oyun bağımlısı olduğunu kabullendiğini görmedim. Uçağı kaçırarakken hala bir seviye daha atlamak için oyun oynamaya devam eden insanın bile oyun bağımlısı olduğunu şiddetle reddettiğine şahit olabilirsiniz. Fakat eğer hayatınızda kötü giden işlerin sorumlusunun, oyun bağımlılığı olduğunu fark edecek olursanız öncelikle kendinize şunu söylemenizi tavsiye ederim: "Oyunlar bir eğlence aracıdır ve hayatın amacı değildir. İşlerimi yapmak için oyunları en heyecanlı noktasında bile aniden kapatabildiğim sürece oyun bağımlısı olmadan oyunlardan keyif almaya devam edebilirim."

Gerçekten bunu deneyin. Online bir oyunun en heyecanlı yerinde, karakterinizin öleceğini bile bile, çat diye oyunu kapatın ve dışarı çıkıp bakkaldan bir sakız alıp sahilde yürüyüşe çıkın. Bunu yapabiliyorsanız, oyun bağımlısı olmadığınızı iddia edebilirsiniz. Veya cep telefonuyla oyun oynamaya başladığınızda, bir gün boyunca o müthiş oyununuzu hiç açmayıp deneyin. Ertesi gün oyunu açtığınızda da yine en heyecanlı yerinde çat diye oyunu kapatın ve başka bir işe gömülürsünüz. Bunları sorunsuzca yapabiliyorsanız, "Oyun bağımlısı değilim!" diyebilirsiniz. Yok, yapamıyorsanız, hayat size çok zor olacak kankalar. Geçmiş olsun. ■ [twitter.com/cem\\_sanci](https://twitter.com/cem_sanci)







# Tuna Şentuna

tsentuna@level.com.tr

Bir Oyun Editörünün Anıları

## Ciddiyet Lütfen!

Bu ay "goy goy" yok, bu ay önemli konular var. Oyun oynuyoruz, iyi güzel ve sizi de anlamıyor değilim. Yine geçmişe gidip bakacak olursak ortaokulda, lisede ve hatta üniversitenin bir kısmında (Büyüyemedim bir türlü!) dünya ve dünyada olan olaylar ilgimi çekmezdi. Süper kahraman olacağıma inandığım günlerin yerini, "acayip iyi işler yapan biri" olacağına inanan bir hayalperest aldı. Bu iyi işlerin içerisinde de hayvanlara devasa bir barınak kurmayı hedefleyen, dünyanın enerji sorununu çözmeye niyetli çalışmalar yoktu; dünyayı kahramanca uzaylıların elinden kurtaracağıma, çözülmemiş suçlara günışığı tutacağıma, kimsenin aklına gelmeyen bir anda söyleyip bir çeşit kahraman olacağıma inanıyordum. (Süper değil en azından.)

Zaman geçti, "önemli işlerin adamı" olma sevdam değişmedi, katbekat artarak iyice fantastik bir boyuta geldi.

### Önemli işler...

Önemli iş yapmak, "Neye göre önemli?" sorusunu gündeme getiriyor. Kendi adıma bu, iyi insan olmak, iyi insan olarak insanların yaşamını kolaylaştıracak, herkesin keyfini yerine getirecek ama bu sırada başkalarını dışarıda bırakmayacak çalışmalarda bulunmak olarak özetlenebilir. Bu bağlamda da barajlar boşsa, Türkiye'de 100 yılda bir görülen kuraklık, 10 yılda bir görülecek diyorsa bilim adamları, ben bu sorunu "önemli" kategorisine koyarım ve bu sorunun çözülmesi için nelerin yapılacağına bakarım.

İnternetin Çin'dekinden beter bir kontrol mekanizmasıyla idare edilmek istenmesine

de sinirlenebilirim mesela bu sırada. Ya da Ebru Gündeş'in çıkıp da "Utaniyorum..." diyeceğine, adı lazım olmayan o yarışmada alkış toplamasına anlam veremem, önemsemem.

Bir sunum izledim, Türkiye'nin ekonomik olarak ne kadar geride kaldığını anlatıyordu. Tam olarak "balon ekonomi"den bahsediliyordu sunumda. Zamanında nasıl Güney Kore'yle aynı noktadan yarışa başlayıp nasıl onun 50 kat gerisinde kaldığımız anlatılıyordu. Çok basit hamlelerle dünya ekonomisinde, ayakları yere basan bir hale gelebilecekken Türkiye, "önemsiz" konularla uğraşmaktan büyük çerçeveyi tamamiyle ıskalıyor ve bu da beni maalesef üzüyor. Ekonomik kalkınma, planlı hareket önemli. Hayvanların katliamı, dünyanın en saf varlıklarının ülkemizde farklı şekillerde eziyet görmesi göz yumulmaması gereken bir gerçek. İleriye dönük doğayı koruma önlemleri,

başlı başına bir bilimkurgu senaryosunun ilk 10 dakikası. Olur ya, "Bize doğayı korumamızı söylediler, planlı hareket etmemizi..." "Ama biz dinlemedik. Günü geçirmek için her şeyi yıktık, insan hayatını daha kaliteli hale getireceğimiz hayaliyle geleceğimizi yok ettik..." der bir adam ve bunları söylerken gösterilen eski dünya görüntülerinin yerini, Üçüncü Dünya Savaşı'ndan çıkmış bir dünya görüntüsü alır. Her yer yıkılmış, yağmalanmış, yoksulluk ve açlık dünyanın tek gerçeği olmuş. "Bilimkurgu" dediğiniz her şeyin bir yerinde bir gerçek var ve dünyada en fazla konusu geçen "dünyanın sonunu getiren felaketler" konusunu önemsemek gerekiyor.

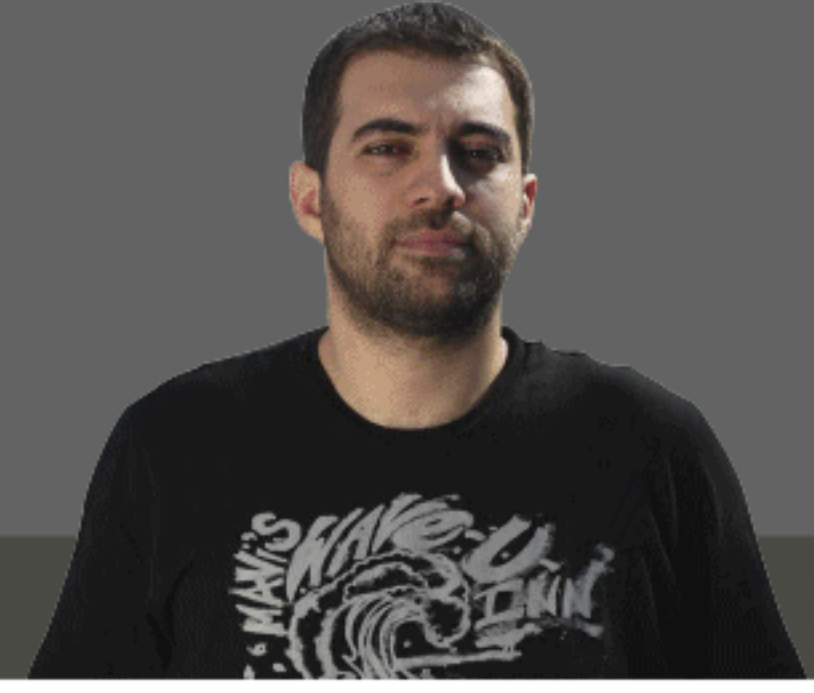
O yüzden hep beraber oyun oynamaya devam edelim fakat artık her şeyin bolca bulunabildiği bir dünyada yaşamadığımız, "önemli şeylerin" konu edilmesi gereken bir dünyada yaşadığımız gerçeğini de akıllarımıza kazıyalım... ■





# Şefik Akkoç

rocko@level.com.tr



Rocko'nun Modern Yaşamı

## Boşa Geçen GünlerZ

Şu sıralar birçok oyuna bulaştım, hiçbirinde de kolay kolay ilerleme kaydedemiyorum çünkü hem dikkatim dağılıyor, hem de zamanım yetmiyor. Bir tarafta dergi, bir tarafta YouTube kanalı, diğer tarafta oynanmayı bekleyen sayısız oyun. Bitmiş, çıkmış oyunlara bulaşıp hepsini yanda, hatta hemen başında bıraktığım yetmezmiş gibi, bir de bitmemiş oyunlara sarmaya başladım. Steam hesabım, "Early Access" aşamasındaki oyunlarla dolup taşı ama haftalardır sadece bir tanesine zaman ayırabiliyorum. Hangi oyun olduğunu tahmin ettiniz sanırım. Edemeyenler bir başlığa baksınlar... Evet, şimdi bildiniz mi? Yok. O halde okumayı bırakın ve sayfayı çevirin.

Genellikle Multiplayer LIVE yayınlarında oynamaya fırsat bulduğum DayZ'yi, zaman zaman gecenin bir köründe de açtığım oluyor ama hep aynı şeyle burun buruna kalıyorum: Boşluk! Tamam, anlıyorum, oyun henüz geliştirme aşamasında ve alfa sürecinin de çok başında ama bu kadar da boş olur mu bir oyun? Teknik problemleri bir kenara bırakıyorum zaten, ona diyecek bir şey yok, oyun henüz geliştiriliyor ama içerik olarak da pek fazla bir şey sunmuyor. DayZ'nin başına oturduğunuz andan itibaren en

çok yaptığınız 10 aksiyonu sırasıyla yazıyorum:

1. Koşmak
2. Envantere bakmak
3. Susamak
4. Envantere bakmak
5. Acıkmak
6. Susamak
7. Susamak
8. Envantere bakmak
9. Acıkmak
10. Ölmek

DayZ'yi kısaca özetledim ve oyunda bundan fazlasını bulmak -en azından şu an için- mümkün değil. Daha oyuna eklenecek olan birçok detay var; yiyecekler, araçlar ve benzeri konularda. Mevcut durumdaysa sunuculardaki kasabaları tek tek dolaşılıyor, başka birileri toplamadıysa bulduğumuz şeyleri topluyor, ceplerimizi ve çantamızı tika basa dolduruyor, eğer şanslıysak silah buluyor ve zombi avlıyoruz.

Tüm bu söylediklerimi, şikâyetimi bir kenara bırakırsak DayZ'nin çok önemli bir özelliği var aslında. DayZ'deki mevcut yokluk oyuncuları öyle bir ruh haline sokuyor ki -daha önce

Ertuğrul'un da bahsettiği üzere- diğer oyuncularla karşı karşıya gelince ne yapacağını şaşırıyor insan. Karşıdaki dost mu, düşman mı, bunu anlamak gerçekten mümkün değil DayZ'de. Kimisi dostça yaklaşıyor, selam verip yardım istiyor ya da ediyor, kimisi "Çabuk silahını yere bırak, yoksa vururum!" tehditleri savuruyor. Psikolojik bir test tadında geçen bu anlar, oyuncuyu ciddi anlamda baskı altına alıyor. Ha, üzerinizde pek bir şey yoksa stres yapmıyorsunuz ama saatlerce koşup loot'un dibine vurduysanız, her şeyinizi kaybetme korkusuyla yanıp tutuşuyorsunuz. Sırf bu yüzden, belki de dünyanın en dost canlısı oyuncuları olmaları ihtimaline rağmen uzaktan görüp anında topukladığım birçok kişiye denk gelmişimdir.

