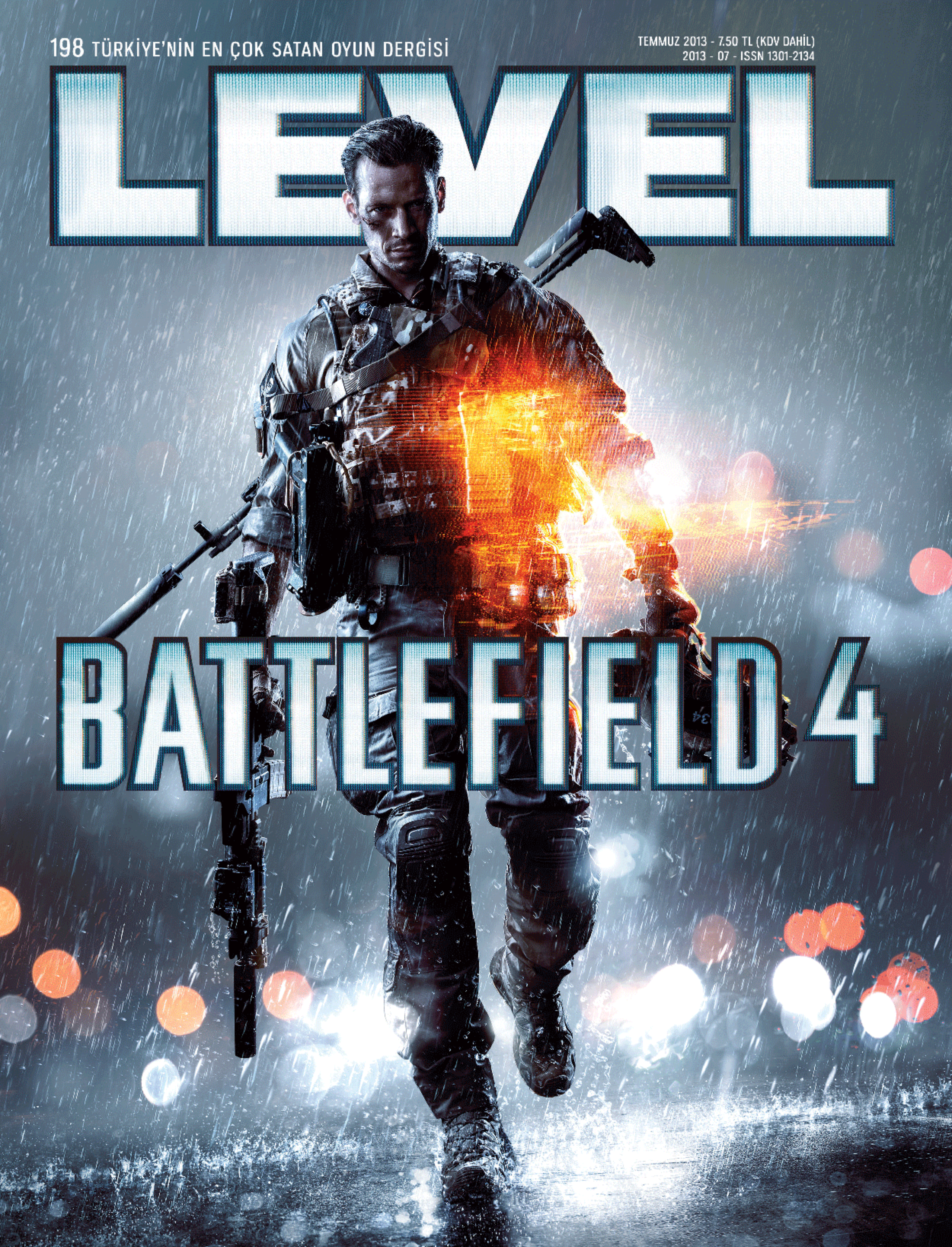


198 TÜRKİYE'NİN EN ÇOK SATAN OYUN DERGİSİ

TEMMUZ 2013 - 7.50 TL (KDV DAHİL)  
2013 - 07 - ISSN 1301-2134

# LEVEL

# BATTLEFIELD 4



AngryBird'ün yapımcıları kadar zengin olmak istiyorsanız bu ay ki VIDEO EĞİTİMİMİZİ kaçırmayın!

8 GB DVD 07/2013 TEKNOLOJİ KÜLTÜRÜ WWW.CHIP.COM.TR

# CHIP

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

BU AY: 74 BAŞLIK ALTINDA 7.5 SAATTEN FAZLA HD VIDEO DERGİ

## KENDİ ANDROID OYUNUNUZU YAPIN

AĞUSTOS'TA: A'dan Z'ye profesyonel fotoğraf işleme | EYLÜL'DE: Video işleme üzerine her şey

### İnternette gizlenmeden sörf yapın

- PROXY İLE IP GİZLEME  
- VPN KULLANIMI  
- CEPTEN GÜVENLİ SÖRF

FACEBOOK VE BROWSER İÇİN GİZLİLİK AYARLARI  
- EN İYİ GİZLİLİK ARAÇLARI

İnternette, neler yaptığınızı merak edenlerin sayısı hızla artıyor. Onlara izin vermeyin!

### Cepten canlı yayın

Adım adım canlı yayın yapmak için tüm bilmeniz gerekenler. Tüm araçlar DVD'de

**TEST: EV, OFİS VE FOTOĞRAF İÇİN ÇOK FONKSİYONLU YAZICILAR**

**TEST Akıllı telefonda Full HD**  
Rakipleri Samsung Galaxy S4'ü alt edebilecek mi?

**ENERJİ TASARRUFU**  
Gereksiz elektrik harcayan ev aletlerini dizginlemenin yolları

**İDEAL EV AĞINIZI KURUN**  
WLAN, LAN ve Powerline'in ideal birleşimi ile dezavantajlardan kurtulun

**ATÖLYE: NASIL YAPILIR?**

SONY AKILLI TELEFON EKRANLARINDAKİ FİLMİ SÖKMEK

İDEAL SIYAH/BEYAZ FOTOĞRAFLAR İÇİN İPUÇLARI

FARKLI KATEGORİLERDE ONLARCA İPUÇU

**PS4 vs XBOX ONE**  
Neredeyse aynı donanımlara sahip iki yeni konsolun düellosu



## VIDEO EĞİTİM



3  
TAM  
SÜRÜM  
yazılım

**CHIP** Temmuz sayısındaki hediyeleri KAÇIRMAYIN!

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





## TAKSİM, TÜRKİYE.

Taksim yanıyor. Her yer kıpkırmızı. Kadınlar ve çocuklar... Ağlıyorlar. Gençler ve yaşlılar... Öğrenciler, gazeteciler, avukatlar... Kısacası "insanlar"... Çaresizler.

Taksim, 1 Mayıs'ta işçilerin güle oynaya kutlamalar yaptıkları ya da içinden geçip, Nevizade'ye, eğlenmeye gittiğimiz o Taksim değil. Taksim o "gülen kız", "kitapçılar", "sokak çalgıcıları", "müzik" değil. Taksim, paralel evren. Taksim, cehennem. Taksim, Türkiye.

Ertesi gün... Kan ter içinde uyanıyorum. Tüm yaşananların bir kabus olması dileğiyle... Ama değil. Televizyonu açıyorum. "Penguenleri" aşım, olayları yayınlayan kanala ulaşıyorum; aynı görüntüler baştan oynuyor. Televizyonun sesini kısıyorum ama çıkan "sesler" tüylerimi diken diken ediyor. Elimde telefon, Twitter... Sürekli yeniliyorum.

Akşam oluyor; baretimi ve gaz maskemi alıp, sokağa çıkıyorum. Canlı canlı yaşıyorum her şeyi. Bir kez daha, yeniden... "Sansürsüz"... Çevremde; kaçışan, yaralanan ve her şeye rağmen birbirlerine yardım etmeye çalışan, savunmasız, pırıl pırıl insanlar... Gaz yiyoruz. Biri diğerinin gözüne Talcid'li su sıkıyor. Ağlıyorum. Ama biber gazından değil... Sonra oturup, düşünüyorum: Bu filmi kim çekti? Bu kadar insanı kim birbirine düşürdü? Kim, kimin ne olduğunu öğretti bize? Kim yaftaladı bizi? İlk yalanı kim söyledi? "Doğru"yu ve "yanlış"ı kim belirledi? Kim herkesin "aynı" olduğunu söyledi? Ve en önemlisi, kim o gülen kızı ağlattı? Bilerek ve isteyerek...

Açıkçası bu sorulara cevap verebilecek kadar güçlü değilim ama bir şeyden eminim:

Özgürlük, her şeydir.

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

[twitter.com/whiskeyinthejar](https://twitter.com/whiskeyinthejar)



- Gezi Parkı olaylarında ölenlerin yakınlarına baş sağlığı ve sabır diliyor, yaralananlara ise geçmiş olsun dileklerimi sunuyorum.  
- Gezi Parkı olayları boyunca "üç maymun"u oynayan televizyon kanallarını ve yaralılara kapılarını kapatan işletmeleri kınıyorum.  
- 198 sayıdır Editörden'de oyun yazıyor, oyun konuşuyoruz. Bu sayıda beni affetmenizi diliyorum.

■ Soru çok net: PS4 mü? Xbox One mi?

**Şefik Akkoç**

■ Bunca yıllık Xbox 360 kullanıcısıyım ve dürüstçe söylemem gerekiyor ki oyunlar konusunda PS4, Xbox One'dan daha çekici duruyor. Bir de Xbox 360 / Xbox One gamepad'lerini PS4'te kullanabilmemizin önünü açsalar şahane olacak.

**Tuna Şentuna**

■ Microsoft bazı kararlarında geri adım atmasaydı (ikinci el oyun kullanımı ve sürekli internete bağlı kalma durumu.) cevabım direkt olarak PS4 olurdu ama şu an kafam karıştı! Yine de PS4'e daha yakın duruyorum, sanki iki konsolu da alacağım gerçeği yokmuşçasına...

**Emre Öztınaz**

■ PC.

**Ertuğrul Süngü**

■ Bence şimdilik bir şey söylemek için çok erken. İki konsolda da çok bir nane yok açıkçası ve önceki nesli mumla aratacaklar, orası kesin. Tek derdim, Xbox One ile gelecek olan yeni Kinect ve onun için üretilecek oyunlar. Göreceğiz...

**Ayça Zaman**

■ Cevabım çok net: PS4! Açık ara önde, dört gözle bekliyorum.

TEMMUZ 2013, SAYI 198

**YAYINCI**

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

**İCRA KURULU BAŞKANI**

Mehmet Y. Yılmaz

**YAYIN DİREKTÖRÜ**

Gökhun Sungurtekin

**YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)**

Fırat Akyıldız firat@level.com.tr

**EDİTÖR**

Şefik Akkoç rocko@level.com.tr

**YAYIN KURULU**

Cem Şancı cem@level.com.tr

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

**GRAFİK TASARIM**

Emre Öztınaz emre@level.com.tr

**KATKIDA BULUNANLAR**

Adem Başaran adem@level.com.tr

Ayça Zaman ayca@level.com.tr

Cenk Durmazel cenkerdem@level.com.tr

Doruk Akyıldız doruk@level.com.tr

Erdem 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

**MARKA MÜDÜRÜ**

Asu Bozyayla abozyayla@doganburda.com

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

Web: www.level.com.tr

**YÖNETİM**

Genel Yayın Koordinatörü: Yeşim Denizel

Projeler Direktörü (Tüzel Kişi Temsilcisi): Ferit Özkaşıkçı

Satış Direktörü: Orhan Taşkın

Finans Direktörü: Didem Kurucu

Üretim Direktörü: Servet 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.

POPULAR SCIENCE TEMMUZ SAYISINDA

## DİKEY KALKIŞ YAPAN TEK PİLOTLU UÇAKLAR VE ROBOT SÜRÜLERİ.

- ▶ Uçuşun geleceği nasıl olacak?
- ▶ Bilim Kurgu geleceği nasıl görüyor?
- ▶ Gişe rekortmeni Hollywood filmlerindeki gerçekler aslında ne kadar gerçek?
- ▶ Ölüm Yıldızı'nın hedefinde bu sefer Dünya var.
- ▶ Evren hakkında 10 şaşırtıcı gerçek.
- ▶ Sahte ilaçları saptamanın yolu.
- ▶ Asteroitleri lazerle yok etmek mümkün mü?



TEMMUZ SAYISINI  
KAÇIRMAYIN!



## Battlefield 4 Sayfa 56

Frostbite 3'ün gücüyle E3'te boy gösteren Battlefield 4, atmosferi ve geliştirilen oyun motoru ile müthiş bir atmosfer vaat ediyor.