Bir anda oyunun iyi bir yönünden bahsediyorum gibi hissettim ama o noktaya kadar söylediklerime geri dönmek gerekirse an itibarıyla DayZ'yi almanız için en ufak bir geçerli sebep yok arkadaşlar. DayZ'nin alfasının bitiş, betasının da başlangıç tarihi olarak 2014'ün sonu hedef gösteriliyor, eğer yapım sürecine katkı sağlamak gibi ulvi bir amacınız yoksa 30\$'ınızı diğer oyunlara yatırın derim.

■ [www.gamerrocko.com](http://www.gamerrocko.com)







## Bilinç?

Oyun oynuyoruz; bunu hepimiz, her gün ve hatta her dakika yapıyoruz. İşin felsefesine girildiği zaman bu belki de tüm dünyaya atfedilen bir fiil: Oynamak! Oyunlar birçoğumuzun vazgeçilmezleri. Kimileri iş hayatlarında, kimileri evlerinde, kimileri de okullarında oynuyorlar bu oyunu. Malum, dünya en nihayetinde, oynamaya devam etmek lazım. Velhasıl birazcık da derinlemesine düşünmek lazım, eleştirel bakmak lazım bu oyunlara...

Her ne kadar dünyevi hayatın içerisinde oynadığımız oyunlar, esasında kendi çıkarlarımızı göz ediyorsa bilgisayar oyunları dünyasındaki yapımlar da bir o kadar birilerinin çıkarlarını hesaplıyor. Temelde ben de birçoğunuz gibi sadece bir oyuncuyum. Geçen zaman içerisinde oynadığım yüzlerce, kim bilir, belki de binlerce oyundan sevdiğilerim de oldu, hiç beğenmediklerim de.

Nitekim bu dönem yüksek lisans esnasında aldığım bir dersim sayesinde oyunlara daha önce hiç bakmadığım bir gözle bakabilme yetisi kazandım. Daha doğrusu daha önce olaya akademik olarak yaklaşmak hiç aklıma gelmemişti. Oysaki sürekli oyunlarla iç içe olan birisi olarak en başından beri yapmam gerekeni daha yeni keşfediyor olmanın hem hüznünü, hem de heyecanını yaşıyorum.

Şimdi size okuduğum onlarca farklı kitabın ve makalenin adını tek tek vermeyeceğim ama birazcık kafa yormanız için de bir başlık ortaya atacağım. Her ne kadar birçok farklı oyun türü ve dönemiyle ilgili teoriler bulunsada ben en çok bilindiğini düşündüğüm İkinci Dünya Savaşı oyunları ile ilgili bir şeyler yazacağım. Siz ne kadar farkındasınız, bilmiyorum ama sektörün bir dönemine damgasını vurmuş olan bu oyunlardaki en büyük düşman Nazi Almanyası oldu. Sanki dünyada hiç sorun yaratan başka millet

yokmuş gibi, dönüp dolaşıp onları öldürdük. Bu oyunlardaki savaş anlatısında da hep Amerikan ya da İngiliz askerlerini canlandırdık. (Ruslar az miktardaydı.) Yaptığımız her hareket bize bir kahramanlık gibi gösterildi ve "ötekini" öldürmek hep meşru bir şeymiş gibi nakledildi. Tabii ki bizler de bunu yaptık. Malum, oyunun senaryosu öyleydi ve yaşanmış tarihe göre Nazilerin hiçbir hakları yoktu, yok edilmeleri çok normaldi.

Şimdi yazdıklarımı bir daha okuyun. Sizce de burada ters bir durum yok mu? İnsanları ötekileştirmek, tarih var olduğundan beri olan bir durum. Günümüzün en büyük medya aracı artık bilgisayarlar olduğu için eskiden filmlerle yapılan bu işlemi, artık oyunlarda görüyoruz. İşin daha da ilginç, özellikle FPS oyunlarında ötekini öldürme eylemini, elimizdeki silahla bizzat bizim yapıyor olmamız. Eskiden savaşı meşrulaştırmak için sadece taraflı ya da "gerekli" görüntüler kullanan medya, (En önemli örneği, Birinci Körfez Savaşı yayınıdır. Bilinen ilk canlı savaş görüntülerine sahip olmasına rağmen, sadece uzaktan çekimle nakledilmiştir.) bugün bizleri resmen savaş alanına sokarak, birilerinin düşman ilan ettiği ötekileri öldürmeye programlıyor. Başlarda İkinci Dünya Savaşı ile başlayan bu sendrom, günümüzde politikanın olduğu her yeri sarmaladı. Hele hele Battlefield oyunlarındaki "taraf" sendromu zirve yapmış durumda. Kahramanın hep bizim tarafımız olmasıysa bambaşka bir dert en nihayetinde zira bizler hep güçlüyüz, diğerleri hep tıknaz karakterler olarak çıkıyorlar karşımıza.

Bu satırları yazarken, sadece bir bakış açısı kazandırmak istedim sevgili okur; niyetim neyin doğru, neyin yanlış olduğu gibi bir polemik yaratmak ya da oyunların "kötü" gösterilmesi gibi saçma bir noktaya varmak değil. Benim tek derdim, günümüzde tükettiğimiz her oyuna -tıpkı gıdalarda olduğu gibi- dikkat etmek. Yoksa Battlefield mis gibi FPS azizim! ■ [twitter.com/ErtugrulSungu](https://twitter.com/ErtugrulSungu)







#2006

## Thief

Oyun dünyasının en ünlü hırsızı geri dönüyor!

1 Mart'ta piyasada!

Not: İçerik koşullara göre değişkenlik gösterebilir.





# KAÇIRANLAR İÇİN SON ŞANS

## 14 VIDEO EĞİTİM DERGİDEKİ KOD İLE TÜM EĞİTİMLERİ BİLGİSAYARINA İNDİR

### 2010-2013 CHIP DERGİSİ PDF ARŞİVİ

### YARI YIL TATİL HEDİYESİ 17 TAM SÜRÜM INDIE OYUN



### 2 TAM SÜRÜM yazılım

## CHIP Şubat sayısındaki hediyeleri KAÇIRMAYIN!

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





# PCNET'İN ŞUBAT SAYISI BAYİLERDE!

## 100 BİLGİSAYAR SORUNUNA 100 ÇÖZÜM

NASIL YAPILIR? • Sisteminizi SSD'ye taşıyın • Diskinizi dolduran dosyaları bulun • Hiçbir şeyi unutmayın

# PCnet

Teknolojiyi seviyoruz Şubat 2014 Sayı 197 Fiyat 7,90 TL



### BEDAVA MÜZİK SERVİSLERİ

Artık MP3 indirmek yok! İnternette ücretsiz ve ücretli yasal müzik dinlemenizi sağlayan servisleri test ettik, en iyisini seçtik.

YILIN DONANIMLARI  
Yeni bilgisayarınızda olması gereken bileşenler

## KOMPAKT TABLETLER

REKABET BÜYÜYOR  
İNÇTEN KÜÇÜK TABLETLER ARTIK  
YÜKLERİNDEN DAHA POPÜLER. EN  
İYİNİ TEST ETTİK, SATIN ALIRKEN  
DİKKAT ETMENİZ GEREKENLERİ YAZDIK.

KONSOL

NESİLLERİN OYUNU  
PARANIZI HAK EDEN SON NESİL KONSOL  
PLAYSTATION 4 MÜ, XBOX ONE MI?

DVD  
HEDİYELİ

AYRICA  
PC'DE  
EĞLENCE  
FİLM VE DİZİLERİ  
İNTERNETTEN  
İZLEYİN

AYIN DOSYA KONULARI TAM 45 SAYFA



YAZILIM  
MEDYA  
OYNATICILAR  
+ Videolarınızı izlemek için  
en iyi yazılım hangisi?



OYUN  
2014'ÜN  
OYUNLARI  
+ Bu yıl piyasaya çıkacak  
en heyecan verici oyunlar



TEKNOLOJİ  
BİLİŞİM  
YANILGILARI  
+ Teknoloji dünyasının en  
çok karıştırılan terimleri

HER SAYIDA

+ YENİ ÜRÜNLER + YAZILIMLAR + MOBİL UYGULAMALAR + WEB SİTELERİ



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

www.pcnet.com.tr





Türkiye'nin ilk ve en çok okunan online oyun dergisi

Şubat 2014 Sayı: 56

# ONLINE OYUN

## Inferno Legend

Karanlık için savaş







**SEN DE  
KATIL!**

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



# Online Oyun #56

Şubat 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.



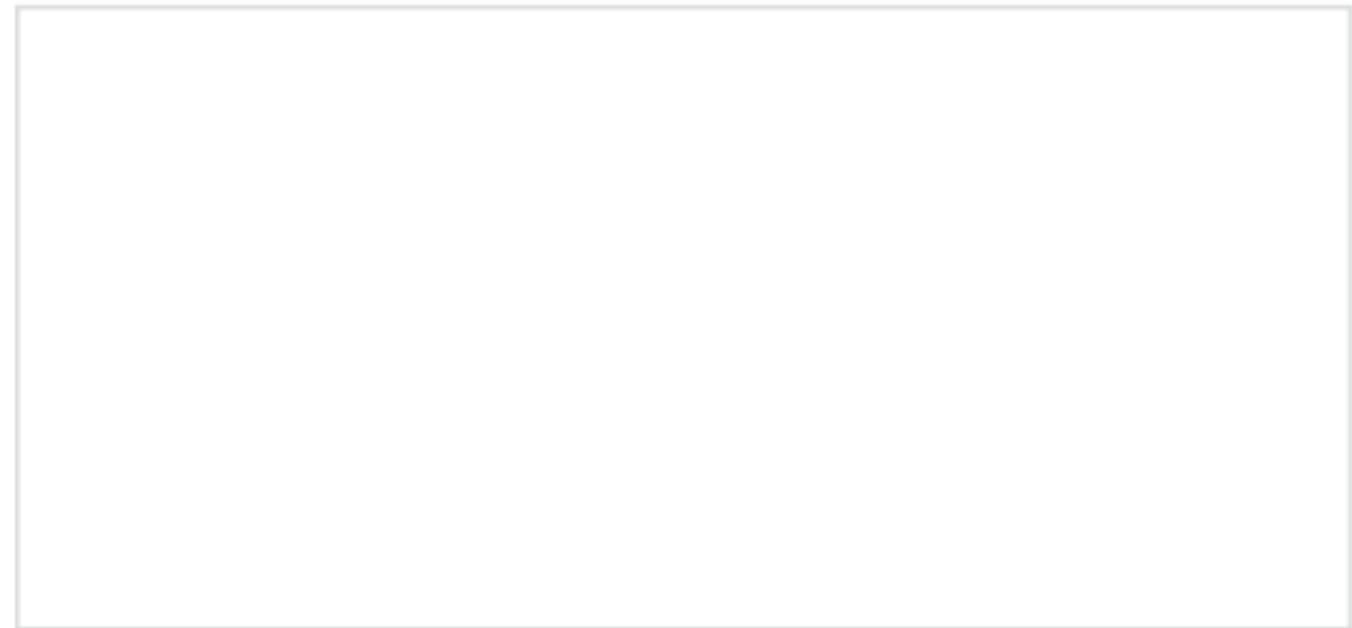
## Duraklama Dönemi

Bu ay çok daha iyi anladığım üzere, MMO dünyası hafiften bir duraklama dönemine girdi. Tamam, tamam, hafif değil, bayağı sağlam bir duraklama dönemi bu. Piyasaya çıkan, open beta'dan live'a geçen oyunlar neredeyse birbirinin aynısı ve artık sanki üç kişi bir araya gelmiş de MMO üretiyor gibi bir durum görülüyor. Durum böyle olunca elbette Emre WoW oynamaya devam eder, ben de Battle.net listemde, yüklü olmayan WoW başlığını görüp, "Yüklemem mi acaba?" diye düşünürüm. BLESS'ler, Black Desert'lar, Everquest NEXT'ler çabuk gelse de, biz de yeniden MMO dünyasında kendimize bir yer bulsak...

## Tuna Şentuna

tsentuna@level.com.tr

## Promo Kodları



**a. Elite Forces b. Neverwinter c. The Lost Titans**

Detaylar 10. sayfada...



## ∨ Inferno Legend



- 03 Editörden
- 06 Haberler
- 10 Tam Ekran

### İLK BAKIŞ

- 14 AfterWorld
- 16 Dragon Born Online
- 18 Lucent Heart
- 20 Astro Lords

### DOSYA KONUSU

- 22 MMO Oyunları İin 2013

### İNCELEME

- 26 Inferno Legend
- 28 Panzar
- 30 Amazing World

### REHBER

- 32 Inferno Legend
- 34 Liste



∧ Astro Lords





^ Lucent Heart



^ Dragon Born Online



^ Panzar



^ Amazing World





# SMITE

## Yeni sınıf geldi

En revaçtaki MMO türü olan MOBA yapımlar arasında adını sıklıkla duyduğumuz SMITE, yakın zaman yeni bir sınıfa daha kavuştu. Farklı mitolojilerin Tanrılarını kontrol ettiğimiz oyuna, bu sefer de Mısır'ın yeryüzü (Dünya) Tanrısı Geb eklendi. Bir nevi kayadan oluşan görüntüsü, aslında onun normalde vurulan critical zararlardan sadece belirli

bir yüzde yediğinin de göstergesi. Roll Out isimli özelliği sayesinde yerin kendisi olarak düşmanlarına saldırabilen Geb, vurduğu rakiplerini hep yavaşlatıyor, hem de kendilerine hatırı sayılır miktarda zarar verebiliyor. Özelliklerinin temelindeyse vurduğu düşmanlarını geriye fırlatmak yatıyor. SMITE'tan uzak kalanlara geri dönüş için yeterli bir bahane.

# Defiance

## En büyük eksiklik gideriliyor

MMO'ların en büyük özellikleri, binlerce, milyonlarca insanı tek bir çatı altında toplamaktır bir noktada. Eh, bu kadar insanın organize şekilde hareket edebilmeleri için de adam gibi bir chat paneli ve sesli iletişim sistemi bulunmalıdır... Piyasaya çıktığı günden beri bu iki konuda da büyük tepki alan Defiance, Şubat ayı içerisinde piyasaya

çıkacak olan 7th Legion isim DLC'si ile her iki konuya da çözüm getirecek. Yapımcı firmanın yayınlandığı habere göre, tüm chat arabirimi baştan aşağıya değiştirilmiş. Özellikle sesli iletişimin arabirimde farklı bir yere alınması, eskiden yaşana kaosu tamamen oradan kaldırmayı başarabilecek gibi gözüküyor.





# Loadout

## Yenilik arayanlara

Online ortamlarda bulunan TPS'lerden sıkıldınız mı? Ya da sizin için böyle bir oyun bile yok mu? O zaman Loadout isimli oyun tüm dertlerinize derman olacak; sizlere yeni bir online deneyimin kapılarını açacak. Mass Effect, Tony Hawk's Pro Skater, The Sims ve Dragon Age gibi devasa isimlerin arkasında buluna Edge of Reality tarafından geliştirilen oyun, muhteşem bir TPS ile Ocak ayının 31'inde tüm oyun severlerin karşına çıkmış çıkacak. Firmanın CEO'su Rob Cohen'nin açıklamalarına göre, daha önce üzerinde çalıştıkları birçok oyundan daha fazla emek harcadıkları dile getirilen Loadout, iddiaya göre milyonlarca farklı silah kombinasyonu ile piyasada olacak. Tamamen birilerini yok etmek üzere kurulu olacak olan oyun, hız ve TPS'yi bir araya getirmeyi amaçlıyor.



# Nether

## Yeni yılın ilk güncellemesi

Videolarını izleyip gaza gelinen ve oyuna başladıktan sonra her şeyin demodan ibaret olduğu düşünülen yapımlardan birisidir Nether. Fakat yapımcı firma akıllanmış olacak ki biz yeni yıl partilerinde coşarken, onlar oyunlarına yeni bir güncelleme getirdiler. Baştan aşağıya değişen oyuna eklenen motosiklet ve arazi motorları ile ulaşım

sorununa farklı bir çözüm getirildi. Bug'ların büyük çoğunluğunun da ortadan kaldırıldığı kesin bilgi! Özellikle grup sistemi üzerinde çalışan ekip, artık grup içerisindeki kişileri haritada görebilmemize ve isim etiketleri sayesinde rahatça tanıyabilmemize olanak tanımış. Resmen içler acısı haldeki bir oyunun, harika bir dönüşü olmuş diyebiliriz.







# Dragon's Prophet

## Bomba gibi haber

Şaka değil gerçek, bomba gibi haber gerçekten! Her MMO oyuncusunun hayallerini süsleyen binek üzerinde savaş, aradan geçen yılların ardından, Dragon's Prophet'in yeni yaması ile gerçek oldu. Avrupa sunucularına özel olarak gelen yama ile artık her oyuncu, en beğendiği bineğinin üzerinde savaş ortamlarına akabilecek. Tank,

Healer ya da Damage Dealer hiç fark etmez; her sınıf normalde yapabildiği her türlü özelliğini binekleri üzerinde de sergileyebiliyor. Oyunun kendisi için muazzam bir yenilik olduğu gibi, MMO sektörü için de önemli bir adım. Bu arada unutmadan, sistem sadece PvE modunda çalışıyor. Yani PvP yaparken bineklerin sırtında olmak mümkün değil.

# Star Trek Online

## Yeni sezon

Bir dönem neredeyse yok olma noktasına gelmiş olan Star Trek, son aylarda kendisinden en çok bahsettiren oyun olmuş durumda. Oyunun kendi sitesinden yayınlanan habere göre 30 Ocak tarihinde, Season 8.5 güncellemesi oyuna eklenecek. Aynı zamanda dördüncü yılını kutlayacak olan Star Trek Online, güncelleme ile gelecek olan yeni görevler sayesinde, gemilerimize daha önce görmediğimiz parça eklemeleri yapabileceğiz. İş daha da ilginç hale getiren, dördüncü yıl kutlamaları içerisinde Star Trek aktörlerinden birisinin kendi karakteri ile oyuna dahil olacağı yönündeki açıklama. Henüz bu yıldızın kim olacağı belli değil ama hayranlar için muazzam bir olay olacağı da şüphe götürmez bir gerçek.





# Hearthstone

## Değişimler

Başta kart oyunları severler olmak üzere, tüm oyuncuların dikkatini çekmeyi başarmış olan Hearthstone, öyle görünüyor ki haberler kısmımızda sıkça kendisinden bahsettirecek. Neden mi? Çünkü oyun içerisindeki kartların denge-lerini halen düzenlenmekte ve bu işlem daha uzun süre devam edecek. Siz bu

satırları okurken çoktan yayınlanmış olan bir güncelleme ile oyunun Beta test aşamasına başladığı günden bu yana yapılmış en radikal ve büyük değişiklikleri barındıran bir yama, oyun stratejilerini değiştirmiş olacak. Eğer birçokları gibi oyun içi dengeden şikâyet edip Hearthstone'a sırt çevirdiyseniz, belki bu haber sizi geri döndürmeye yeter.

# Undead Labs

## Bu firmaya dikkat

Zombi teması yıllardır çok sevilen bir başlıktır. Özellikle son yıllarda piyasaya çıkan Zombi filmleri, dizileri ve oyunları bu fenomeni halen günümüzde ayakta tutmayı başarmakta. Nitekim birçoklarına göre eldeki materyal fazlasıyla kendisini tekrarlıyor. İşte tam da burada devreye Undead Labs giriyor. Firma, artık kült halini almış olan State of Decay'ın arkasındaki isim ve kendileri Microsoft Studios

ile "çok yıllık" ve birden çok isimi içerisinde barındıracağı ön görülen bir anlaşmaya imza attı. Bilmeyenler için hatırlatmakta fayda var, Undead Labs'ın başında bulunan Jeff Strain hem Blizzard'ın eski yöneticilerinden, hem de ArenaNet'in kurucu ortaklarından birisi. Kendisi ile yapılan röportajdaysa yeni zombi temalı oyunlarının 2014 içerisinde piyasada olacağını garantisini verdi.







## Promo kod kullanım detayları

**D**ergiyle birlikte edindiğiniz kodları kullanmak için aşağıdaki adımları takip edin ve hangi hediyeleri kazandığınızı keşfedin. Üç oyun için de verdiğimiz kodları aynı hesapta birden fazla kez ve yeni hesaplarda kullanabilirsiniz. Neverwinter kodunun herhangi bir geçerlilik süresi yok fakat Elite Forces ve TLT 1 Şubat – 31 Haziran 2014 tarihleri arasında geçerli.

## Elite Forces

1. ef.novaworlds.com/tr adresinde, sağ üst köşede bulunan Kayıt/Giriş butonunu kullanarak kayıt olmak ve sisteme giriş yapmak gerekmektedir.
2. Sayfada bulunan menüden Nova sekmesindeki Kupon seçeneğine tıklanmalıdır
3. Açılan sayfada “Oyun Seçiniz” yazılı bölüme tıklayarak Elite Forces seçilmelidir.
4. Mevcut kupon kodu ilgili alana yazıldıktan sonra “DEVAM” butonuna tıklanmalıdır.
5. Bu işlemin ardından kupon kodu ile kazanmış/alınmış olduğunuz silah ve eşyaların özet bir dökümü ve işleminizin başarılı olduğuna dair bir bilgilendirme mesajı açılan sayfada belirecektir.
6. Ardından oyuna giriş yapılmalı ve kupon kodu ile alınan eşya ve silahlar, oyun içi posta kutusundan, oyuncunun deposuna aktarılmalıdır.
7. Depoya aktarılan eşyalar/silahlar, Depo menüsüne girilerek istendiği takdirde derhal kullanılabilir.