- 3 Editörden
- 4 LEVEL Tayfası
- 8 Posta
- 12 Takvim
- 14 Split Screen
- 16 LEVEL Ligi
- 18 Haber

### DOSYA KONUSU

- 28 E3 2013
- 56 Battlefield 4
- 48 **Rocko@Psikiyatr**

### İLK BAKIŞ

- 52 Rayman Legends
- 54 Civilization V:  
Brave New World (Test)
- 55 Hotline Miami 2:  
Wrong Number

### 62 Role Playing Günlükleri

### İNCELEME

- 66 Company of Heroes 2
- 72 The Last of Us

- 78 GRID 2
- 81 The Night of the Rabbit
- 82 Expeditions:  
Conquestor
- 83 Pro Cycling  
Manager 2013
- 84 Wargame:  
AirLand Battle
- 85 Rising Storm
- 86 Wonderbook:  
Diggs Nightcrawler
- 87 StarDrive
- 88 The Swapper
- 90 Gunpoint



## LEVEL DVD 198

### DEMOLAR

- Gunpoint
- MotoGP 13
- Waveryder

### FULL OYUNLAR

- ESC
- Return to the Sky

### KURULUM DOSYASI

- Prime World

### VİDEOLAR

- Assassin's Creed IV
- Batman: Arkham Origins
- Battlefield 4
- Beyond: Two Souls
- Call of Duty: Ghosts
- Dark Souls II
- Dead Rising 3
- Destiny
- DriveClub
- FIFA 14
- Final Fantasy XV
- Forza Motorsport 5
- Gran Turismo 6
- Grand Theft Auto V
- Halo
- Hearthstone
- inFamous: Second Son
- Killzone: Shadow Fall
- Lightning Returns: FFXIII
- Mad Max
- Men's Room Mayhem
- Metal Gear Solid V: The Phantom Pain
- Mirror's Edge 2
- Murdered: Soul Suspect
- NBA Live 14
- Need for Speed: Rivals
- Quantum Break
- Rayman Legends
- Ryse: Sons of Rome
- Saints Row IV
- The Crew
- The Elder Scrolls Online
- The Order: 1886
- The Witcher 3: Wild Hunt
- Thief
- Titanfall
- Tom Clancy's The Division
- Watch Dogs
- Wolfenstein: The New Order
- Yaiba: Ninja Gaiden Z

## The Last of Us Sayfa 72

Yeni nesli gördük ama mevcut neslin tükenmediğini kanıtlar bir oyun, The Last of Us, PS3 sahiplerini ekran başına kilitledi.

- 91 Fallen Enchantress: Legendary Heroes
- 91 Skyward Collapse
- 92 Bad Bots
- 92 Cubetractor
- 93 Don't Escape
- 93 ESC
- 93 Return of the Sky
- 93 Slime Laboratory

### 94 Big Boss

- 97 Donanım

- 104 Market
- 106 Kültür & Sanat
- 110 Kare
- 114 LEVEL 199

# POSTA

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

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

## KONSOLLARI SEVERİM

Merhaba tüm LEVEL ailesi, Tunaların Tuna'sı Tuna Abi ve tabii ki parantezlerin kralı Şefik Abi! Nasılsınız? Beni sorarsanız iyiyim, nasıl olsun? Sizi çok yormadan sorularına geçeyim.

"Tunaların Tuna'sı!" anonsuyla böyle merdivenlerden inip halkı selamlayan bir şahıs gibi hissettim kendimi. Kral Şefik de hemen arkamda. Ben artık nasıl bir unvana sahipsem, kral bile arkamda duruyor, o denli inanılmazım! Bu arada iyiyiz genel olarak ama başıma son derece korkunç bir olay geldi, onu sonra anlatacağım.

1. Abiler sizce PlayStation 4, Xbox One'ı geride bırakabilir mi? Ben şu ana kadar hiç Xbox oynamayı denemedim çünkü online oynamak için para vermek çok saçma geldi. Ancak Xbox sanki daha çok tutuluyor yurtdışında. Nedeni nedir?

Valla bu soruyu biraz daha önce sorsaydın, PS4'ün kesin liderliğinden bahsedirdim ama Microsoft ikinci el oyunlar ve internete bağlanarak oyunları aktive etme işlerinde geri adım attığı için tam olarak bizi nelerin beklediğini bilemedim. Yine de PS4 daha çok oyun odaklı bir konsol olarak hazırlandığından oyuncuların daha çok sempatisini kazanacak gibi bir hissiyatım da yok değil. Online

oyun oynamak için para verme işi PS4'te de olacak bu arada.

2. Ben hiç Battlefield oynamadım ve çok merak ediyorum. Şu ana kadar hep Call of Duty oynadım ve o güzel geliyordu ancak artık devasa haritalar daha eğlenceli gelmeye başladı ve takım olarak oynamak istiyorum. (Call of Duty'de herkes farklı kafadan gidiyor.) Siz ne dersiniz? Denemeli miyim?

Lafı Şefik'e bıraksam yeridir ama Battlefield 4'ün fragmanlarını ve tanıtımını gördükten sonra ben de artık Battlefield'ın üstünlüğünü rahatlıkla paylaşabilirim: Battlefield üstündür ve denenmelidir! (Bir buçuk yıldır piyasada bulunan ve halen ilk günkü kadar etkileyici olan Battlefield 3 var! Hemen alıp oynamaya başlıyorsun oyunu! - Şefik)

3. Şu ana kadar hep konsolda oyun oynadım ve o da hep PlayStation'da oldu. Ancak artık PC'ye geçme vakti geldi diye tahmin ediyorum. Sizin Teknik Servis bölümünüzde önerdiğiniz orta seviye donanımlarla ne kadar idare edebilirim? Ve daha önemlisi, oyunları kasmadan oynayabilir miyim? Şu ana kadar bilgisayarıma aldığım veya internetten online oynadığım tüm oyunların hepsini bir dizüstü bilgisayarda çalıştırdım ve neredeyse hepsi kasiyordu, en düşük ayarlarda olsa bile. Hele bir PlanetSide 2 oynamaya çalıştım ki sorma

gitsin...

PC oyunlarında grafik ayarlarıyla oynayabiliyorsun, bunu aklında tut. Şimdi de diyelim ki o bizim orta seviye sistemi aldın. Windows falan her şey tamam, yepyeni de bir oyun yükledin. İstiyorsun ki oyun mükemmel gözüksün. Dediğim grafik ayarlarına girip Ultra'yı basıyorsun ve... Takılmalar mı istersin, yavaşlamalar mı... Ama ayarları orta seviyeye çekersen, oyun zevkin sekteye uğramaz. (Oyunları 1920 x 1080 çözünürlükte ve en üst ayarlarda oynamak herkesin rüyası ama bunun için ciddi bir bütçe gerekiyor. - Şefik)

4. Bildiğiniz gibi Halo'nun yapımcılarından Bungie, Destiny diye bir projeye girişti ve öyle bir anlattı ki ben bütün oyunlarımı o oyun için takas edebilecek hale geldim. Ancak eğer oyun beklendiği gibi olmazsa çok üzüleceğim. Siz ne düşünüyorsunuz bu konuda?

Kendine sadece şu soruyu sor: Halo'yu seviyor muyum? Cevabın "evet" ise Destiny'den de kuşkusuz ki çok keyif alacaksın. Eğer aksi yönde düşünüyorsan, Destiny çok da hoşuna gitmeyebilir.

5. Peki Watch Dogs ile ilgili neler düşünüyorsun? Sence Ubisoft bu oyunu anlattığı kadar muhteşem yapabilecek mi?

Valla Watch Dogs eğer esnek bir şekilde yerine ge-





tirilebilen görevler içerirse inanılmaz bir oyun olacaktır. E3 2013'teki tanıtımından sonra hele, oyun çıktığı gibi işi gücü bırakmayı hayal ediyorum. (Bir, Watch Dogs, iki, Tom Clancy's The Division, üç, Grand Theft Auto V; beklediğim üç oyun. - Şefik)

6. Peki bana bir podcast önerebilir misiniz? Komedi olursa iyi olur.

Bilmediğim bir yerden sordun. Sana Şefik'i öneririm? O da komik komik şeyler söylüyor bazen. Esprili bir arkadaşımız. (O senin komikliğin sevgili Tuna kardeş. Önerdiğin benim YouTube kanalımın adres şöyle: [www.YouTube.com/RockoTR](http://www.YouTube.com/RockoTR) - Şefik)

Sorularım bu kadardı, eğer cevaplarsanız sevinirim, yayımlarsanız daha çok sevinirim!

Ne çok sevindin o zaman Doğukan. Biz de sen sevinince sevindik, öyle garip bir ortam oldu... Doğukan ACAR

## EPIC FINAL

Selam Tuna Abi. Parantezlerle aran nasıl Şefik Abi? Bu sana ikinci yazışım ve dergiye çıktığımda çok mutlu olmuştum. (Ancak dergiye aldığımda unutmuştum, sonra aklıma geldi.) Neyse tekrar uzatmadan sorularımı geçeyim.

## Özgür olduğumuz bir strateji oyunu olarak Civilization geliyor aklıma ama aksiyon deyince Total War diyeyim geliyor. StarCraft II: Heart of the Swarm olur mu peki?

Şefik, yakında okurlar sana kocaman parantezler hediye edecek, parantez cosplay'i yapacaksın istek üzerine. Sana diyeyim... (Normal parantez mi olsam, köşeli mi, bilemedim. - Şefik)

1. Tuna Abi ben nedense Fallout (Sadece üç.) ve Dishonored dışında Bethesda oyunlarını sevmedim, sevemedim. Evet, diyeceksin ki neden Elder Scrolls değil Barkın?! İşte, sevemedim. Sence Fallout: New Vegas'ı oynasam mı, önerir misin? Açıkçası Fallout 3'ü çok beğendim.

Bethesda oyunlarını sevmemek çok doğru gelmedi bana Alp. Bence sevmeyi denemelisin. New Vegas'ı elbette ki öneriyorum; hele ki Fallout 3'ü sevdiysen, kesinlikle aradığını bulacaksın.

2. Tuna Abi siz nedense Ubisoft oyunlarının neredeyse hepsini Ayça Abla'ya veriyorsunuz ve Ayça Abla'nın nedense Ubisoft'a bir düşmanlığı var sanırım; hep "8"li puan veriyor. Far Cry 3'e verdiği puandan hiç ama hiç memnun değilim. Eğer Watch Dogs'a da böyle bir puan verirse kriz geçiririm! Acaba Ubisoft oyunlarına puan veren editörü değiştirme imkânınız var mı?

Zamanında Ayça Ubisoft'ta çaycıydı. Sonra yükseldi, oradaki poğaça, muffin, donut gibi şeylerin başında durmaya başladı. Arada bir de oyunları oynamasına izin veriyorlardı ama o daha da fazlasını istedi, istedi ve bir gün de papaz oldu elbette ki Ubisoft'la. Ondan beridir böyle bir tutum içerisinde... Buna inanma tabii ki de Ayça'nın öyle bir şey yaptığını biz bile fark etmemişiz bak. Watch Dogs'u ona verirse de puanını değiştiririz senin için sonradan. Nasıl çözüm? (Ubisoft ile 10 yıl önce yaptığımız özel anlaşma gereği, oyunları "10" puanı hak etse bile "8"li puanlar vermek zorundayız. Ayrıca EA oyunlarına "9"lu, Rockstar Games oyunlarına "10"lu, Bethesda oyunlarına da "7"li notlar vermemiz gerekiyor. Watch Dogs içinse endişelenme, Ayça yazmayacak! - Şefik)

3. Tuna Abi çok merak ediyorum da sizin dergide bu "Çaylak" kim oluyor?

Çaylak ben, sen, o... Herkes olmuştur, oluyordur ve olacaktır. Çaylak is the legion, çaylak is anonymous! (Deneme sürecindeki tüm yazarlar, bu unvanla

dergide yer alıyorlar. - Şefik)

4. O gün Cem Abi'nin gazına Gelip XCOM: Enemy Unknown'u aldım ancak oyunu çok beğenmedim ve sildim. Bana özgür olduğumuz ve bol aksiyon içeren bir strateji oyunu önerir misin?

XCOM iyidir ya, niye sevmedin? Silmeden bana verseydin bari. Özgür olduğumuz bir strateji oyunu olarak Civilization geliyor aklıma ama aksiyon deyince Total War diyeyim geliyor. StarCraft II: Heart of the Swarm olur mu peki? (Company of Heroes 2 çıktı, al sana bol aksiyonlu strateji. - Şefik)

5. Tuna Abi senin hayatında en çok beğendiğin oyun hangisi?

Küçükken oynadım diye mi öyle oldu, oyun gerçekten çok mu iyiydi (Öyleydi.) diye mi, bilmiyorum, Final Fantasy VII diyeceğim bir kez daha. Gothic'in de yeri çok başkadır bende.