## Elite Forces Kupon İçeriği

- Scar-H Komando-MT : 7 Günlük
- MICH Miğferi (Zırh Koruma +15 – Çöl Kamuflajı): 7 Günlük
- EOTECH EXPS3 Dürbün (3.25x Zoom): 7 Günlük
- Tüfek Şarjörü +5: 7 Günlük








# Nosgoth

Yapım Psyonix  
Dağıtım Square Enix  
Çıkış tarihi 2014  
Web [www.nosgoth.com](http://www.nosgoth.com)

Farklı türde haritalar göreceğiz oyunda ve bu haritalarda üçüncü kişi kamerasından görünen, aksiyon kısmı tavan yapmış bir mücadelede bulacağız kendimizi. Legacy of Kain efsanesini multiplayer olarak yaşayacak olmak, ayrı bir tecrübe olacak...





Vampirlerle insanların savařını konu alan oyunda vampirler kendi sınıflarına özel yetenekler ve özel güçlerle donatılmış olacak, insanlarsa daha çok ekipmanlara dayalı üstünlüklerle gelecek.

Bolca ölümün gerçekleşeceği oyun iki takımın karşılıklı puan mücadelesini konu alacak. Rauntlar arasında takımların oyuncularını diğer tarafa geçecek ve diğer ırkın kontrolünü ele alacak.





**Yapım** Dedicated Logic **Dağıtım** Dedicated Logic  
**Web** [www.afterworld.ru](http://www.afterworld.ru) **Çıkış Tarihi** Belli Değil

# AfterWorld: Survival

*Bozulmuş bir dünyanın kalıntıları...*

**K**iyamet sonrası senaryolar gerek filmlerde gerek oyunlarda gerekse kitaplarda oldukça ilgimi çeken konular arasında yer alır. Afterworld: Survival'ı duyduğumda da aynı heyecanı yaşadım diyebilirim. Afterworld: Survival çok da yeni bir oyun değil aslında. Yapımcılar bir süre önce oyunu geliştirmeyi durdurmuştu. Geçtiğimiz günlerde yapımına tekrar başlanan oyun alfa testine devam ediyor. Yapımcılar özellikle oyun motoru ile ilgili bir takım aksaklıklar yaşansa da oyunu tamamlamak istediklerini ifade ediyorlar. Öncelikle şunu belirtmem lazım ki şu aşamada bu oyundan fazla bir şey beklemeyin. Grafikler oldukça çağın gerisinde ve hareket mekanizmaları son derece hantal. Ağaçlar, çimler, çevre tasarımları biraz basit. Oyundaki lag sorunu da oyunu ciddi anlamda baltalıyor. Ancak yapımcı ekip

benim tüm bu söylediklerimin farkında. Onlarda oyunculara Mart'a kadar fazla bir beklenti içinde olmamalarını söylüyorlar. Yapımcı ekip şu an için oyunun sunucuları üzerinde yoğun bir çaba harcıyor. Oyundaki canavarların spawn ayarlarıyla ve sunucudaki lag problemleriyle ciddi bir bakım geleceği haberini aldık. Günümüzden 200 yıl sonra gerçekleşen bir kaza sonrasında dünya nüfusunun çoğunun yok olmasıyla başlayan bu macera henüz betada. Bende beta testine katıldım edindiğim gözlemleri sizlerle paylaşacağım. Afterworld: Survival'da öncelikle karakterimizi oluşturuyoruz. Henüz çok fazla seçenek olmadığını söyleyebilirim. Cinsiyet, saç, saç rengi ve kıyafetimizi belirledikten sonra oyuna başlıyoruz. Oyundaki en büyük amacı-





mız hayatta kalmak. Açık dünya sistemi kullanan bir konseptte oyuna başlıyoruz. İstersek oyunun başında bir tutorial bölümünü oynayarak temel dinamikler hakkında fikir sahibi olabilirsiniz. Oyunun ilk görevleri daha çok toplama görevleri olarak karşımıza çıkıyor. Maden toplama, ağaç kesme ve mutasyona uğramış birkaç yaratığı avlama gibi küçük görevler yapıyoruz. Görevlerin en büyük sorunu bir görev aldığınızda görevi tamamlamak için nereye gideceğinizin veya ne yapacağınızın tam olarak açıklanmaması. Örnek vermek gerekirse, oyunun Lead adından bir maden toplamam gerekti ve bu madeni toplamak için bir kazmaya ihtiyacım vardı. Ancak bir kazmayı nasıl elde edebileceğim veya bu madenin haritanın hangi bölgesinde yer aldığı görev detaylarında yoktu. Neyse ki bir şekilde görevi tamamladım ancak oldukça uzun zaman aldı.

Oyun açık dünya sistemini barındırdığından oyun içerisinde diğer oyuncularla iletişim kurmak önem taşıyan bir konu olacak. Bazı görevleri diğer oyuncularla birlikte yapmak size hem güç katacak hem de zaman kazandıracak. Oyunun geliştirilmiş olduğu

şu aşamasında etkisini belli etmeyen bazı özellikler de var. Örnek vermek gerekirse seviye sistemine dayalı PvP savaşları oyunda yer alacak. Benim oynadığım sürümde PvP savaşına girebileceğim birini bulamamış olsam da yapımcılar oyunun bu yönünü ihmal etmeyeceklerini belirtiyorlar. Bunun dışında meslek sistemi de aynı şekilde oyun tam olarak piyasaya çıktığında yerini alacak. Oyunda gerçekten çok çeşitli meslekler olacak. Meslekler sayesinde crafting sistemini de kullanabileceğiz. Afterworld: Survival potansiyel taşıyor olsa da şu aşamada ciddi anlamda vasatın altında bir oyun. Grafikler, animasyonlar, sesler, müzikler, sistemler gibi geliştirilmesi gereken çok fazla şey var. Yine de doğru hamleler yapıldığında, oyun yapısı yerine oturtulduğunda Afterworld: Survival bilim kurgu türünün bağımlıları için hoş bir oyun olabilir. ■ Enes

### Bir Bakışta

- Açık dünya konsepti
- Post apokaliptik atmosfer

🏠 Sandbox, PvP, Bilimkurgu



Yapım Koramgame Dağıtım Koramgame  
Web db.koramgame.com Çıkış Tarihi Belli Değil

# Dragon Born Online

*Ejderha kanıyla yoğurulmuş bir dünya...*

RPG oyunlarında karşımıza en çok çıkan şeylerden biri kesinlikle ejderhalar. Zira ejderhaların yer aldığı birçok efsaneye ev sahipliği yapmıştır bu oyunlar. Bu tür oyunların neredeyse tamamına yakını, orta dünya temalı olduğu için ejderhaların olmaması kaçınılmaz bir durum zaten. Aslında dikkatlice

kaynaklanıyor olsa gerek. Oyun, 1500 yıl öncesini konu alıyor. Şu anda oyun hakkında çok fazla detaylı bir bilgi yok. Ayrıca Avrupa için çıkış tarihi hakkında da her hangi bir duyuru yapılmadı. Fakat gördüğüm kadarıyla iki boyutlu bir hack&slash oyununu Dragon Born. Gayet renkli,

Her sınıfın kendine ait ekipman setleri bulunacak. Ayrıca bu setler, karakterimizin seviyesine göre de farklılık gösterecek

bakıldığında kusursuz yaratılmış yaratıklardır. Tüm gökyüzüne hükmeden, bir nefesi ile kızgın lavlar kadar sıcak alev püskürtebilen ya da kaya kadar sert olan ve vücudunu kaplayan pulları. Sanırım ejderhalar hakkında bu kadar bilgi yeter. Zaten oyunun ismi her ne kadar Dragon Born olsa da, bizim ejderhalarla pek bir işimiz yok. Fakat oyunun adını böyle olmasının sebebi, bazı geliştirmelerin ejderha kanı kullanılarak yapılmasından

göze hoş gelen ve yormayan bir görseleğe sahip. Yani çevre modellemeleri başarılı sayılıyor. Oyunda yer alacak ırklar hakkında henüz bir bilgi olmamasına karşın, oyun bizleri Soldier, Priest, Mage ve Ranger olmak üzere dört adet sınıf ile karşılıyor. Sınıfların nasıl olduğunu sanırım isimlerinden anlamak mümkün. Her sınıfın kendine ait ekipman setleri bulunacak. Ayrıca bu setler, karakterimizin seviyesine göre de







farklılık gösterecek. Her sınıfın kendine özgü bir yetenek ağacı bulunacak ve karakterimizi istediğimiz yönde geliştirebileceğiz. Üstümüze giydiğimiz giysiler üzerinde slot açıp, güçlendirici taşlar koyarak geliştirmeler yapabileceğiz. Görevleri yerine getirdiğimizde ise bulunduğumuz bölgede itibar puanı kazanacağız. Tabii ki her oyunda olduğu gibi burada da zindan görevleri yer alacak. Ayrıca diğer oyunlarda zindan görevleri için farklı oyuncuların yardımına ihtiyaç duyuyorduk. Fakat Dragon Born'da diğer oyunculara olan zorunluluk ortadan kalkacak. Paralı askerler ile zindanlara girebilecek ve zindanları bu şekilde tamamlayabileceğiz. Diğer bir merak edilen konu, aslında benim için en çok önem taşıyan özelliklerden biri, binek sistemi. Bu sistem burada da bizimle olacak. Çeşitli bineklere sahip olabileceğiz. Üstelik bu bineklerinde hareketlerini etkileyecek yetenek güçleri olacak. Yani sadece dümdüz bir binek olmaktan fazlasını yapacaklar. Bunlara ek olarak mail sistemi, oyuncular arası alışveriş imkanı, savaş meydanlarında PvP karşılaşmaları, ranking yani dereceli karşılaşmalar ve müzayede evi gibi bir çok etken oyuna dahil olacak. Oyunun senaryosuna

gelecek olursak ana bir senaryo olacak ve bu doğrultuda görevleri yerine getireceğiz. Bu ana görevlerin yanında bir takım yan görevlerde yer alacak. Benim tavsiyem hiç birini atlamadan yerine getirilmesi yönünde. Oyunu çekici kılan bir diğer şey, yapımcıların çok sayıda event yani etkinlik müjdesi vermesi. Bu durum da yapımcıların oyun ile ilgilendiğinin bir göstergesi durumunda tabii ki. Şimdilik beklemekten başka çaremiz yok gibi görünüyor. ■ **Abdullah**

### Bir Bakışta

- Sade ve basit bir görünüm
- Eğlenceli oynanış

🏷️ Hack&Slash, PvE







Yapım Subagames Dağıtım Subagames  
Web [subagames.com/LucentHeart](http://subagames.com/LucentHeart) Çıkış Tarihi 2014

## Lucent Heart

*Aşk! Belki de her şeyin çözümü...*

İşte karşınızda geleneksel fantastik RPG öğelerini kapsamlı bir ruh ikizi sistemiyle birleştiren bir MMO oyunu. Lucent Heart'ta oyuncu olarak tanrılar tarafından kutsanan bir şövalye rolünü üstlenip dünyadaki kötülükleri yok etmeye çalışacaksınız. Zorlu görevler, zindanlar, korkunç yaratıkların yanı sıra ilişkiler, dans ve aşk bu oyunda sizi bekliyor.