6. Abi bana The Elder Scrolls ve Fallout dışında önerebileceğin bir RPG var mı? (Bol aksiyonlu ve maceralı olsun.)

Mass Effect üçlemesi diyorum bir çırpıda!

Sorularım bu kadar. Yayınlarsanız çok sevinirim. Cevap verirsiniz de çok sevinirim.

Hem cevap verip hem yayımlarsak ne oluyordu? O

şıkki atlamışsın. Bundan ötürü dergiye aldığımda içimizden biri gelip o sayfayı yırtacak. Üzgünüz... Alp Barkın TOPÇU

## HANI ŞU OYUNLAR VAR YA...

Evet, tekrardan merhaba Başpiskopos Tuna Abi ve Parantezlerin Baş Tanrısı, ayrıca halkın bildiği adıyla Parantez Papazı Şefik Abi. Bu dergiye gerçekten çok seviyorum, hiçbir sayısını kaçırmıyorum çünkü iki günde bir markete gidiyoruz. Neyse, sorularına başlayayım çünkü çok uzun oldu...

İki günde bir markete niye gidiyorsunuz Ata? Market alışverişi haftalık yapılır genelde. (Biz aylık, hatta iki aylık yapıyoruz Tuna Abi. - Şefik) Demek ki ailenizde bir planlama sıkıntısı var... Size "alışveriş listesi" adındaki muhteşem çözümü öneriyor-aaa, öneri istememişsin. Neyse...

1. Bıktım şu hayattan, çok sıkıcı! Bir oyunu bitirmem iki - üç gün gibi sürüyor, onu alacak parayı biriktirmem beş - altı ay! Hayatın adaleti işte... Senden şunu istiyorum Tuna Abi: Bana bir oyun adı söyle, grafik olarak iyi olsun, fiyatı az olsun ve sürükleyici bir FPS olsun.

Valla haklısın. Bitmesi zor olan oyunlar al bence. Bak FPS de sorduğuna göre, paranın hakkını sonuna kadar verecek bir oyun söyleyeyim: Borderlands 2! (Olmazsa Metro: Last Light da çok şık.)

2. Sorularım dergide biraz yer kaplayacak gibi, o yüzden sorularımı kısaltıyorum. PS3'üm var ve eskiden görüntüsüne berbat demiştim, belki hatırlarsın. Şimdi yeni ve müthiş bir televizyona taktık, müthiş güzel gözüküyor. PS3'te oynanabilecek güzel oyunlar biliyor musun? Benim oyunlarım 2009'dan kalma da...

Aaa, seni şimdi hatırladım! Ben de diyordum niye o kadar kötülüyor PS3'ün görselliğini. God of War: Ascension'ı, inFamous'ın ikincisini ve The Last of Us'ı ivedilikle al ve mutluluktan ters dön! (Uncharted 3: Drake's Deception da al. Ben oynamadım ama güzelmiş, öyle diyorlar. - Şefik)

3. Şimdi benim bilgisayarımın özelliklerini sayacağım, sen de "iyi" ya da "kötü" de, olur mu Tuna Abi? (Ha bir de Şefik Abi, senden de yorumlarını bekliyorum.) 6 GB bellek, Intel Core i5-2410M CPU @ 2.30GHz. PC'nin adı

da Easynote TS11-HR. Sözü size bırakıyorum.

Baktım da o modele, ekran kartı pek kötüyümüş. Onda oyun oynayabiliyor musun ciddi? Bence hazır güzel televizyon almışken PS3 oyunlarına yönel bol bol; arada da babana ısrar et ki daha güzel bir bilgisayar alsın sana. (İki günde bir markete gidiliyorsa, o bilgisayar da değiştirilebilir bence.) (Vallahi Tuna'nın dediklerinden sonra ne oyun önersem ki? - Şefik)

4. Ve sonuncu sorum. Az soru sordum çünkü uzun sorular sormuşum. Online Oyun olarak ne önerirsiniz, o konuda sıkıntım var da...

"Online oyun" deyince de bir anda geniş ovalar, yaylalar geldi gözler önüne. League of Legends, Rift, Neverwinter ve Point Blank diyorum. Belki Şefik de bir şeyler ekler... (League of Legends, Rift, Neverwinter ve APB diyorum. - Şefik)

Bu yazımı uzun olmasına rağmen cevaplar ve dergiye koyarsanız çok sevinirim. Bir de İstanbul'a gidince size uğramama izin verirsiniz daha da çok sevinirim...

Herkeste bir sevinç var, maşallah, hiç bozulmasın. Lakin bizim dergiye Fırat bile zor giriyor, o denli bir kontrol var girişte. En son Şefik'in Şefik olduğuna inanmayıp teste soktular, öyle düşün.

Ata PASINLI

## MERAKLI VE SABRISIZ OYUNCU

Merhaba Tuna Abi, Şefik Abi ve LEVEL ahali, ben Furkan. Derginize ikinci kez yazıyorum ve çok iyi bir iş yaptığınızı da altına değinmeden geçemiyorum. Nasılsınız? İşler nasıl gidiyor? Yaz başladı, okular bitti, yaz sıcağında iş zor olacaktır. Hepinize şimdiden sabır diliyor ve sorularına geçiyorum...

Hah, ilk sorudaki sıkıntımı anlatmam için bir fırsat. Ankara'nın göbeğinde oturan ben, geçen gün İstanbul'a gittim iki günlüğüne ve döndüğümde, arabamı park ettiğim sokağın elektrik bilmem nesi yüzünden delik deşik edildiğini gördüm. Dedim, "Eyvah, benim arabamı da kesin çektiler otoparka, bir dolu para ödeyeceğiz çekiciye..." Bir baktım ki arabam kaldırılma konmuş garip bir şekilde. Yanına gittim ve gördüm ki sol ön teker parçalanarak patlamış, çamurluk da ezilmiş, göçmüş. Orada da bir kahvehane var, içindekilerden biri geldi dedi ki: "Yol çalışması yapan kamyon geçemedi, senin lastiği ezdi, sonra da yol işçileri senin arabayı tutup kaldırılma attı." Yıl 2013, Türkiye çok gelişmiş bir ülke, dünyanın en iyi 17. ekonomisi, benim arabamı çekici almıyor, beni arayan olmuyor ama arabayı tutup kenara atmak normal! Bir bakanımız "Turkey is not a banana republic." demişti, bence banana republic'in alası!

1. İlk sorum E3 ile ilgili. Sence en bomba oyun hangisi olacaktır? %70 "Watch Dogs" diyeceksindir ama yine de sorayım dedim.

E3 gelip geçtiğine göre, hangi oyunun bomba olduğunu söyleyelim direkt. Watch Dogs elbette ki güzeldi ama E3'te çok da farklı bir performansla karşımıza çıkmadı. Onun yerine inFamous: Second Son'ın çok güzel bir oyun olmağa olduğunu gördük, Battlefield 4'e hayran kaldık, Final Fantasy XV'in nasıl güzel bir hale geldiğine inanamadık... Detayları 20 sayfalık E3 dosya konusunda bulabilirsin zaten. (Benim gözüm Tom Clancy's The Division'a takıldı yahu. - Şefik)

2. Ben çıktığı gibi PS4 alacağım ve PS4 oyunlarından da ilk alacağım ve en çok beklediğim oyun The Witcher 3: Wild Hunt. Tek kelimeyle muhteşem bir oyun olacak gibime geliyor. İlk ve ikinci oyundan sonra nasıl bir oyun ortaya çıkacağını merak ediyorum. Sence nasıl bir oyun olacak?

► Hah, yukarıda saymadığım oyunlardan bir tanesi de The Witcher 3: Wild Hunt'tı. İnanılmaz bir RPG olacakmış gibi gözüküyor. Bir oturan başından kalkamayacak.

3. Klişe bir soru olacak ama sence PS4 nasıl olacak? Konsolu ve gamepad'ı gördün sen ve sence nasıl bir şey olacak? Xbox One onun karşısında durabilecek mi? **Zor bir soru bu ama şunu net olarak söyleyebilirim ki Sony bu defa, PS3'ün ilk çıktığı zaman çektiği zorlukları hiçbir şekilde çekmeyecek ve bence -en azından başlangıçta- Xbox One'in önüne geçecek.**

4. PlayStation 4 ile ilgili bir sorum daha var Tuna Abi, eğer sakıncası yoksa. PS4 gamepad'inin renkli ya da şekilli versiyonları çıkacak mı? **Sakıncası var Furkan ya. Bir mektupta iki PS4 sorusuna cevap vermemiz mümkün değil maalesef. Kendine iyi bak. Dur gitme! PS4 gamepad'inin renklisi de, şekillisi de çıkar ama bence orijinali gayet güzel.**

## Battlefield 3 ile birlikte Battlefield serisinin rahatlıkla Call of Duty'yi yakaladığını gördüm ve Battlefield 4 ile de Call of Duty'yi geçtiğini düşünüyorum.

5. Son sorumsa The Last of Us ile ilgili. Ben bu mektubu yazdığım zaman sen belki de oynayıp incelemişsindir. Sence nasıl bir oyun? Birçok ünlü oyuncu oyuna 10 üzerinden 10 demişlerdi; sence oyun o kadar güzel mi? **10 üzerinden 10 değil ama çok iyi bir oyun. Detaylı incelemesi de ilerleyen sayfalarda bulunuyor. Şefik benden daha da fazla beğendi, ona göre 10 üzerinden 110! (Yok canım, 9,5 verdim ben. - Şefik)** Sorularım bu kadardı Tuna Abi. Cevaplarsan, hatta yayımlarsan beni inanılmaz mutlu edersin; meraklı bir oyuncuya daha yardım etmiş olursun. Şimdiden teşekkürler, iş ve özel hayatınızda başarılar dileyerek pizzamı yemeye devam ediyorum, hoşça kalın... **Pizzayı nerden sipariş verdin? Ne vardı üstünde? Canım çekti ya! Yapmayın böyle şeyler mektuplarda. (Pizza! - Şefik)** Furkan Can MERT

### DOĞDUK, BÜYÜDÜK... YA SONRA?

Merhaba LEVEL ailesi! Öncelikle 13 yaşındayım ve derginizi daha yeni okudum, okur okumaz da âşık oldum. Sizin her sayınızı takip edeceğim. Şimdi de sorularıma geçeyim.

**LEVEL aşkı yazın bambaşka! Mesela nasıl? O sıcakta çıkıyorsun, ter dökerek bayiye ulaşıyorsun, yolu geri dönüyorsun ve bunun hepsini de LEVEL için yapıyorsun! Demek ki âşık gerçekten Mertcan. (Bize geceleri SMS de atmaya başlarsan, sırlıslıkla âşık olduğumu anlayacağız.)**

1. Beni hayata bağlayan metal müzik ve oyunlardır, hatta dergilerinizi okurken bile metal müzik dinliyorum. Merak ettiğimse LEVEL dergisi ailesinde metal dinleyen birisi var mı acaba?

**Demek ki neymiş, dergiyi çok da detaylı incelemiyormuşsun çünkü Kültür & Sanat bölümünde kaç aydır metal albümü tanıtımları yapıyorum bizzat. Bak Megadeth şahane albüm yapmış. Gelecek ay da Children of Bodom'un yeni albümünü tanıtacağım.**

2. Ülkemizde kime "Pro Evolution Soccer mı, FIFA mı?" diye sorsam, herkes Pro Evolution Soccer diyor ama ben kesinlikle FIFA yanlısıyım. Sizin bu konudaki düşünceleriniz neler?

**Bence şey... Game Boy'daki World Cup Soccer. O çok iyiydi, herkes röveşatayı normal bir vuruş gibi yapıp duruyordu. (FIFA'nın daha iyi olduğu gerçeğinin kitlelere yayılmadığı iki ülke var; Türkiye ve Japonya. Yandaş medya gerçekleri yansıtmıyor! Uyan artık Türkiye! - Şefik)**

3. Ben ilk oyunumu oynadığımdan beri düşünmüşümdür; kendi hayatımızı sürdüreceğimiz bir oyun olabilir miydi? Ne bileyim, böyle doğuyoruz, büyüyoruz, işte yürümeyi öğreniyoruz, okula gidiyoruz, derslere çalışıyoruz, gitar çalıyoruz, mesleğimiz oluyor filan falan... (Tabii ki bu olayların hepsi bilgisayar başında gerçekleşecek.) Sizce böyle bir oyun ileride olabilir mi?

**Bunları anlatırken sıkılmadın mı peki sen? Zira bu kadar sıradan işleri zaten gerçek hayatta yapıyoruz; bir de sanal âlemde yapmanın çok da anlamı yok gibi geliyor bana. Bu yüzden de dediğin formüle en uygun oyun olan The Sims'i sevmedim, sevemedim. O dediğin olayın sanal gerçeklik modeli çıkarsa çok tutar bak. Adı da direkt olarak The Matrix olur. (Second Life vardı bir de, ne oldu ona yahu? - Şefik)**

4. Grand Theft Auto V için PC'ye çıkmayacak diyorlar, sizce çıkar mı? **Elbette ki çıkacak. Ne kadar netim, değil mi?**

Sorularım bu kadardı; umarım yayımlarsınız. Şimdiden teşekkürler... Mertcan ÖZ

### GRAFİK Mİ, SENARYO MU?

Merhaba Tuna Abi ve parantezlerin efendisi Şefik Abi. Derginizi 191. sayısından itibaren aşırı derecede beğenerek takip ediyorum. Dergide en çok beğendiğim bölüm burası. Sorularıma geçiyorum.

**Hoş geldin Ahmet. Geç otur, klimayı da açtık, güzel ortam.**

1. İlk oynadığım Assassin's Creed oyunu ikincisiydi. Resmen oyuna hayran kalmıştım. Yeni oyunlar çıktıkça hayranlığım azaldı. Assassin's Creed III'ten daha çok şey bekliyordum. Oyuna okul sebebiyle yeni başladım ama oyunu gittikçe bozuyorlar. Tuna Abi sence seri nereye gidiyor?

**Bence seri uçurumdan yuvarlanıyor ama insanlar inatla oyunu takip etmeye devam ediyor. Bak ben editörlük yapmıyor olsam, hiçbir Assassin's Creed oyununu oynamazdım ikinci oyundan sonra; bu kadar iddialıyım. (Ben yapıyorum, ona rağmen oynamıyorum! Ama hepsini aldım, rafta duruyor tozlu tozlu. - Şefik)**

2. Ben nedense oyunların hepsinde grafiğe çok önem veririm. Oyunda iyi bir tema olmasın ama grafikler güzel olsun, o oyuna pozitif bakarım. Bu doğru bir tutum mu? Yoksa grafikten önce gelen daha önemli şeyler de var mı?

**Grafik bence de önemli ama senaryo ve oynanış, her zaman grafiklerin önünde bana sorarsan. Oyun mekaniği patlak bir yapımın grafikleri iyi olsa kaç yazar... (Sadece grafik, oyunu hiçbir yere taşımaz ama sağlam bir içerik, mükemmel olmayan grafiklerle bile oyunu alır, götürür. - Şefik)**

3. Dergiyi okurken bu bölümde hep BioShock Infinite oyununu övdün ve tavsiye ettin. Ben oyuna fragmanlardaki grafikleri dolayısıyla hiç sıcak bakmıyordum, işim olmaz diyordum. İncelemeyi okudum, beğendim. Hala kararsızım. Assassin's Creed III oynuyorum bu sıralar. Sonrasında dün satın aldığım Crysis 3'ü mü oynayayım, yoksa BioShock Infinite'i mi alayım?

**Crysis 3'ü oyna, ardından BioShock Infinite'i de oyna. BioShock Infinite bence gerçekten evrensel bir oyun olmuş. "FPS sevmiyorum..." diyen bile oynamalı.**

4. Konsol olarak biraz geride kaldım. PS2 var evde. Onda oynayabileceğim, FPS haricinde güzel oyunlar önerebilir misin? FPS oynayamıyorum da...

**PS2'de oyun tavsiyesi vermeyeli çok olmuştu, şimdi**

**de başarabilecek miyim bilmiyorum... God of War oyunlarını oynadın mı mesela? Grand Theft Auto: San Andreas da vardı ondan sonra... Başka da aklıma gelmedi. (Dog's Life vardı, çok ilginç gelmişti bana. - Şefik)**

5. Hep bir Call of Duty hayranı olmuştumdur. Call of Duty 2'den itibaren tüm oyunları oynadım. Başka hiçbir FPS'yi gözüm görmüyordu. Ta ki oynayacak Call of Duty oyunu kalmayıp Battlefield 3 ile tanışana kadar. Belirttiğim gibi oyun beni grafikleriyle kendine bağladı. Sen hangi serinin kendini daha çok geliştirdiğini düşünüyorsun? Battlefield mı, Call of Duty mi?

**Battlefield 3 ile birlikte Battlefield serisinin rahatlıkla Call of Duty'yi yakaladığını gördüm ve Battlefield 4 ile de Call of Duty'yi geçtiğini düşünüyorum. Call of Duty: Ghosts, yeni bir Modern Warfare'dan ötesi değil bence.**

Sorularım bu kadardı, yanlış yapmamaya özen gösterdim. Yayımlarsanız sevinirim. Başka bir yazıda görüşmek üzere... Selametle kalın. Ahmet KARAÇALI

### TEKİRDAĞ'DAN SELAM

Merhaba Tuna Abi ve Şefik Abi. Nasılsınız? Derginizi 193. sayınızdan beri takip ediyorum, yeniyim ama birden LEVEL hayatımın büyük bir parçası oldu.

**Sıcaklarla boğuşuyoruz, bu bir. Tatil istiyoruz, bu iki. Arabamı kaldırımın kenarından nasıl alacağım, bunu çözmeye çalışıyorum, bu üç ve son olarak da biber gazının belirli periyotlarda solunmasının yan etkileri nedir, bunu merak etmekteyim. Bildiğin gibi evimin önü savaş alanı. (Huzur isyanda! - Şefik)**

1. PS4 mü almalıyım, yoksa Xbox One mı?

**Her ikisi de! Xbox One da güzel gözüküyor yani ne yalan söyleyeyim. Ryse: Son of Rome'u merak ediyorum ister istemez. Forza Motorsport 5'in grafikleri nedir öyle? Yeni Kinect acaba ne kadar iyi? PS4'ün alınması şart da yanına Xbox One konmalı mı, bunu ilerleyen vakitlerde göreceğiz.**

2. Assassin's Creed'in yeni oyun içi videosunu izlediyseniz beğendiniz mi? (Dinamik olarak tabii ki; hikâye berbat.) **Aslında gayet heyecan verici bir tanıtımı oldu oyunun E3 2013'te. Korsan konseptine sıcak bakmayan ben bile heyecanlandım, öyle diyeyim. Yine de aynı tas, aynı hamam gibi geliyor. (Tas, hamam ve korsan; ilginç bir konsept olurdu sanki. - Şefik)**

3. Eğer ki PS4 alırsam PlayStation Plus almalı mıyım, yoksa gereksiz mi?

**PS3 için PlayStation Plus çok da anlamlı değil açığı. Her ne kadar yıllık abonelik ücretinin katbekat üstünde avantajlar sunuyor olsa da abone olmayınca da eksikliği çok hissedilmiyor. Ne var ki PS4'teki PlayStation Plus, aynen Xbox LIVE Gold sistemi gibi oyunları online olarak oynayabilmenin tek yolu olacak; bu yüzden de parayı basacağız.**

4. Battlefield 4 mü, Call of Duty: Ghosts mu?

**Çok net bir şekilde, Battlefield 4! Siege of Shanghai bölümünü oynamak için sabırsızlanıyorum! (1 Kasım'a ne kaldı ki! - Şefik)**

Ve son sorum: Şefik Abi ile beraber bir co-op oyun ya da multiplayer oyun videosu çekme şansınız olur mu? Çok isterim öyle bir video...

**Böyle bir düşüncemiz bizim de var ama bir türlü muvaffak olmadık gerçekleştirilmeye. Ya benim işim var, ya benim işim, ya benim... Şefik genelde rahat, ruhu rahat adamın, bence zamansızlıktan infialak edeceğim yakında... Ama elbette ki bir gün başaracağız! (Naz etme ne olur, çalış, senin de olur! - Şefik)** Sorularım bu kadar. Cevaplarsanız çok sevinirim. Şimdiden teşekkürler... Sergen BOZKURT

AngryBird'ün yapımcıları kadar zengin olmak istiyorsanız bu ay ki VIDEO EĞİTİMİMİZİ kaçırmayın!



## VIDEO EĞİTİM



3  
TAM  
SÜRÜM  
yazılım



**CHIP** Temmuz sayısındaki hediyeleri KAÇIRMAYIN!

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



# Takvim Temmuz

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

Pzt.	Salı	Çarş.	Perş.	Cuma	Cmt.	Pzr.
 Mortal Kombat Komplete Edition		3 • Mortal Kombat Komplete Edition (PC) • Scourge: Outbreak (360)	4	5 • Battle vs Chess (DS) • DARK (PC 360) • Project X Zone (3DS)	 Civilization V: Brave New World	7
8	9	10  Plants vs. Zombies 2: It's About Time	11 • Guncraft (PC) • Toki Tori 2+ (PC) • Turbo: Super Stunt Squad (PS3 360 Wii WiiU DS 3DS)	12 • Civilization V: Brave New World (PC) • Mario & Luigi: Dream Team Bros. (3DS) • Night at the Grindhouse (PC)	14 • Chemical Spillage Simulator (PC) • Rugby Challenge 2 (PC PS3 360)	
15			18 • Plants vs. Zombies 2: It's About Time (iOS Android) • The Smurfs 2 (PS3 360 Wii WiiU DS)	19 • Dynasty Warriors 8 (PS3 360)	20	21 • Rescue 2013: Everyday Heroes (PC)
22	23 • The Raven - Legacy of a Master Thief (PC Mac)	24 • NASCAR The Game 2013 (PC)	25 • Shadowrun Returns (PC Mac iOS Android)	26 • New Super Luigi U (WiiU) • Pikmin 3 (WiiU)	27	28
29	30 • Deadfall Adventures (PC 360)	31	1	 Pikmin 3	4	

POPULAR SCIENCE TEMMUZ SAYISINDA

## DİKEY KALKIŞ YAPAN TEK PİLOTLU UÇAKLAR VE ROBOT SÜRÜLERİ.

- ▶ Uçuşun geleceği nasıl olacak?
- ▶ Bilim Kurgu geleceği nasıl görüyor?
- ▶ Gişe rekortmeni Hollywood filmlerindeki gerçekler aslında ne kadar gerçek?
- ▶ Ölüm Yıldızı'nın hedefinde bu sefer Dünya var.
- ▶ Evren hakkında 10 şaşırtıcı gerçek.
- ▶ Sahte ilaçları saptamanın yolu.
- ▶ Asteroitleri lazerle yok etmek mümkün mü?



DERGİDE  
Bu simgeyi  
gördüğünüz  
sayfalarda video  
izleyebilirsiniz

TEMMUZ SAYISINI  
KAÇIRMAYIN!



# SPLIT SCREEN

Beklediğimiz oyunların en taze ekran görüntüleri



## Command & Conquer

Platform: PC

Çıkış Tarihi: 2013 Yaz

Command & Conquer serisi vasat bir son oyunla sessizliğe gömülmüştü ki Command & Conquer: Generals 2'yi beklerken yeni bir oyun daha çıktı karşımıza. E3 2013'te duyurulan "Command & Conquer", Generals serisi dönemini konu alan ve Frostbite motoruyla geliştirilen, üstelik ücretsiz bir oyun olarak karşımıza çıkacak.



## Total War: Rome II

Platform: PC

Çıkış Tarihi: 3 Eylül 2013

Total War ve strateji türü hayranlarının sabırsızlıkla beklediği Total War: Rome II, E3 2013'te açıklandığı üzere MÖ 47'deki Nil Savaşı'nı da içerecek ve bu savaşta Mısırlıları ya da Romalıları kontrol edip tarihi canlandırma fırsatı yakalayacağız. Oyunda develi okçular gibi ilginç birimler de kontrolümüzde olacak.



### Dying Light

Platform: PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One  
Çıkış Tarihi: 2014

Birinci şahıs bakış açısından oynanan ve hayatta kalma savaşı vereceğimiz bir yapım Dying Light. Oyun boyunca kaotik bir ortama bürünen şehirde yol alacak ve virüs kapıp bizi avlamaya çalışanlara karşı ayakta kalmaya çalışacağız. Oyunun en önemli detaylarından biriyse gece - gündüz değişiminin var olması...



### Killer Is Dead

Platform: PS3, Xbox 360  
Çıkış Tarihi: 30 Ağustos 2013

Killer7, No More Heroes ve Lollipop Chainsaw gibi yapımların altında imzası bulunan Goichi Suda'nın dâhil olduğu Killer Is Dead, farklı görşelliği ve ilginç ana karakteri ile dikkat çekiyor. Başroldeki Mondo Zappa, sağ eliyle sadece kılıcını tutuyor ama sol elini, kolunu her türlü silaha dönüştürebiliyor.



### Saints Row IV

Platform: , PS3, Xbox 360  
Çıkış Tarihi: 23 Ağustos 2013

Son oyununda absürlüğün tavan yaptığı Saints Row serisinin yapımcıları, çıtayı yükseltmekten hiç çekinmiyorlar. Birbirinden ilginç detaylarla süslenen ve önceki oyunun beş yıl sonrasını konu alan Saints Row IV'te bu kez işin içine uzaylılar da dâhil olacak ve kahkahalarla dolu bir serüvene atılacağız.