Oyuna başlarken standart bir karakter yaratımının yanında oyunda bir de Zodyak sistemi bulunuyor. Bu sistem ile her hafta burcunuz değişiyor ve size bonuslar ya da dezavantajlar veriyor. (aşk, para, savaş yetenekleri gibi) Thereall'in ana şehrine gittiğinizde sizi karakteriniz, cinsiniz veya seviyenize uygun özelliklerdeki başka biriyle

eşleştiren NPC'ler bulabiliyorsunuz.

Böylece bir ya da birden fazla ruh eşine sahip oluyorsunuz. Ruh eşinizle birlikte görev yaparak ekstra tecrübe ve değişik aşk "emote"ları kazanabiliyorsunuz. Eğer eşinizle iyi anlaşıyorsanız evlenip bir düğün bile yapabilirsiniz!

Sevgilinizin yanı sıra kendi arkadaşlarınızın da yeteneklerini arttırabilir çeşitli "emote"lar ile iletişim kurabilirsiniz. Oyuncular serüvenleri sırasında oto eşleştirme ile loncalar oluşturabiliyor ya da PvP bölgesinde savaşa katılabiliyorlar. Eh, aşkınızla beraber savaştığınız "date only" zindanlarını da unutmamak lazım! Oyunda iki temel sınıf var. Warrior ve Mage. Savaşta kalkan ve silah kullanarak





arkadařlarınızı korumak isterseniz Warrior sınıfı tam size göre. Eđer büyü yapmaktan hoşlanıyorsanız Mage sınıfını seçmelisiniz. Ayrıca ilerledikçe karakterinizi řu alanlarda uzmanlařtırabiliyorsunuz.

**Knight:** Ađır zırhlar ve kalkanlar kullanarak tank görevi görebilir, çift elli silahlarla güçlü

řifacılar. Oldukça geniş řifa büyülerine sahip olan bu sınıf Dawn Prophet ve Sun Commissioner'e dönüşebiliyor.

Lucent Heart'ta savaşmak ve aşık olmanın yanı sıra dans etmek de çok önemli.

100'den fazla dans adımından seçim yaparak oyunda kendi dans figürlerinizi

Lucent Heart'ta oyuncu olarak tanrılar tarafından kutsanan bir řövalye rolünü üstlenip dünyadaki kötülükleri yok etmeye çalışacaksınız

saldırıları yapabilir. Ayrıca Solar Guardian ya da Celestial Templar karakterine dönüşebilir.

**Gunner:** Menzilli saldırılar yaparak uzaktan düşmana ölümcül darbeler verebiliyor.

Comet Marksman ve Nova Sentinel karakterlerine dönüşebiliyor.

**Wizard:** Toprak, ateş, su ve havayı düşmanlara karşı kullanmak için ölümcül büyülerle şekillendiriyor. Hafif zırhlar kullandıkları için düşmana karşı savunmasız olsalar zayıflıklarını da büyüleriyle avantaja çevirebiliyorlar. Wizard sınıfı, Moon Flame Envoy ve Galaxy Sage'e dönüşebilirler.

**Priest:** Her takımda olmazsa olmaz

yaratabiliyorsunuz. Ayrıca bunu bir mp3 olarak kaydedip arkadaşlarınızla da paylaşabiliyorsunuz.

Oyunun, zayıf bir dövüş sistemine rağmen sizi eğlendirecek kendine has yönleri de yok değil. Eđer farklı bir MMO arayışı içindeyseniz Lucent Heart'a bir göz atabilirsiniz. Hiç olmadı bütün gün dans edip stres atarsınız. ■ **Burçin**

### Bir Bakışta

- Ruh Eři sistemi
- Yaşam yetenekleri

MMORPG, PvP, Pet, Dance,





**Yapım** Aratog Games **Dağıtım** Lava Entertainment  
**Web** [www.astrolords.com](http://www.astrolords.com) **Çıkış Tarihi** Belli değil

# Astro Lords

*Uzayın derinliklerinde...*

Bilim kurgu temasını seven birçok kişi olduğu gibi bu temaya ilgi duymayan çok daha fazla kişi var. Oysa oldukça ilgi çekici bir temadır bilim kurgu. Uzay gemileriyle, teknolojinin uç noktalarını yaşayan yıldız sistemleriyle, birbirinden farklı ve kullanışlı silahlarıyla ve hatta birçok farklı uzaylı ırkıyla dolu dünyalarda çeşitli serüvenler yaşanır. Tüm bu etmenler bilim kurguya olan ilgimi artırdı. Bu yüzden piyasaya çıkmak için hazırlanan bir bilim kurgu oyunu Astro Lords dikkatimi çekti.

Aratog Games'in geliştirdiği Astro Lords Pc, Android ve iOS platformlarına çıkacak bir MMO strateji oyunu olacak. Astro Lords'da tüm maceralarımız uzay boşluğunda geçecek. Oyuna bir Astro Lord olarak başlayacağız ve bize bir adet asteroid verilecek. Biz de bu asteroid üzerine uygarlığımızı inşa edeceğiz. Asteroid üzerinde kaynaklar arayacak

ve bu kaynaklar ile fabrikalar kuracağız.

Bu fabrikalar gemilerimize yedek parça ve cephane üretmek adına yardımcı olacaklar. Yani anlayacağınız tüm uygarlığınızı üzerine kuracağınız bu asteroid sizin adeta kaleniz olacak. Diğer Astro Lordlar sizin bu kalenize saldırmak ve kaynaklarınızı ele geçirmek isteyecekler. Aynı şekilde biz de gerekli olduğunda diğer Astro Lordların asteroidlerine saldıracamız ve kaynak ele geçirmeye çalışacağız. Ayrıca oyuna başladığımız asteroidin dışında ekstradan beş asteroide daha sahip olabileceğiz.

Uzay istasyonlarındaki radarlar çevrenizdeki tehlikeleri algılamak adına oldukça büyük öneme sahip olacaklar. Bu radarlar sadece dost ve düşmanlarınızı göstermeyecekler, aynı zamanda uzay korsanlarını tespit edip onlara baskın gerçekleştirmenizi sağlayacaklar. Bu baskınlar sonucunda önemli





ganimetler bizi bekliyor olacak. Bu radarlar özellikle keşiflerde bize oldukça yardımcı olacak. Bahsi açılmışken keşif sisteminden de bahsetmem lazım. Uzay boşluğunda yer alan Oort bulutlarının içine girerek seyahat etme imkanı bulacağız. Eğer gerekli yeteneği aktif etmeyi başarırsanız asteroidinizi bu bulutların içine sürükleyebileceksiniz. Bu seyahatlerde mineral kaynaklar ve kullanışlı elementler bulabilecek ve ticari amaçlı seferler düzenleyebileceğiz. Ayrıca uzay korsanlarına karşı mücadele etmek, müttefiklerinizle beraber baskınlar gerçekleştirmek ve korunmasız dost asteroidlere eskortluk yapacak takviye birlikler görevlendirmek mümkün olacak.

Yapımcı ekip Aratog Games oyunun PvP yönü için de oldukça iddialı. Düşmanlarımızla asteroid savaşları yapabileceğiz. Savaşlara altı gemi sokabilecek; ancak bu gemilerden yalnızca bir tanesini kendimiz kontrol edebileceğiz. Bunun dışında arenalar sayesinde de PvP savaşlarına katılabileceğiz. İster diğer uzaylı ırklarla ister diğer Astro Lordlar ile yapabileceğimiz arena savaşlarının gerçek

zamanlı olacağı gelen bilgiler arasında. Astro Lords'un kapalı betasının başlangıç tarihi için Ocak ayının sonu gösteriliyordu. Oyunun kapalı betası ben bu yazıyı yazarken henüz başlamamış olsa da siz bu yazıyı okurken muhtemelen başlamış olacak. Bunun dışında yine ben yazıyı hazırlarken Astro Lords için bir Kickstarter kampanyası düzenlenmekteydi. 100,000\$'lık bir hedef koyan yapımcılar kampanyanın bitmesine 10 gün kala yalnızca 20,000\$ toplayabilmiş durumdaydı. Kickstarter kampanyası muhtemelen başarıya ulaşmayacak gibi gözükse de Astro Lords benim ilgimi çekmeyi başardı. Oyun bir şaheser olmayacak ama bir süre zaman geçirilebilecek eğlenceli bir strateji oyunu olacağını düşünüyorum.

#### ■ Enes

### Bir Bakışta

- Arena savaşları
- Keşif sistemi
- Mobil platform desteği

Strateji, Bilimkurğu, PvP



# MMO Oyunları için 2013

## Bir yıl daha geride kalırken...

2014'de yeni nesil online oyunları test edeceğiz ve bunun için oldukça heyecanlıyım. The Division ile aksiyon dolu taktiksel savaşlar gerçekleştireceğiz. Wildstar ile keşfetmedik yer bırakmayacak ve muhtemelen kahkahadan ortadan ikiye yarılacağız. Everquest Next ileyse tamamen voksellerden oluşan bir dünyayı biz

ile MMO sektörü büyük bir değer kazandı. Oyun firmaları da bu sektörde daha özene bezene çalışmaya başladı. 2013 yılı da MMO sektörü için önemli bir yıl oldu. Özellikle yukarıda bahsettiğim e-spor faaliyetleri sayesinde MMO sektörünün Türkiye'deki önemi katlandı. Yine e-spor faaliyetleri 2013 yılında tüm dünyada MOBA sektörünü birkaç adım

Özellikle e-spor faaliyetleri ile MMO sektörü büyük bir değer kazandı. Oyun firmaları da bu sektörde daha özene bezene çalışmaya başladı

yıkacağız ve yine biz inşa edeceğiz. Daha pek çok yeni nesil oyun için merak içindeyiz. MMO dünyası her yıl daha fazla gelişiyor ve genişliyor. Her yıl sayısız oyun piyasaya sürülüyor. Bunların bazıları kısa sürede yayın hayatını sonlandırırsa bile bazı oyunlar yıllarca oynanabiliyor. Özellikle e-spor faaliyetleri

ileri taşıdı. Bunun sonucunda MMO oyunu yapımcıları MOBA sektörüne daha fazla eğilmeye başladılar. Peki 2013 yılına iyi veya kötü anlamda hangi oyunlar damgasını vurdu? Hangi oyunların başında günlerimizi harcadık? Hangi oyunların başında hayal kırıklığına uğradık? Gelin hep birlikte 2013



yılında bizlerle buluşan MMO oyunlarına yakından bakalım.

### Firefall

2013 yılında beni en fazla memnun eden oyun oldu Firefall. Bilim kurgu atmosferini açık dünya konseptiyle birleştirip bizlere sunuyordu. İster TPS istese FPS kamera-sından oynayabildiğimiz Firefall'da giydiğimiz zırhlar sayesinde farklı sınıflara bürünebiliyoruz. Ayrıca istediğimiz zaman gerekli istasyonun yanına giderek istediğimiz diğer sınıfa geçiş yapabiliyoruz. Böylece Firefall size oyunu istediğiniz zaman istediğiniz şekilde oynamanıza imkân tanıyarak sınıf seçiminde özgürlük tanıyordu. Ama tüm bunların dışında Firefall'da beni en çok etkileyen şey Borderlands'i anımsatan grafikleri ve atmosferiydi. Oyun, bir nebze Borderlands'in online dünyaya aktarılmış versiyonu gibiydi. Firefall kesinlikle bu yılın en iyi MMO oyunlarından biri.