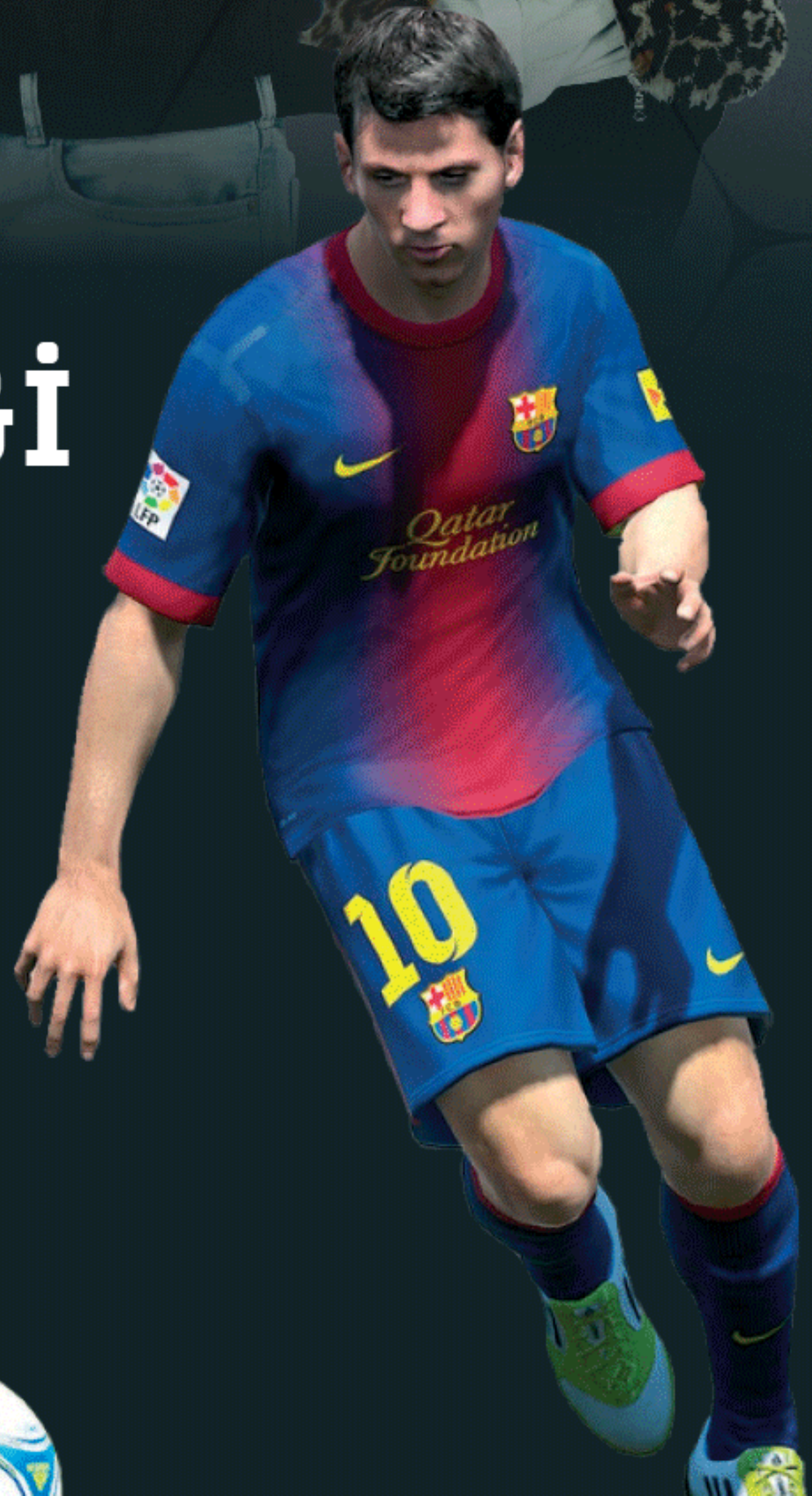
# LEVEL FIFA LİGİ

Ay 7

Oyun **FIFA 13**

Platform **Xbox 360**

Son aylarda yaşadığım şanssızlığı görüyorsunuz, değil mi? Fırat'a karşı iyi oynuyorum, direniyorum, hatta galibiyeti kaçırıyorum, mağlubiyetten de kurtuluyorum ama bu kez Emre'ye takılıyorum. Süregelen bu şanssız senaryoyu bu ay tersine çevirebilecek miydim? Geçen ay kupayı ilk kez kazanan Emre'yi de yenip ilk kupamı alabileceğim miydim? Yoksa Fırat ilk aylardaki dominant performansına geri dönüp bizi silip süpürecek miydi?







1

LEVEL FIFA 13 Ligi başladığından beri hep aynı fikstürü takip ediyorduk ama bu ay bir değişiklik yaptık ve ilk maç Emre ile Fırat arasında oynandı. Geçen aylarda Fırat'ı benden daha fazla zorlayan Emre, maç boyu başa baş mücadele etti, yine de golü ağlarında buldu. Buna rağmen moralini bozmadı, mücadelesini aynen devam ettirdi ve zor da olsa, geç de olsa beraberliği yakaladı ve maç 1 - 1 sona erdi.

Son aylarda Fırat'ı her ne kadar zorlamış olsam da halen bir galibiyet alamadım ona karşı. İlk maçı Emre ile oynayıp kaybederse morali bozuk bir şekilde karşıma çıkar diye ummuştum, beraberlik de fena olmadı ve artık beni yenmesi gerekiyordu. Maça hızlı başladım ama rüzgâr anında ters döndü, Fırat bastırdı, üstüne golü de buldu. Sonuç ne oldu peki? Son anda beraberliği yakaladım ve maç 1 - 1 sona erdi!



2

Geçen ay olduğu gibi, bu ay da finali Emre ile oynadık ve yenenin kupayı alacağı bir ortam oluştu. Yine şansım vardı, kupaya uzanma fırsatı bir kez daha geçmişti elimde ve maç da dengede başladı ama Emre golü bulunca bir anda baskı altına girdim. Maç boyu pek pozisyon da olmadı, kısır bir maçta golü bulmak bir hayli zordu. Elime geçen birkaç net pozisyonu da harcayınca maçı 0 - 1 kaybettim...



3

İki aydır Emre ile bana karşı bir hayli zorlanan Fırat, ikimizi de yenerek finali tribünden takip etti. Maçın 0 - 0 ya da 1 - 1 bitmesini, bu sayede bir final maçı oynanmasını umuyordu ama istediği olmadı, Emre hem maçı, hem de ayın kupasını aldı. Altı aylık LEVEL FIFA 13 Ligi'nin genel puan durumuna bakıldığındaysa durumun bir hayli içler acısı. Emre'nin durumu lehine çevirme şansı var ama ben ne yapacağım!

4	O	G	B	M	AG	YG	P	A
FIRAT	12	6	5	1	25	11	23	14
EMRE	12	4	4	4	16	18	16	-2
ŞEFİK	12	1	5	6	13	25	8	-12

## Puan Durumu

İSİM	MAÇ	KUPA
Fırat	7	4
Emre	7	2
Şefik	7	1
Ayça	0	0
Ertuğrul	0	0

🏆 = Ayın galibi



## Masalsı bir hikâye, fantastik bir şehir, esrarengiz bulmacalar...

**Monochroma** sizi karanlığa davet ediyor

**B**ir robot fabrikası, burada olmaması gereken iki çocuk ve zorlu bir macera... Nowhere Studios, uzunca bir süredir bu hikâyeye yatıyor, bu hikâyeye kalkıyor ve nihayetinde biz oyunculara mükemmel bir oyun sunmak için çaba sarf ediyor. Monochroma, tamamıyla Türk yapımı, tamamıyla eğlenceli bir oyun deneyimi yaşamamız için tasarlanıyor. Buyurun detaylar...

### Siyah - kırmızı

Istanbul merkezli bir oyun stüdyosu olan Nowhere Studios'un geliştirdiği Monochroma, henüz tamamlanmadan tüm dünyada adından söz ettirmeyi başardı ve oyun dünyasının gözü bir süredir bu sıra dışı oyunun üstünde...

Monochroma, küçük bir çocuğu ve onun küçük kardeşini yönettiğimiz bir bulmaca - platform oyunu. Tamamen siyah, beyaz ve kırmızı renklerden oluşan oyun, oldukça karamsar ve ürkütücü bir atmosfere sahip. Hikâye örgüsü, 1950'li yılları andıran fantastik bir şehirde, bir robot fabrikasının etrafında dönüyor. Evlerinden çok uzaklaşan iki kardeş, görmemesi gereken şeylerle karşılaşır ve buldukları karanlık dünyanın sır perdesini aralayacak uzun bir yolculuğa çıkıyor.

Monochroma, bazı özellikleriyle benzer oyunlardan ayrılmayı başarıyor. Öncelikle anlattığı karanlık, masalsi

ve dokunaklı hikâyeyi hiçbir söz ve yazı kullanmadan, sadece görselleriyle ve kendine has diliyle anlatıyor. Oyun ilginç, etkileyici ve eşi benzeri görülmemiş ortamlarda geçiyor. Bulmacalarsa kendini sürekli olarak yenileyen bu ortamlara, gerçekçi ve mantıksal bir şekilde yedirilmiş. Oyundaki karakterin çevreyle etkileşimi de gerçekçi fizik motoru sayesinde diğer bulmaca - platform oyunlarından çok daha fazla.

### "Sen dur, ben bir bakayım..."

Oyunun başında bacağını sakatlayan küçük kardeşinizi sırtınızda taşımanız gerekiyor, bu bir. İkincisi, onu karanlıktan korktuğu için yalnızca aydınlık yerlere bırakabiliyorsunuz. Oyunun zekice kurgulanmış bulmacaları da çoğunlukla bu "yük olmak", "sorumluluk hissetmek" ikilemi üzerine tasarlanmış.

Nowhere Studios'un kurucularından Orçun Nişli, "Monochroma için 'Limbo ve Ico'nun tek vücut bulmuş hali' diyebiliriz. İki oyunun da etkisi altında

### Nowhere Studios hakkında

Nowhere Studios, tüm dünyadaki oyunculara tutku dolu oyunlar getirme amacıyla 2010 yılında kurulmuş bir oyun tasarım girişimidir. Şirketin hedefi, yaygın olan "eski tür" oyunlar yerine yeni nesil yaratıcı oyunlar ortaya koymaktır ve oyuncuların ruhlarını beslemektir.





kalmadığımızı söylemek imkânsız. Amacımız, oyuncuyla duygusal bir bağ kurmak." diyor. Gerçekten de Monochroma, bu oyunlara ve birçok masala, Kayıp Çocuklar Şehri ve Karanlık Şehir gibi birçok farklı esere göndermede bulunuyor.

Monochroma, şimdiye kadar katıldığı uluslararası oyun fuarlarında görselleri ve oyun tasarımı ile büyük ilgi topladı ve kendinden övgüyle söz ettirmeyi başardı. Tamamı Türkiye'den 20'ye yakın kişinin iki senelik emeğiyle ortaya çıkan Monochroma'nın, 2014'ün en iyi oyunlarından biri olması bekleniyor. IGN, Game Informer, Inquistr ve daha birçok tanınmış uluslararası haber kanalı oyun hakkında tanıtımlar yayımladı bile. Oyunun ilk halini oynama fırsatı bulanlar, özellikle oyunun atmosferini çok etkileyici bulduklarını belirttiler.

Monochroma, Aralık 2013'te oyun severlerle buluşacak ancak sabretmek istemeyenler ve projeye destek vermek isteyenler için Temmuz ayı boyunca Kickstarter'da olacak. Kickstarter'dan oyunun demosunu ücretsiz bir şekilde indirebilir ve bağış yaparak oyunun içinde kendi fotoğrafınızla yer almak gibi ilginç ödüllerden birine kavuşabilirsiniz.

Türkiye için oldukça önemli bir oyun olan Monochroma'nın desteğinize ihtiyacı var. Monochroma; PC, PlayStation ve Xbox gibi platformlarda satışa çıkacak ancak bağımsız kalabilmesi için Steam platformu üstündeki Greenlight'ta da oyun severlerin oyları gerekli. Steam hesabınız varsa hemen Steam'in Greenlight kısmına girin ve Monochroma'yı bulup oyunuzu verin.

Yepyeni bir oyun deneyimi yaşamak ve yerli bir oyun olan Monochroma'ya destek olmak için Kickstarter ve Steam üzerinden mutlaka Monochroma'nın demosunu indirip oynayın.

Monochroma'nın videosuna [www.tinyurl.com/oeljgr9](http://www.tinyurl.com/oeljgr9) adresinden ulaşabileceğinizi bildiririz, oyunun web sitesine [www.monochromagame.com](http://www.monochromagame.com) adresinden ulaşabileceğinizi de hatırlatırız. Ayrıca oyunun Facebook sayfası da [www.facebook.com/MonochromaGame](http://www.facebook.com/MonochromaGame) adresinde yer almakta. Yetmezse Nowhere Studios'u [www.twitter.com/nowherestudios](http://www.twitter.com/nowherestudios) adresinden de takip edebilirsiniz.

Monochroma çok iyi şekilleniyor ve Türkiye'den çıkan en iyi oyunlardan biri olması da muhtemel. Siz de macerayı yapım aşamasından itibaren yakalamak için bu oyunu takibinize alın! ■





# #geziJam

## Bir park, yüzlerce farklı hayat...

Gezi Parkı eylemleri oyunlarda da hayat buldu

**N**e olaylar, ne olaylar... Evimin önünden herhalde son 15 günde geçen TOMA'nın ve akrebin sayısı, kaç yıllık hayatımda onları gördüğüm anları beşe katladı. Yediğim gaz bombasının da haddi hesabı yok zira تنها bir sokakta oturuyor olmama rağmen evin önüne atılan gaz bombasının miktarı da fantastik bir boyutta.

Düşünün ki sosyal medyayla alakam olmasa, televizyon hiç açmasam (Açsam da pek fark etmezdi.), gazetelerin sayfalarını karıştırmam, diyeceğim ki savaş çıktı! Ve yine hiçbir şey bilsem ama bilsem ki artık evimin önü gaz bulutunun anavatanı, buna karşı önlem almalıyım diyerek gaz maskesi alsam, hop gözaltı... Neden? Çünkü eylemci olabilirim!

Her neyse, konuyu daha fazla dallandırmaya, budaklandırmaya mahal yok. Ne olduğu belli, nasıl olduğu net, kimin, nelere yol açtığını da bilinçli Türk gençleri olarak algılayabiliyoruz. Tüm bu hengâmede de ilginç bir şey oldu ve GDT topluluğu da gezi parkı protestolarına kendi dillerinden bir katılım gösterdi, ortaya şahane yapımlar çıktı.

Fakat önce GDT'nin kim olduğuna ve neler yaptığına biraz yakından bakalım...

### Her şeyden önce, doğa vardı

GDT, yani Game Developers @Turkey bir Facebook grubu olarak ortaya çıkan ve oyun yapımcılarının birbirleriyle iletişim halinde olmalarını amaçlayan bir topluluk lakin bu grup zamanla büyüyerek sağlam bir oluşum haline geldi. GDT, oyun yapımcılarının birbirleriyle buluşmasını sağlamaktan öte, GDT Jam etkinlikleriyle de dikkatleri üzerinde topladı.

GDT Jam, kısaca Game Developers Turkey adlı grubun düzenlediği ve hafta sonu boyunca süren, herkese açık bir online "game jam" etkinliği. Etkinlik tarihinden 1 hafta öncesinde temalar açıklanıyor ve katılımcılar diledikleri temaları oynayabiliyor. En çok oy alan temanın, etkinlik tarihinde açıklanmasıyla birlikte de yarışma başlıyor.

Katılımcılar, verilen temaya uygun bir şekilde 48 saat içerisinde oyun geliştirmeye çalışıyorlar ve katılmak için herhangi bir şart bulunmuyor;

internet bağlantısı olan herhangi bir yerden dilerse-niz tek başınıza, dilerse-niz takım olarak bu etkinliğe katılabiliyorsunuz.

İşte bu GDT Jam etkinliği kendi periyodlarında sürerken ortaya bir anda Gezi Parkı protestoları çıktı ve GDT Jam'in de yönü Gezi'ye kaydı. "Jam#Gezi"





## Sayılarla Gezi Parkı eylemleri

Gezi Parkı direnişinde...

- 5 ağaç yerinden söküldü
- 50 kişi ağaç katliamını önlemek için parkta nöbet tutmaya başladı
- 1 kırmızı kadın yüzüne doğrudan göz yaşartıcı gaz kullanıldı
- Sadece 1 günde 2 milyon #direngeziparki tweet'i atıldı
- 1.000 kişilik bir grup sabaha karşı Boğaz Köprüsü'nden yürüyerek Avrupa yakasına geçti
- İstanbul borsası bir ara %10,47 değer kaybetti
- En az 10.000 kişi yaralandı
- İzmir'de Twitter paylaşımları nedeniyle 33 kişi gözaltına alındı
- Sayısız insan dayak yedi, "sayısız" ölümler oldu
- Ve 12 tane gül gibi oyun ortaya çıktı...

adıla düzenlenen bu etkinliğe birçok oyun yapımcısı katıldı ve çok kısa bir sürede, birçok eğlenceli oyun ortaya çıktı.

GDT'nin kendi sitesinde oyunlara geçiş şu satırlarla yapılıyor, ben de hiç bozmadan konuyu oyunlara aynı şekilde getiriyorum.

"Bütün Türkiye'yi bir anda saran Gezi Parkı direnişine, insanların özgürlük ve demokrasi çağrısına destek amacıyla Game Developers @Turkey grubu olarak biz de bir şeyler yapmak istedik. Gezi Parkı hareketinin eşitlik ve ortak çalışma ruhuna da uygun olarak, desteğimizi ufak ve samimi oyunlarla göstermeye çabaladık. İşte birkaç gün / hatta saat içerisinde sıfırdan başlayıp geliştirilen oyunlar..."

### Sık bakalım...

Jam#Gezi etkinliği neticesinde ortaya toplamda 12 tane oyun çıktı. #Diren Gezi, Trees are Good, Yalan!, Diren Teyze, Utopia of a Tyrant gibi isimlere sahip bu oyunların her biri, sitede de söylendiği üzere çok kısa bir sürede yapıldı ve internetteki yerlerini aldı.

Bu oyunlara şöyle bir bakacak olursak hepsinde barışçıl mesajların verildiğini ve Gezi Parkı eylemlerinde öne çıkan olayların, karakterlerin oyunlarda da ön planda olduğunu görüyoruz. Örneğin, Path of the Trees'de karelerden oluşan, kuşbakışı bir görüntüde ağaç dikmeye çalışıyoruz. Ne kadar çok ağaç dikersek, o kadar başarılı oluyoruz ve üç ağaç yerleştirmemize izin veren sıranın sonunda, karşı tarafın yolumuza barikatlar diktiğini, ağaçlarımızı yıktığını görüyoruz. Amacımız bir uçtan girip ağaç dikerek diğer taraftan çıkmak ve bunu yaparken bolca ağaç dikmek. "DirenGezi" adlı oyundaysa bir "çapulcu"yu kontrol ediyor ve polislerin üzerimize attığı fişeklerden, gaz bombalarından uzak durmaya çalışıyoruz; bu oyunda özellikle fondaki "müzik" çok başarılı. Bir başka oyun, "This is Only



a Resistance!" adlı yapımda kırmızı kadın, gaz maskeli çapulcu ve taraftar şeklinde üç karakteri istediğimiz gibi kontrol ediyor ve sahip oldukları pasif, saldırı içermeyen özelliklerle eylemcileri polislerin gaz bombalarından ve saldırılarından korumaya uğraşıyoruz. Tüm oyunlarda ortak bir konu varsa o da kontrol ettiğimiz karakterlerin hiçbir şekilde karşı saldırıda bulunmaması. En fazla gelen gaz bombasını geri atabiliyoruz, o kadar.

Gezi Parkı olaylarına GDT'nin de bu şekilde destek vermesi çok orijinal bir fikir olmuş, emeği geçen herkesi tebrik ediyoruz. GDT'nin sitesine ulaşmak için [www.gdtjam.com](http://www.gdtjam.com) adresine uğrayabilir ve buradan JAM#GEZI linkine tıklayabilirsiniz. Oyunları internetten oynamak mümkün olduğu için de tüm oyunları bir çırpıda deneyeceğinizden emin olabilirsiniz. Özgürce ve keyifle oynayın, ağacınıza da sahip çıkın... ■





## Tanklar meydana indiğinde...

World of Tanks ile gerçek muharebenin göbeğindeyiz!

**T**ankların, daha doğrusu eski dönem savaş aletlerinin fanatiklerinin olduğunu biliyorum ve onları anlıyorum, her ne kadar ben onlardan bir tanesi olmasam da. Bir nevi hobi niteliği taşıyan bu konunun ne denli büyük bir kitlenin kafasında yer ettiğini bilen bir firma da Wargaming.net'ten başkası olamaz zira piyasaya sürdükleri World of Tanks, dünyayı birbirine katmaya devam ediyor.

World of Tanks bir takım tabanlı MMO ve aksiyon oyunda tam anlamıyla tavan yapıyor. Tankların kontrolünde olduğumuz oyun içeriğinde bolca strateji de barındırıyor elbette ki. Oyunda İkinci Dünya Savaşı'nın en ünlü tanklarını kullanıyoruz. A.B.D.'nin, Almanya'nın, Fransa'nın, İngiltere'nin, Çin'in ve Sovyetler Birliği'nin zamanında ordusunda bulunan 300'den fazla

tank, gerçeğe uygunluklarıyla da dikkat çekerek kontrolümüze bırakılıyor.

**Tankınızı geliştir, üstünlüğünüzü göster!**

300'den fazla tank var ve elbette ki bu tanklar birbirinden bir hayli farklı. Oynayış tarzınıza göre seçim yapabilmeye olanak tanıyan tanklar; hızlı, atik ve manevra kabiliyeti yüksek olan Light Tank'lerle vur kaç taktiğini sevenlerin tercihi oluyor. Düşman hatlarına kolaylıkla ilerleyebilen Medium Tank'leri güçlü zırhları ve etkili saldırılarıyla Heavy Tank'ler izliyor. Tetikçi kıvamındaki Tank Destroyer'lar tankları sinek gibi avlarken, son derece ağır hasar veren Howitzer'lar ortalığı darmaduman ediyor.

Tabii ki her savaşta olduğu gibi burada da tek başınıza başarılı olmanız neredeyse imkânsız. Bu yüzden kendinize bir takım kurmalısınız, o takımla iyi anlaşmalısınız ve takımınızda yer alan





herkesi bir göreve yönlendirmelisiniz. (Ya da oturup konuşun tabii ki, öyle emir vermekle olmaz.) Nasıl savaşacağınızın stratejisini belirledikten sonra karşı tarafı yenmek çok daha kolay oluyor.

### Farklı bir tecrübe

Bakın World of Tanks'in içeriğinde neler var...

**Simülasyon:** Gerçeğiyle örtüşen tank modelleri ve farklı karakteristik özellikleriyle oyunda gerçek bir tank kullanıcısı gibi hissediyorsunuz.

**RPG öğeleri:** Kullandığınız tank basit bir metal yığını değil elbette ki; savaştıkça gelişen, yaşayan bir mekanizma. O yüzden onu sürekli modifiye etmeli ve nasıl kullanacağınıza göre geliştirmelisiniz.

**Aksiyon:** İlk önce araştır, hedefini seç, takip et ve onu yok et! Teke tek savaşlar dâhil oyunda aksiyonu sonuna kadar hissediyorsunuz ve refleksleriniz burada özellikle devreye girip savaşın seyrinin ne yönde değişeceğini belirliyor.

**Strateji:** Tek bir kurala dikkat etmek gerekiyor ve o da Rambo'culuk oynamamak. Tek başınıza başarılı olmanız neredeyse imkânsız ve bu yüzden bir takım olarak oynamayı iyi bilmelisiniz.

### Dinamik savaş sistemi

Oyuna neredeyse bir dakikadan az bir sürede giriş yapıyorsunuz ve bundan sonra, savaş alanında nasıl davranacağınız tamamıyla size kalıyor. Oyun bir yandan çok da hızlı ilerlediği için kararlı olmak ve hedeflerinizi iyi belirleyip ona göre hareket etmeniz gerekiyor. (Bu bir reklamdır alıntıdır.) Fakat gerçekten, bir tepenin dibinde bekleyip sağa sola bakarsanız ve ne yapacağınızı biraz fazla düşünürseniz, bir tankın hedefi olmanız da kaçınılmaz oluyor.



### Küresel MMO

Bildiğiniz -ya da öğreneceğiniz- üzere War-gaming.net'ten üç tane şahane oyun çıkmış durumda: World of Tanks, World of Warplanes ve World of Battleships. Bu üç oyun elbette ki üç farklı tat veriyor ama yakın bir zamanda, yapımçı firma bu üç oyunu tek bir yerde birleştirmeyi planlıyor. Oyunlardaki farklı ekonomik durumlarınız diğer oyunlarda da geçerli olacak ve tek bir küresel harita tankçıları, pilotları ve kaptanları dünya hâkimiyeti için bir araya getirecek! Cümleyi kurarken bile heyecanlandığıma göre siz de bilin ki bu gerçekten adrenalin dolu bir tecrübe olacak.