### Final Fantasy XIV: A Realm Reborn

Final Fantasy XIV piyasaya ilk çıktığı zaman o kadar büyük bir hayal kırıklığı oldu ki Square Enix, oyunu kısa süre sonra kapattı. Ancak yapımcı ekip oyuna olan umutlarını yitirmedi ve daha iyi bir Final Fantasy XIV için çalışmalara başladı. Oyun en sonunda 2013



yılında bizlerle buluştu ve Final Fantasy XIV: A Realm Reborn ismiyle piyasadaki yerini aldı. Oyunun bu yeni versiyonu eskisine göre çok daha başarılıydı. Ancak oyuna genel olarak baktığımız zaman hala mükemmel bir MMORPG oyunu değildi. Her şeye rağmen Square Enix, oyundaki eksiklikleri iyi tespit etti ve zamanla yayınladığı güncellemelerle oyunun eski halini unutturdu. Böylece Final Fantasy XIV: A Realm Reborn 2013'de gördüğümüz en iyi MMORPG oyunlarından biri olmayı başardı.

### DOTA 2

İlk DOTA'dan yıllar sonra bizlerle buluşan DOTA 2, o dönem piyasanın başını çeken League of Legends'a oldukça sağlam bir rakip olarak meydana kendini attı. DOTA 2 de aynı League of Legends gibi e-spor faaliyetleri düzenleyerek, isminin büyüklüğünden





GTA Online



de aldığı güç ile bu sektöre oldukça sağlam bir giriş yaptı. The International şampiyonasını düzenleyerek yüz binlerce oyuncuya reklamını yaptı. Tabii Valve bu başarıyı en çok yıllardır DOTA 2'yi bekleyen ve sabırsızlıkla oyunu denemek için çırpınan eski DOTA oyuncularına borçlu. DOTA 2 hala League of Legends ile beraber MOBA sektörünün başını çekiyor. Daha uzun süre de bu iki oyunu geçebilecek bir MOBA oyunu çıkacağını sanmıyorum.

### GTA Online

Çok uzun zaman bekledik GTA V'i. GTA IV'de nispeten kısıtlanan özgürlüğü GTA V ile geri almak istedik. Oyun içerisinde aynı anda üç karakteri oynayabilecek olduğumuzu duyduğumuzda ise kimilerimiz oldukça heyecanlandı, kimilerimiz ise oyunun fiyasko olacağını düşündü. Ama be Micheal, Franklin ve Trevor'ın hikayesini oynamayı oldukça merak ediyordum. GTA V e sonunda piyasadaki yerini aldı ve oldukça başarılı bir oyun oldu. Hemen hemen her türlü ödül töreninde yılın oyunu ödülünü alarak başarısını taçlandırmayı bildi. Oyunun

senaryo modundan sonra elbette hemen online moda daldık ama o da ne? Oyuna bir süre sunucu yoğunluğundan ulaşamadık. En sonunda sunucular açıldığında GTA Online'a daldık ve çatışmadan çatışmaya koşmak oldukça eğlenceliydi. Rockstar'da oyunun üzerine titredi. Yeni içeriklerle ve yeni güncellemelerle oyunu sürekli geliştirdi. GTA Online şu sıralar oynayabileceğiniz en iyi online aksiyon oyunu diyebilirim.

### Warframe

Warframe kimi mecralar tarafından beğenilmedi. Bana göreyse Warframe 2013'ün son derece başarılı oyunlarından biri. Şunu söylemeliyim ki PvP arayanlar bu oyunu denemek için zahmette bulunmasınlar. Ama takım oyunu oynayıp PvE'nin dibine vurmak isteyen oyuncular varsa Warframe, bulabileceğiniz en saf PvE yapısıyla sizi bekliyor. Warframe'de farklı farklı zırhları giyen karakterler bulunuyor. Her zırhın farklı bir yeteneği var ve bizden başka diğer oyuncularla takım olarak pek çok bölümde aksiyonun dibine vuruyoruz. Boss savaşlarında farklı taktikler geliştirip düşmanı alt etmek mümkün. Ayrıca



Warframe



oyundaki bilim kurgu atmosferi de oldukça iyi. Oyun online diye sırf PvP yönünü öne çıkarmanın doğru olmadığını düşündüğümünden Warframe'i bu yılın en iyileri arasına sokmak bence yanlış olmaz.

### Yılın Bidonları

2013 yılı içerisinde her zaman iyi oyunlar göremedik ne yazık ki. Büyük umutlarla beklediğimiz ve sonunda bizi hayal kırıklığına uğratan pek çok oyun daha piyasaya çıktı. En fazla umut beslediğim oyunlardan biri olan Defiance beni ciddi anlamda hayal kırıklığına uğrattı. Aynı zamanda bir televizyon dizisine sahip oyun ne yazık ki dizisi kadar başarılı değildi. Defiance piyasaya bir çıktı ki sormayın. Oyun içerisinde pek çok hata, bug ve birçok eksiklik bulunuyordu. Defiance her ne kadar bu ahtalrı olabildiğince gidermiş olsa da, bu yılın hayal kırıklığı yaratan oyunlarından biri oldu.

Yılın altın bidonluğu için en büyük aday ve bana göre rakipsiz olan Champions of Regnum ciddi anlamda berbat bir oyun olarak 2013 Şubat'ında karşımıza çıktı. Ne yazık ki bir süre boyunca test edip zamanımı boşa harcadığım oyun baştan aşağıya kötüydü. Zamanın çok gerisindeki grafikler, oyunda yaşanan komik derecede hatalar, içine çek-

meyen ve tam tersinde iten atmosfer böyle bir oyunun neden piyasaya sürülmüş olduğunu akıllara getiriyordu. Açıkçası çıkmadan evvel Champions of Regnum'dan fazla bir şey beklemiyorduk; ancak bu kadar kötü bir yapım olarak tarihe geçeceğini kimse tahmin edemezdi.

Yıllarca oynanmış olan efsane oyunlardan biri olan Ragnarok Online'ın ikincisi çıkacağı duyurulduğunda Ragnarok oyuncuları oldukça heyecanlandı. Ragnarok II piyasada yerini aldığı anda ise bu heyecan hayal kırıklığına dönüştü. Ragnarok Online nerdeyse Ragnarok dünyasından alakasız bir yapıyla piyasaya çıkmıştı ve yılın en büyük hayal kırıklıklarından biri olmuştu. Bu arada Tree of Savior (Project R1 olarak da biliniyor) ismiyle Ragnarok'un ruhani devamı olarak kabul edilen bir oyunu NHN Games tarafından geliştirildiğini haber vereyim.

2013'te gelişen en önemli olaylardan biri ise yeni nesil online oyunların duyurulması oldu. Yeni nesil online oyunların büyük oranda açık dünyaya yapısına yönelmesi ve yeni nesle girişin yalnızca grafikte olmadığını göstermesi bu oyunları beklememin en büyük sebebi oldu. Bu oyunların birçoğunu 2014'de göreceğiz. Umarım yeni yıl bize başından zor kalkabileceğimiz online oyunlar sunar. ■ Enes





Yapım Gamebox Dağıtım Gamebox Web il.gamebox.com

# Inferno Legend

## Karanlık için savaş...

Çinli yapım firması Gamebox imzalı, ayrıca bazı otoritelere göre Diablo'ya senaryosu bakımından benzerlik gösteren, fakat bu benzerliğin çok farklı açıdan yaşayacağımız Inferno Legend karşınızda. Tersine dememin sebebi ise, kontrol ettiğimiz karakterimizin Diablo'nun tarafında

oyunarken sanki hiç te kötü taraftaymışsınız gibi gelmiyor. Bu arada oyun şuan betada. Bu sebeple sunucularda arada sırada bakım çalışması oluyor ve oyuna giremiyorsunuz. Fakat bu durum, yapımcıların oyun ile ilgilendiklerini gösteriyor. Grafikleri daha detaylı inceleyecek olursak, sadece

Birer birer bölgeleri keşfederek hem para, hem de tecrübe puanları kazanmış oluyoruz

olması ve ona hizmet etmesi. Krallığa karşı savaştığımız yapımda en ilgici çeken yanlardan biri de bu açıkçası. Özellikle oyunlarda sürekli iyi tarafta olmaktan sıkılan oyunculara hitap ettiğini söyleyebiliriz. Şeytanın tarafında olmak... Pek rast geldiğimiz bir durum değil tabii ki. Fakat bu kötülüğü çok şirin grafikler yardımıyla çok renkli bir hale getirmiş yapımcılar. Oyunu

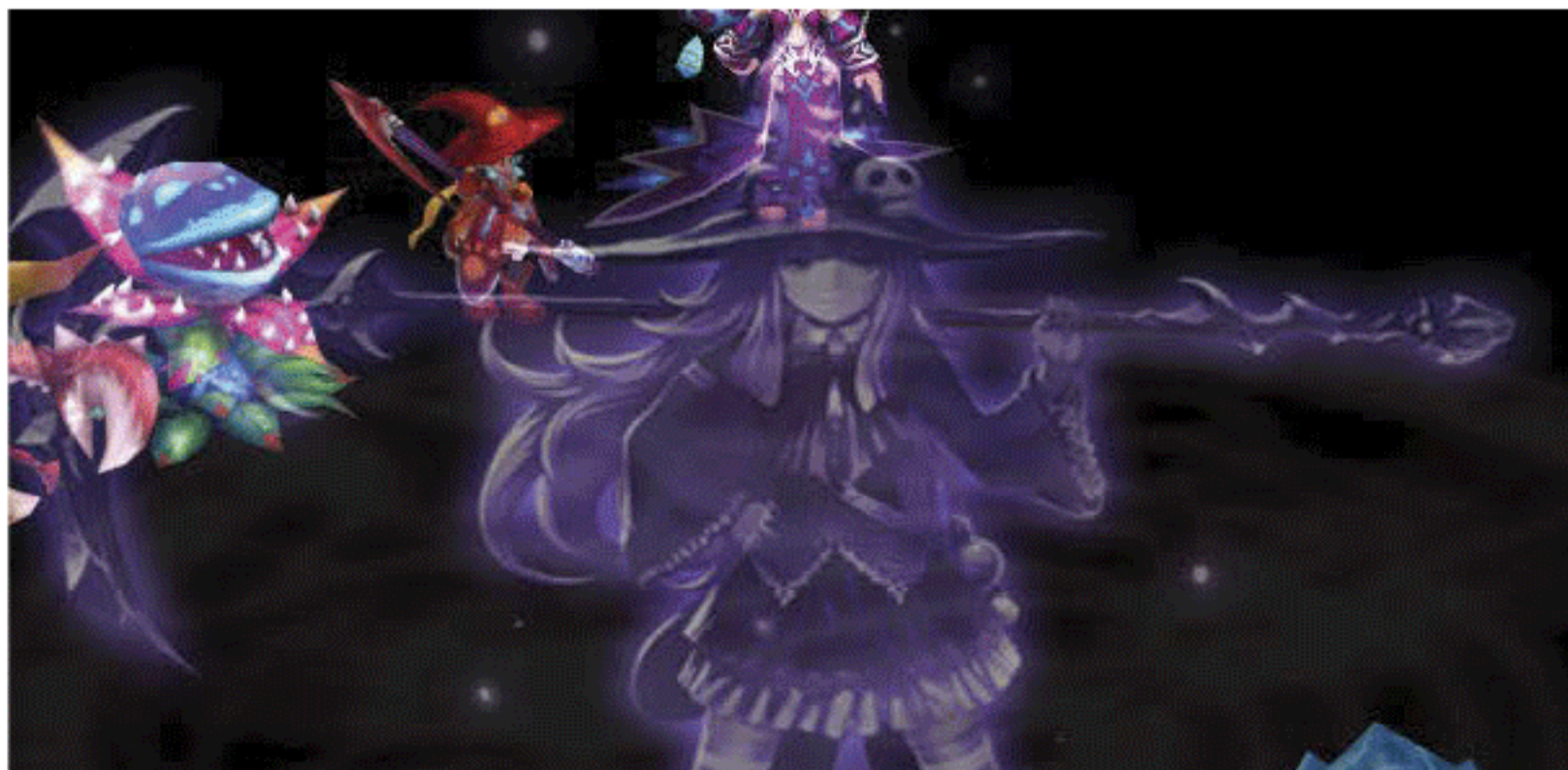
karakterlerin üç boyutlu tasarlandığı oyunda, tüm çevre modellemeleri iki boyutlu biçimde tasarlanmış. Fakat çevreyi ve karakterleri birbirine çok güzel bir şekilde entegre etmişler. Fakat çevre modelleri iki boyutlu olmasına rağmen göze çok hoş gelen bir yapıya sahip. Hatta, yapımcılar James Cameron'un yönetmenliğini yaptığı Avatar filminin geçtiği yeşillik