Sürekli güncellenen World of Tanks'i denemediysezen hemen [www.worldoftanks.com](http://www.worldoftanks.com) adresine girin ve 4.4 GB'lık kurulum dosyasını bilgisayarınıza indirin. Oyunu kurduktan sonra da yepyeni bir dünya gözlerinizin önüne serilecek ve o dünyadan kolay kolay dışarı adım atamayacaksınız... ■





## Sony konsolunu gösterdi, Microsoft geri adım attı

PS4'ten ve Xbox One'dan haberler

**S**ony'nin sır gibi sakladığı konsol tasarımı, E3 2013'te nihayet gösterimdedi. Konsolu gördükten sonra da şunu sorduk hemen birbirimize: "Bunun neyini sakladınız?" Düşünün ki bir kutu var yassı ve onu bir tarafından hafifçe yana kaydırıyorsunuz. İşte PS4, işte minimal tasarım! PS4 de, Xbox One da artık birer kutuya dönüştüğüne göre ikisini de üst üste koyabileceğiz, yetmezse uydu alıcılarını ve medya oynatıcılarını da üstlerine dizebileceğiz.

E3 2013'te Sony'nin tanıtımı aslında biraz Mic-

### Gold üyelere bedava oyunlar

Microsoft, Xbox LIVE Gold üyelerine büyük bir kıyak geçiyor ve PlayStation Plus sisteminin en önemli özelliklerinden biri olan "bedava oyun" sistemini Gold üyelere sunuyor. Eğer Xbox LIVE Gold üyeliğiniz varsa artık ayın 1'inde ve 16'sında sunulacak olan oyunları bedava indirebileceksiniz. Bu oyunlar sadece belirlenen tarih aralığında indirilmeye müsait olacak ve ondan sonra tamamıyla ortadan kalkacak. Şayet ki bir oyunu indirdikten sonra silmeye karar vererseniz, ileride bir tarihte oyunu yine bedavaya indirme şansınız bulunacak. Siz bu yazıyı okurken Fable III'ün süresi dolmuş olacak ama yerine ya Assassin's Creed II ya da Halo 3 gelmiş olacak.

rosoft odaklıydı. Tanıtımda konsolun tasarımından hemen sonra konsolun ikinci el oyunları paşalar gibi çalıştıracağı ve bu konuda hiçbir kısıtlamanın olmayacağı açıklandı, salonda alkışlar koptu. Bu haberden hemen sonra oyunlar için 24 saatte bir internete bağlanıp "doğrulama" yapılmasının gerekmediği de söylendi, tek kişilik oyunları internete bir saniye bile bağlanmadan, istediğimiz gibi oynayabileceğimiz belirtildi ve salon bir kez daha alkışlarla yankılandı.

PS4'le ilgili bir başka bilgi de bölge kodunun yine olmayacağı yönündeydi. Böylece A.B.D'den aldığımız oyunu, Türkiye'den aldığımız PS4'te rahatlıkla kullanabileceğiz. (Bazı oyunların yine de bölge koduna sahip olabileceğini tahmin ediyorum.)

PS4'ün "bulut" sisteminin de konsol çıkar çıkmaz değil, 2014'ün başlarında hizmete sunulacağı belirtildi. PS3 ve PS4 oyunlarını dijital olarak bulabileceğimiz bu sistemin büyük önem taşıdığını söyleyebiliriz zira PS4 maalesef PS3 disklerimizi çalıştıramayacak. (Bu işe sinir oluyorum!)

Ve gelelim konsolun fiyatına... PS4, Xbox One'dan tam olarak 100 Euro / 100 Dolar daha ucuz olacak şekilde, 399€ / 399\$ fiyatla satışa sunulacak. Tabii ki bu denklemde PS4'ün kamerasının kutuya dâhil olmadığını da bilmek lazım...

### Microsoft cephesi

Sony bu açıklamaları yaptıktan sonra Microsoft ilginç bir karar aldı ve Xbox One'ı tamamıyla terk

etmemize neden olacak, sinir bozucu özellikleri geri çekti. İkinci el oyun sistemi aynı bugünkü formatına geri döndü. Yani bir oyunu satın alıp arkadaşınıza rahatlıkla ödünç verebileceksiniz. Oyunları 24 saatte bir doğrulama işlemi de tamamıyla ortadan kalktı. (Konsolu kurarken internete bağlı olmak yine de gerekli.) Aynı şekilde Xbox One oyunlarında bölge kodu ayrımı da olmayacağı açıklandı.

Xbox One'ın önemli özelliklerinden bir tanesi de HDMI girişiydi (Çıkışı değil.) hatırlarsanız. Bu giriş sayesinde konsola Xbox 360 veya bir Windows 8 tablet bile bağlanabileceği belirtiliyor ve bu özelliğin yeni nesil konsollarda sadece Xbox One'da bulunacağı belirtiliyor. (Bakalım tam olarak ne işimize yarayacak bu giriş...)

Xbox One'da ilginç bir özellik de achievement'lar da yaşanacak. Achievement'lar artık achievement ve challenge olarak ikiye ayrılacak ve ikisini de kazandıkça, oyun içinde de ekstralara ulaşacağız. Challenge'lar belirli bir sürede, belirli bir konuya odaklı çalışacak. Örneğin, bir hafta sonu, ilgili oyunda sürekli headshot yapmak ve challenge'ı tamamlamak bize o konuyla ilgili hediyeler kazandırabilecek.

Şu an için PS4 ve Xbox One neredeyse eşit konuma gelmiş gibi duruyor. Xbox One, Kinect ile bir adım önde, PS4 ise fiyatı ve oyuncu, bağımsız oyun dostluğuyla farklı bir alanda önde. Konsolların çıkış tarihleri yaklaştıkça neyin, ne olduğunu daha rahat anlayacağız... ■



# Birisi League of Legends mı dedi?

DreamHack ikincisi Dark Passage.Kaspersky Lab'den mesaj var!

**A**ldığı üst üste başarılarla Türkiye'de e-spor arenasının rol modeli haline gelen Dark Passage.Kaspersky Lab League of Legends takımı başarılarına bir yenisini daha ekledi. Riot Games Türkiye tarafından düzenlenen kış ve ilkbahar turnuvalarında şampiyon olan, yaptığı transferle adını iyice duyuran Dark Passage. Kaspersky Lab League of Legends takımı, düzenlenen uluslararası özel turnuvarın Türkiye etabını şampiyonlukla tamamlayarak katıldığı DreamHack arenasından da ikincilikle döndü!

Dark Passage.Kaspersky Lab yurtdışında ilk kez bir offline turnuvada finale çıkma ve turnuvarın en iyi iki takımı arasında yer alıp mücadele etme başarısına ulaşan tek Türk takımı oldu. "Geçmişinde farklı dallarda birçok başarısı bulunan Dark Passage ekibi olarak, Türk e-spor tutkunlarının bir hayalini daha başardığımız, yurtdışında ülkemizi gururla temsil etme aşamasında sponsorlarımız Kaspersky Lab'e, SteelSeries'e, SanDisk'e, Zifisu'ya ve bigbadbird'e, Riot Games Türkiye ekibine ve akabinde de bizi destekleyen herkese bu yolda bizi yalnız bırakmadıkları için teşekkür ediyoruz." diyor Dark Passage başarıla-

rının heyecanını yüzlerinde taşıyarak ve ekliyor: "Ülkemizde e-spor anlayışının bir adımdan daha fazla öteye gitmesi için var gücümüzle büyük bir aile olarak çalıştığımız ve bunu tamamen oyuncuların oyuncularına çalışma prensibiyle birleştirdiğimiz çatı altında böyle güzel başarılarla ulaşmak hepimizi gururlandırıyor."

Dark Passage, Türkiye çapında konumlarını korumak, yurtdışındaki başarılarına da yenilerini eklemek adına bu yolda ilerlemeye devam edeceklerinin taahhüdünü vermeyi de ihmal etmiyor. "Yeni turnuvalarda görüşmek üzere!" - Dark Passage. Kaspersky Lab ■



## Dev robotların dönüşü

Multiplayer tutkunları, Titanfall'a!

**E**3 2013'te gösterimi yapılan en heyecan verici oyunlardan bir tanesiydi belki de Titanfall. Öylesine hareketli bir oynanış fragmanı gösterildi ki oyunun derhal piyasaya çıkmasını dilerken bulduk kendimizi.

Sadece multiplayer bir oyun olarak tasarlanan Titanfall, Respawn Entertainment tarafından hazırlanıyor. Bir takım teknolojik askerlerin, daha da teknolojik ve "Titan" adındaki robotlara binerek birbirleriyle olan mücadelesini konu eden oyun, inanılmaz hızlı ve esnek bir oynanışa sahip.

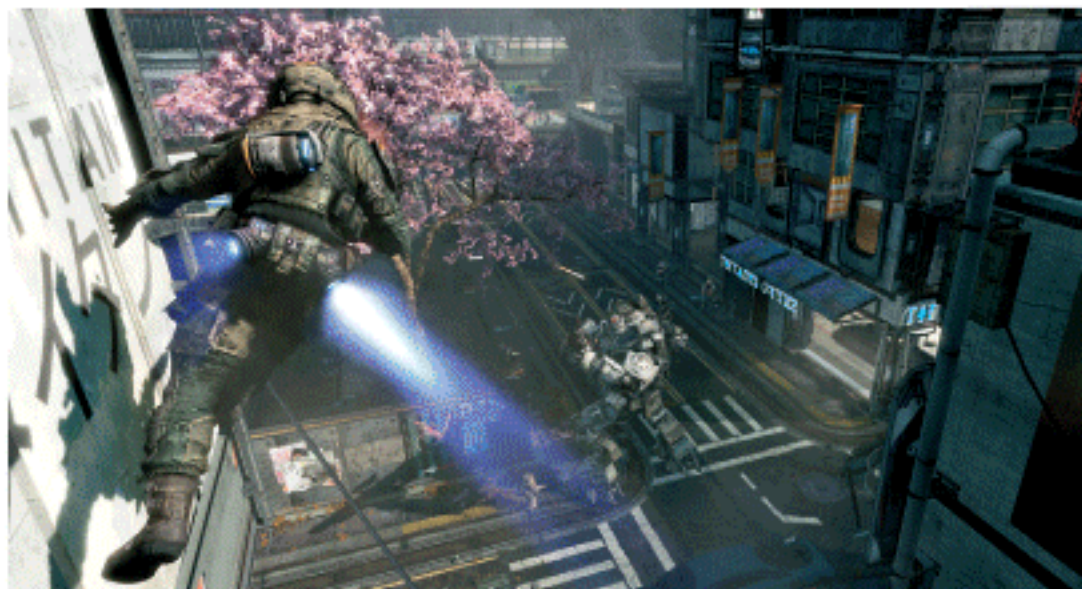
Sahip olduğumuz karakterler belirli bir süre geçtikten sonra dev robotlardan çağırabiliyor savaş alanına. Bunu yapıp yapmamak tamamıyla seçiminize bağlı ama oyunun bir kısmında, stratejinize göre bunu yapmak isteyeceğinizi düşünüyorum. Titan'ın içinde değilken karakterimiz her FPS'de olduğu birtakım silahları kullanabiliyor ama sahip olduğu jetpack sayesinde, birçok oyunda yer almayan bir hareket özgürlüğüne sahip oluyor. Zıpladıktan sonra kendini daha da yükseğe itebilen oyuncular, aynı zamanda duvarlardan güç alıp kendilerini ileri de itebiliyorlar. Böylece aşılması normalde imkânsız olan mesafeleri aşmak ve düşmanı

şaşırtmak mümkün olabiliyor.

Normal bir askerin, bir Titan'ın karşısında teke tek mücadele etmesi imkânsız ama korunaklı bölgelerden, güçlü silahlarla Titan'lara etkili hasar vermeleri hiç de zor değil. Tabii ki bu geçici bir çözüm ve eğer bir Titan'a karşı koymak gerekiyorsa bir Titan'ın içinde olmak lazım. Bu dev robotlardan birini çağırdıktan birkaç saniye sonra tepedeki uzay gemilerinden robot alana bırakılıyor ve soluğu içinde alıyoruz. Titan'lar kocaman silahlarıyla sıradan askerleri birkaç vuruşta rahatlıkla öldürebiliyor ama diğer Titan'ları öldürmek o kadar da kolay olmuyor. Robotların mermileri tutup geri atma ve sağa sola jet iticilerle ani manevralar yapabilmeye gibi yetenekleri bulunuyor fakat yine de hantal cihazlar,

çok da fazla hedef olmaktan uzaklaşamıyorlar. Bir Titan'ı yok etmek için enerjisini sıfırlamak da mümkün, asker olarak tepesine inip pilot kabinini basmak da... Gösterimdeki fragmanda bir oyuncunun Titan'dan zorunlu çıkış yaptığını, kendisini koltuğuyla birlikte tepeye fırlattığını ve inişi de düşman Titan'ın üstüne yaptığını gördük ve sonrasında olanları da çok beğendik. İşte bu yüzden hiçbir Titan'dan fırlatılan pilot sağ bırakılmayacaktır...