ve orman dolu bölgeden ilham aldıklarını belirttiler. İlk olarak karşımıza beş adet sınıf çıkıyor. Bunlar tek gözlü bir dev olan Cyclops, Vampir, Samuray, Peri ve Mumya olarak sıralanıyor. Fakat şuan için Mumya sınıfı seçilemiyor. Tabii ki en kısa sürede bu sınıfta oyuna dahil olacaktır. Bunun yanında oyuna başladığınız sırada küçük bir tutorial yardımıyla devam ediyorsunuz. Sonrasında diğer oyuncularında bulunduğu Diablo ve Mephisto'nun şehrine geliyoruz. Bu bölge bizim için Towncity olarak da adlandırılabilir. Bu bölge tabii ki orman ve yeşilliklerin bulunduğu bir alan değil. Yer altında bulunan ve birbirinden ilginç görünümde şeytanların NPC olduğu bir alan. Oyunda ilerleme biraz farklı işliyor. Altıgen şeklindeki tuğlaların üstüne tıklayarak ilerliyoruz. Fakat her tuğlada karşımıza bir

şeyler çıkıyor. Bu para ya da bir düşman da olabilir. Aslında bu altıgen tuğlalar o an bulunduğumuz adayı, temsilen gösteriyor ve her yeni bir tuğlada adayı biraz daha fazla keşfetmiş oluyoruz. Karşımıza çıkan düşmanlar ile savaşırken, sıra tabanlı bir dövüş sistemi bulunuyor. Oyunun başında birlikte bulunduğumuz Diablo, bize yanımızda eşlik eden küçük bir şeytan veriyor ve bu yardımcımızla maceramız başlamış oluyor. Birer birer bölgeleri keşfederek hem para, hem de tecrübe puanları kazanmış oluyoruz. Oyunu oynadıkça daha iyi göreceksiniz ki, birçok detay barındırıyor. Kendi yetenek güçlerimiz ve yanımızda savaşan yaratıkların yetenek güçleri de bunlara dahil. Hatta savaştığınız bazı yaratıkları yanınıza alabiliyorsunuz. Tabii bana göre oyunun en güzel özelliği müzikleri. Atmosfere gayet uygun olarak hazırlanmış müzikler ile kendinizi daha da fazla oyunun içinde hissedebilirsiniz. ■ **Abdullah**



## Inferno Legend

- ⊕ Çevre modellemeleri
- ⊖ Tekdüze devam eden oyun yapısı

6,6

🏷️ PvE, Arena, Yaratık çağırma





Yapım Panzar Studio Dağıtım Troxit Service Web [www.panzar.com](http://www.panzar.com)

# Panzar

## Yiğit olan savaş meydanına!

Son zamanlarda adını sıkça duyduğum bir yapım olan Panzar oynamayı planladığım MMO oyunları arasındaki yerini çoktan almıştı. Tuna'dan Panzar için bir yazı gelince bende kendisini listede en üst sıraya çektim ve oyuna bir dalış gerçekleştirdim. Panzar Studio isimli oyun geliştiricisi kendi isminde bir oyun yaparak Panzar'ı bizlere sunmuş. Panzar TPS kameralı MOBA oyunlarını andırsa da daha çok aksiyon MMO oyunlarına daha çok benziyor. Bu bağlamda oyunun bir miktar Forge'u hatırlattığını söyleyebilirim.

Panzar'ı internet sitesinden veya Steam'den indirebilir ve tamamen ücretsiz oynayabilirsiniz. Kısa bir tutorial bölümünden sonra oyuna dalışımızı gerçekleştiriyoruz. Oyunun temeli iki takımın birbiriyle çarpışarak galibiyeti elde etmeye çalışmaları üzerine kurulu. Bunun içinse oyunun sekiz karakterinden birini seçmemiz gerekiyor. Karakterlerin

görünümü üzerinde bir oynama yapamadığımızı belirtmek istiyorum. Karakterlere göz atacak olursak Tank karakteri bir ork ve adından anlaşılacağı gibi oyundaki tank rolüne bürünebilen bir sınıf. Bir ork olan Tank, kalın bir zırha, kalkana ve güçlü bir kılıca sahip. Tam bir savaş makinesi olan Tank sınıfı adeta taşınabilir bir kale gibi. Gunner karakteri ise kısa boylu bir cüce. Gunner oyuna bir çekiç ve bir tüfek ile başlıyor. Savaş makineleri inşa edip bunları düşmanın üzerine salan ve makineli tüfekler yapıp düşmanları tarayan bu küçük dostlarımız rakipler için başa bela olabiliyor. Siz de Gunner'ları rakipteyken hafife almayın. Panzar'ın üçüncü karakteri Paladin'e savaşlarda çok önemli bir rol düşüyor. O rol şifa ve diriltme. Evet, Paladin takımımız için vazgeçilmez bir oyuncu. Onlar sayesinde savaş alanlarında daha uzun süre dayanabiliyor ve hatta ölsek bile hemen dirilerek bir şans





daha yakalıyoruz. Paladinler aynı zamanda yay ve ok kullanarak düşmanlara saldırabiliyor. Dördüncü karakter Ice Witch'in en büyük yeteneği ise düşmanları dondurabilmesi ve buzu kullanarak düşmanlarına saldırabilmesi. Sapper karakteriyse ayrı Gunner gibi mühendisliği seven bir sınıf; ancak Sapper'ın aletleri çok daha farklı. Gunner daha çok silah yaparken Sapper

dumduma gerçekleşen savaşlar olabiliyor ve kim düşman kim değil anlayamıyorsunuz. Bir anda ölebildiğiniz Panzar'ın en hoşuma giden yanı mizahi havası oldu. Panzar'da daha güçlü bir karakter olmak istiyorsanız silahlarınızı ve diğer eşyalarınızı upgrade edebilir veya crafting yolu ile nadir eşyalar kazanabilirsiniz. Oyundaki müziklerin ve seslerin de çok iyi olmadığını

## Tam anlamıyla kim kime dumduma gerçekleşen savaşlar olabiliyor ve kim düşman kim değil anlayamıyorsunuz

totemler, binekler ve teleport aletleri yapabiliyor. Berserker'lar ise direk olarak savaşçı bir sınıf. Korkusuzca elindeki sopasıyla düşmana dalan Berserker karakteri savaşlarda oldukça etkili olabiliyor. Inquisitor çift kılıç veya yay kullanabilen savaşçı bir sınıf. Düşmanlarından saklanabiliyor ve yeterince çevik olursanız onlara kök söktürebiliyorsunuz. Inquisitor sınıfını çok iyi oynayanlar ile karşılaşsam da ben resmen şamar oğlanına döndüm bu karakter ile. Oyunun son karakteri Sister of fire ise ateş elementini kullanan büyücü kızımızı oluşturuyor.

Panzar'da savaşlarda tam bir kaos hakim oluyor. Ancak ne yazık ki bu özellik oyunu iyi yapmamış. Tam anlamıyla kim kime

belirteyim. Bunun yanında grafikler oldukça hoş ve Cry Engine 3 kendini belli ediyor. Eğlendirici dört farklı oyun modu yer alsa da ne yazık ki bu modlar yeterli kalmamış oyuna. Panzar biraz daha geliştirilirse ve yapımcı ekip oyuna iyi bakarsa sevilen bir aksiyon oyunu olabilir; ancak aksi halde vakit geçirmek için oynanan bir oyundan fazlası olamayacak gibi. ■ Enes

### Panzar

- ⊕ Mizahi hava, Cry Engine 3
- ⊖ Karmaşıklaşan savaşlar, bir süre sonra sıkıcı oyun yapısı

7,3

🏷️ Aksiyon, Cry Engine, Arena





Yapım Ganz Studios Dağıtım Ganz Studios Web [www.amazingworld.com](http://www.amazingworld.com)

# Amazing World

*Ortam çok renkli, gelsenize...*

**D**erginin yazıları en geç yollayan insan evladı olarak bu ay da size dünya sevimlisi bir oyun tanıtmaya geldim. Baştan belirteyim, çok genç arkadaşlar satırları merakla okumaya devam etsinler, kardeşiniz varsa da okumaya devam edebilirsiniz. Ama 15 yaşından yukarıdaysanız bu oyun sizi sarmayabilir. Ya bence zaten okuyun, içiniz açılır biraz, rengârenk oyun yapmışlar işte.

Neyse efendim, Amazing World tarayıcı üzerinden oynanan, tamamen ücretsiz ve online bir oyun. Oyun full 3D hazırlanmış bir de, kasmışlar yapımcılar. Adından anlaşılabilirce üzere, Amazing World, ciddi anlamda büyüleyici görünüyor. Yani, o dediğim oyuncu kitlesinin gözünü boyamak ve başına oturtmak için ideal ortam hazır.

Oyuncak aylara, ineklere ve bilumum pelüş hayvanlara benzeyen avatarlardan biri olduktan sonra başlıyoruz hopyaya zıplaya ilerlemeye. Bu evrenin böyle şeker olduğuna bakmayın, elbette gözü kalmış birisi burasının topraklarını tehdit ediyor ve adı da Kraliçe Vexa. Amazing World evrenin kurtarmanın tek yolu da, biziz. Klasik hikâye yahu, niye anlattım ki?

Neyse yumuş yumuş başladığınız hayatınızda, etrafı gezerken diğer şehir sakinleriyle de karşılaşıyorsunuz arkadaşlar, bu olaya multiplayer oyun oynama deniliyor ve birbiriniz arkadaş olarak eklemeye, iletişim kurmaca, görevler almaca, türlü türlü tatlı şeyler yapabiliyorsunuz. Oyunun içinde minik oyunlar da bulunuyor,





puzzle oynayın mesela, arkadaşlığınızı pekiştirin bir güzel. Araç kullanmak da serbest bu şehirde, balık tutmak da...

beklediğimden çok daha iyi. Yani grafik derken kast ettiğim aslında mekân tasarımları. Kamera açıları çok işlevsel değil ve

Oyuncak ayılara, ineklere ve bilumum pelüş hayvanlara benzeyen avatarlardan biri olduktan sonra başlıyoruz hopluya zıplaya ilerlemeye

En güzeli de hunharca alışveriş yapmak ve sürekli avatarınızın tipini değiştirmek. Bolca kıyafet, şapka ve benzeri şeyler de bulunuyor markette, bu kısımda oldukça vakit geçirmek mümkün.

Bunun dışında, oyunda görev sistemi bulunuyor. Belli görevler alıp, belli sıralarda vermeniz gerekiyor. Bazı görevlere kalabalık olarak girmeniz gerekiyor. Bu yüzden oyun içinde kurduğunuz arkadaşlıklara büyük önem verin, kalabalık olmak oldukça karlı yani, aman unutmayın.

Oyunun diğer detaylarına baktığımızda, belirtmek istediğim birkaç şey var. Grafikler

birkaç kez takılma yaşadım. Bunlar aslında çok da büyük problemler değil, oynayan kitlenin pek de umurunda olmayacak nasılsa. Dediğim gibi, mini miniyseniz veya kardeşiniz böyle şeyleri seviyorsa bakın gönül rahatlığıyla. Gözünüz gönlünüz açılsın. ■ **Ayça**

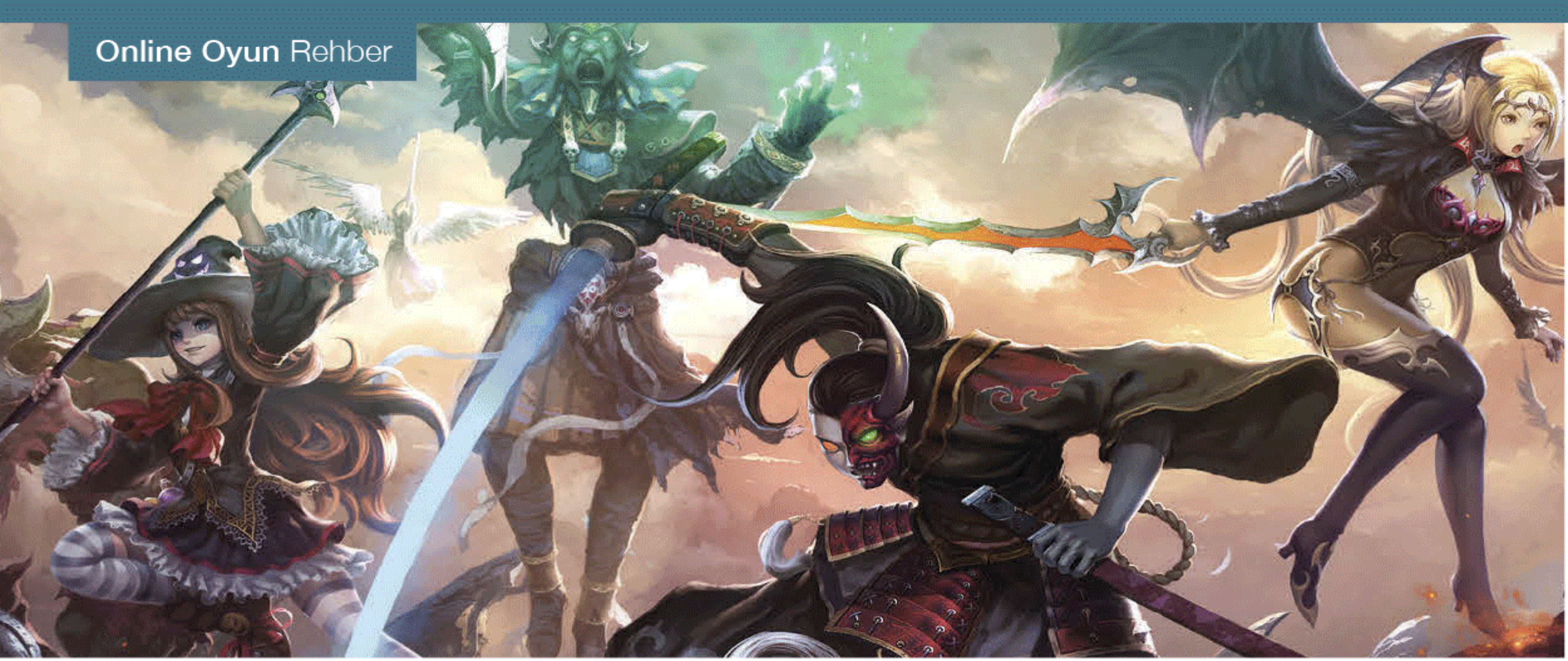
## Amazing World

- + Mekân tasarımları, şirinlik abidesi
- Kamera açıları, yaş ortalaması çok düşük

6,5

Renkli, Kolay, Sevimli





## Inferno Legend

Her zaman iyi güçlerinden yanında olmaktan sıkıldınız mı? Bir farklılık mı istiyorsunuz? O zaman bu soruların cevabını fazla uzakta aramayın. Inferno Legend bu konuda size yardımcı olacak bir yapım. Ne yazık ki tek farkı bu. Onun haricinde birçok

alandaki türevleriyle benzerlik taşıyor. Söylemeden geçemeyeceğim özelliklerinden biri de oyunun müzikleri. Müzikler gerçekten atmosferi yansıtan başarılı parçalar. En azından bir yerlerden kurtarmalı...

■ **Abdullah**



### Town City

İşte Diablo'nun liderlik yaptığı yer altı dünyası. Kötülüğü barındıran ve karanlık güçleri temsil eden temalı bir bölge burası. Öte yandan menüler gayet basit ve sade olarak tasarlanmış. Bu ekrandan diğer menülere kolaylıkla erişim sağlayabiliyoruz. Tabii ki diğer oyuncuları da bu alanda görmek mümkün. Diğer NPC'ler de bu haritanın içerisinde bulunuyor. İhtiyacınız olduğu NPC'nin üstüne tıklamanız yeterli olacaktır.



### Harita

Dünya haritası da son derece sade olarak hazırlanmış vaziyette. Tabii ki sade olması basit ve sıradan olduğu anlamına gelmiyor. Açıkçası gerektiği kadar basit olmuş ve bu durum oyuncunun kafasını karıştırmıyor. Harita üzerinde bulunan bölgelerin her biri farklı bir senaryoya ev sahipliği yapıyor. Ayrıca her bölge görsellik bakımından oldukça belirgin bir biçimde farklılık gösteriyor. Bu sayede atmosfer tasarımları yavan bir hal almaktan çıkmış durumda.





## Altıgen Tuğlalar

Görselde de görüldüğü üzere altıgen şeklindeki blokların üzerindeyiz ve bu blokları birer birer gitmek zorundayız. Yani karşımıza ne çıkarsa karşılaşmak durumundayız. Her bir bloğa gittiğimizde önümüzde bir anda yenisi beliriyor. Bu şekilde teker teker ilerliyoruz. Sonrasında bölümün sonunda çıkan Boss ile karşılaşılıyor ve bölümü bitirmiş oluyoruz. Dikkat ettiyseniz çok şirin ve renkli görsele sahip bir bölge. Bu alanda vakit geçirmek pek sıkıcı olmuyor.



## Savaş Zamanı

Oyunda karşılaşmalar sıra tabanlı olarak işliyor. Bir taraf saldırırken diğeri bekliyor. Ekranın sol üst kısmında düşman birimlerinin sağlık miktarları görünürken sağ alt kısımda bizim takımımızın sağlık miktarı görünüyor. Bu dövüşler sırasında geliştirdiğiniz karakterinizin yeteneklerini kullanabilir ve düşmana daha fazla hasar verebilirsiniz. Görselde bulunan ve size eşlik eden şeytan, bu konuda size epey bir yardımcı oluyor ve kazanmanızda büyük rol oynuyor.



## Pet Çağırma

Bazı bölgelerde karşılaştığınız yaratıkları kendi birimleriniz içerisine dahil edebilirsiniz. Tabii ki her düşman birim ve bölgede geçerli olmuyor. Belirli bölgelerde ve belirli birimleri kendinize dahil edebilirsiniz. Açıkçası kendinize kattığınız bu birimler savaş sırasında hayati önem taşıyabiliyor. Çünkü sıra tabanlı olduğu için, oyunculuktan ziyade birim sayısı önemli görünüyor. Bu durumda oyunu basite indirgeyen etkenlerden biri. Eksi puan.



## Karaktere Bakış

Bu ekranda karakterinizin envanterine, kapasitesine, üzerinde bulunan ekipmanlara kadar her şeye bakabilirsiniz. Ayrıca sadece ana karakterinizin değil, sahip olduğunuz birimlerinde üzerindeki eşyaları görebilirsiniz. Bunun yanında sahip olduğunuz altın miktarı ve karakterinizin istatistiksel verilerini de sağda bulunan diğer bir menü tuşu ile görmeni mümkün. Çok fazla detaylı bir yapısı olmasa da size yeteri kadar fikir sahibi yapmaya yeter.



## 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



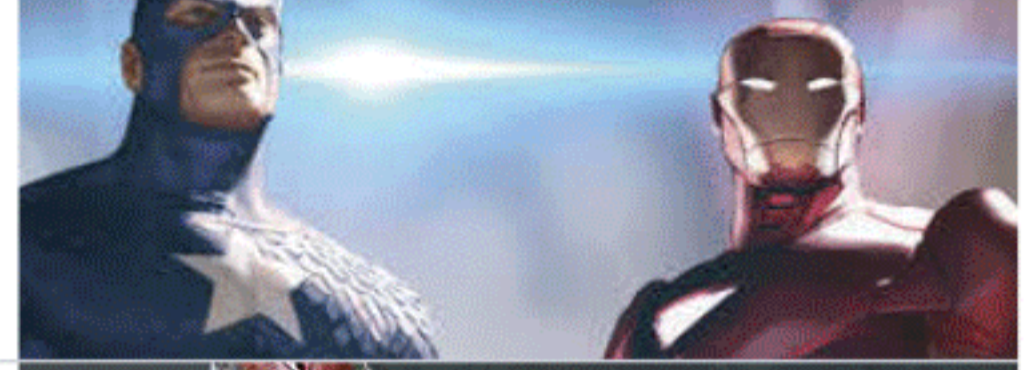
## Infestation

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

Her gün güncelleniyor



*Nerede sörf yapacağınızı  
bilmiyor musunuz?*



*Bilgisayar ve teknoloji konusunda en doğru adres*

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



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



*Tüm marketlerde*