PC, Xbox 360 ve Xbox One için hazırlanmakta olan oyunun Sony'nin konsollarına gelip gelmeyeceği halen belirsiz ama imkânsız da değil. Oyun ilginizi çektiyse ilk önce fragmanını izleyin, ardından da 2014'ün bahar aylarını beklemeye başlayın... ■



## Son Dakika!

- Dead Space serisiyle ünlü Visceral Games'in Dead Space'i rafa kaldırmadığını ama yeni bir oyun üzerinde de çalışmadığını öğrendik. Visceral Games çok daha heyecan verici, farklı bir oyun üzerinde çalışıyor.
- Battlefield 3'le iyiden iyiye adını duyuran DICE, Star Wars: Battlefront üzerinde çalışıyor. Oyun Frostbite 3 motoruyla hazırlanıyor ve PC, PS4 ve Xbox One için piyasada olması bekleniyor.
- Bir anda ünlü Hotline Miami'nin devam oyunu, Hotline Miami 2: Wrong Number'ın hazırlık aşamasında olduğu açıklandı. Çıkış tarihi bilinmese de oyunun PC ve Mac için tasarlandığı biliniyor.
- iOS için geliştirilen Deus Ex: The Fall, yakında cep telefonlarına ve tabletlere geliyor. Oyuna bir kez para ödeyip altı saatlik bir tek kişilik senaryo moduna atılacaksınız ama oyun daha da para ödeyerek farklı özelliklere ulaşmanıza olanak tanıyacak.
- Popüler platform oyunu Fez'in devamı, Fez II'nin hazırlık aşamasında olduğu açıklandı. Oyun Microsoft'un sistemlerine uğramayacak ve büyük ihtimalle Steam ve PlayStation Store üzerinden satışa çıkacak.
- Konsol sahiplerinin çoktan oynayıp rafa kaldırdığı Castlevania: Lords of Shadow, 60fps hız ve 1080p çözünürlük ile Ağustos sonunda PC'ye geliyor.
- Final Fantasy VII'den esinlenerek hazırlanan bağımsız bir RPG, The Black Tower, Indiegogo'da bağışlarınızı bekliyor.
- Killer Is Dead'e "Beauty & The Beast & The Lingerie" adında bir DLC hazırlandığı belirtildi. DLC'de yaralı bir kadının bizden yardım istemesi ve bunun sonucunda "Sebastian" adındaki bir vampiri öldürmemiz gerektiğini anlıyoruz. Bu macerada karşımıza bizi tanıyan bir tek boynuzlu at bile çıkıyor...
- Mortal Kombat'ın ünlü dövüşçüsü Scorpion, bir DLC olarak Injustice: Gods Among Us'a geliyor!
- Bu yaz aylarında Terraria'yı iOS, Android ve Windows Phone 8 sistemlerinden birinde görürseniz, şaşırmayın.
- Dishonored'ın yapımcısı Arkane Studios'un Prey 2'nin yapımı için görevlendirildiği söyleniyor. Oyun baştan yapılmaya başlanıyor ve seneler sonra piyasada olacağı belirtiliyor.



## LEGO intikamcılar sahnede!

Marvel kahramanlarını hiç böyle görmediniz...

**L**EGO The Lord of the Rings, LEGO Harry Potter, LEGO Grand Theft Auto (GTA gibi LEGO oyununa LEGO Undercover denir.) ve DC kahramanlarını konu eden ünlü LEGO oyunları gördük ama Marvel kahramanlarını bir LEGO oyununda görmek maalesef mümkün olmadı şimdiye kadar. Ne var ki E3 2013'te LEGO Marvel Super Heroes tanıtıldı ve hepimiz derin bir oh çektik.

Oyun aslında LEGO oyuncaklarının ve Marvel oyuncak setlerinin dijital hali. Iron Man, X-Men gibi setlerden oluşan oyuncaklar ve karakterler bu yeni oyunda bir araya gelecek, en ünlü kahramanları LEGO dünyasında bir de dijital olarak göreceğiz. Oyunda Nick Fury'nin birçok ünlü kahramanının (Iron Man,

Hulk, Thor, Spider-Man...) bir araya getirerek dünyayı Loki'nin ve Galactus'un şerrinden kurtarmak üzere görevlendirmesi konu edilecek, macera boyunca bir ton Marvel kahramanı da bir araya geleceğiz. New York elbette ki oyundaki mekânlardan bir tanesi olacak ama Marvel dünyasında ünlenmiş başka ünlü mekânlar da oyunda karşımıza çıkacak.

Captain America'nın, Thor'un, Black Widow'un, Hawkeye'in, Deadpool'un, Loki'nin ve hatta Galactus'un da içinde bulunduğu 100'e yakın karakteri kontrol edebileceğimiz oyun, yine LEGO oyunlarının klasik aksiyon, bulmaca ve macera oynanış üçlüsünü bir araya getirecek.

LEGO Marvel Super Heroes'un sonbaharda PC, PS3, Xbox 360, Wii, Wii U, PS Vita ve 3DS için piyasada olması bekleniyor. ■

## Yerde sürüklenmek mi? Dert değil...

LocoCycle "asfaltı öpmenin" tanımını yapıyor

**P**ek de garip bir oyunmuş LocoCycle ki bunu bir yıl önceki E3 tanıtımlarında pek anlayamadık. Xbox One'in çıkış oyunlarından biri olması bir yana (Xbox 360'a da geliyor gerçi.) LocoCycle'in tanıtım videosunu izledikten sonra bayağı bir şaşıracaksınız çünkü yapay zekâsı olan bir motosikleti kontrol etmenin ötesinde, bu motosiklete tek ayağından asılı ve yerlerde sürüklenen bir insan da söz konusu. Motorun adı "A.L.I.C.E.", arkasında sürüklenin ki de Pablo. Pablo ya İspanyol ya da Meksikalı, İspanyolca konuşuyor ve sürekli söyleniyor. Amacımız motoru kontrol ederek birçok görevi yerine getirmek. Pablo her ne kadar etkisiz eleman gibi

gözükse de farklı tuşlarla, farklı hareketler yaparak engelleri aşmamızda önemli bir rol oynuyor. Pablo hatta kontratak yapmamıza bile izin veriyor ki bu çoğu saldırıdan kurtulmamız için iyi bir hareket.

Hareketli pistlere sahip olan oyunda boss'lar, mini boss'lar, "tuşlara zamanında basma" durumları ve aksiyon dolu birçok öğe ve an bulunuyor. Zaten bu kadar orijinal fikirleri bulsa bulsa 'Splosion Man'in yapımcısı Twisted Pixel bulurdu...

Xbox One'da 60fps hızında ve 1080p çözünürlükte çalışacak olan oyun kuşkusuz ki çok eğlenceli olacak ama tanıtımdan gördüğümüz kadarıyla oyun hiç de kolay olacağı benzemiyor... ■





## Aksiyon, heyecan, adrenalin!

PS Vita'cılar; **Killzone: Mercenary**'e hazır mısınız?

**P**S Vita'ya sürükleyici bir FPS ne zaman gelecek diye bekledik, bekledik ve Eylül ayında sanıyorum ki muradımıza eriyoruz; Killzone: Mercenary, PS Vita'ya yaraşır bir oyun gibi gözüküyor.

İlk Killzone oyununun sonundan başlayarak ilerleyen Killzone: Mercenary, bizi Killzone üçlemesinin geçtiği bölgelere de götürüyor. Adımız Arran Danner ve eski bir UCA askeriyiz. Karakterimiz de pek sağlam değil ki hem ISA'dan, hem de Helghast'tan görevler alıp paramızı aldığımız sürece hiçbir şeyi sorgulamıyoruz. Ne var ki Vektan Büyükelçisi ve ailesine eskortluk ettiğimiz bir görev ters gidince

ve herkes büyükelçinin oğlunun peşine düşünce, işin rengi de değişiyor ve sıradan bir paralı asker olmaktan uzaklaşıyoruz.

Toplamda dokuz bölümden oluşacak olan oyunda her bir bölüm yaklaşık bir saat kadar sürecek ve bu, PS Vita için inanılmaz bir oyun süresi. Oyun iki analog kolu da destekleyen bir FPS olarak hazırlanıyor ve oyunun hızı, görselliği resmen PS3'ü aratmıyor. Patlamalar, efektler, modellemeler ve kaplamalar o kadar iyi gözüküyor ki belki de PS Vita'nın en iyi gözükken oyunuyla karşı karşıyayızdır. (Emin de olamıyorum.)

Görevlerin son derece sürükleyici olacağı oyun bizi pek fazla özgür bırakmayacak belki ama çatışma-

larda nasıl bir strateji izleyeceğimize kendimiz karar vereceğiz. Birbirinden farklı silahlar, farklı araçlar ve birbirinden farklı bölüm yapıları da oyundaki olası bir monotonluğu önleyeceğe benziyor.

Tek kişilik oyunda kazandığımız tüm parayı oyunun multiplayer kısmında (Üç tane oyun modundan bahsediliyor burada da.) da kullanabileceğimiz yapımda, bitirdiğimiz bölümleri tekrar oynayarak farklı challenge'ları ve ekstra görevleri de yerine getirebileceğimiz söylemiyor. Uzun senaryoyu, bölümleri tekrar oynayabilme özelliğini ve multiplayer'ı da üst üste koyunca tadından yenmeyecek bir oyun çıkacağına benziyor karşımıza, söylemedi demeyin! ■

## Yağmur, her yağdığında...

Sony'den melankolinin sınırlarını zorlayan bir oyun

**S**ony kuşkusuz ki Microsoft'a göre çok daha yaratıcı oyunlar piyasaya sürüyor ve Rain de bunun kanıtlarından bir tanesi. E3 2013'e özel bir oyun da değildi üstelik Rain ama yine de herkesi bir kez daha büyüledi...

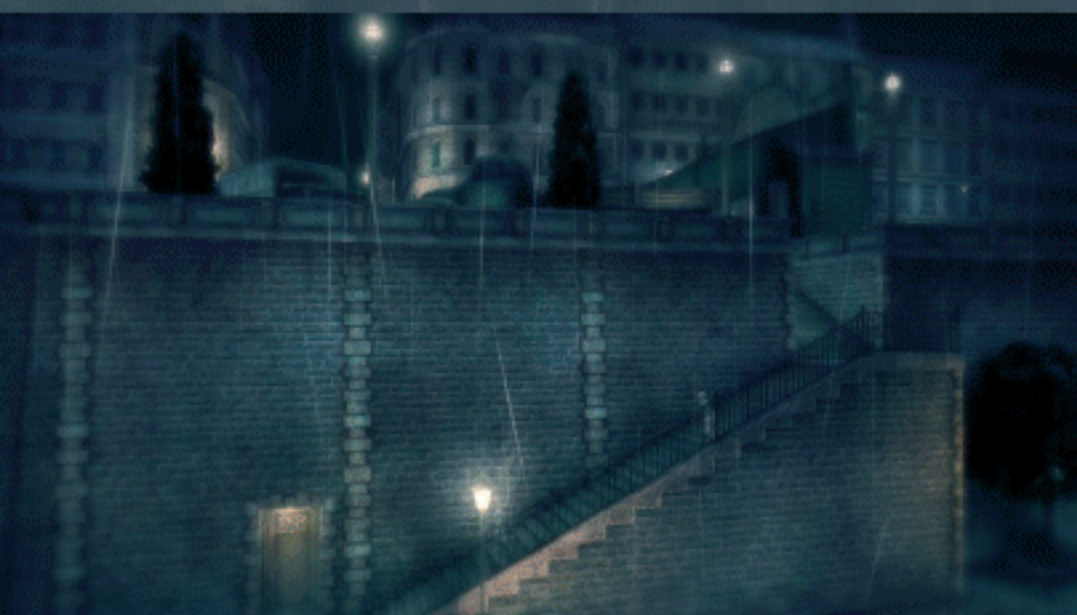
Küçük bir çocuğu kontrol ediyoruz oyunda. Ruhlar âleminde dolaşılıyor ve kendimizden daha da ruhani bir karakter olan bir kızın peşine düşüyoruz. Kontrolünde olduğumuz çocuk yağmurda görünür oluyor, yağmurun girmediği yerlerdeyse tamamiyle görünmez hale geliyor. Görünmediği bu anlarda onu bıraktığı ayak izlerinden veya çarptığı yerlerden takip ediyoruz. Görünüp görünmeme durumunun oyunu nasıl etkileyeceğini düşünürken de yine aynı bizim gibi yağmurda

görünür olan yaratıklar ortaya çıkıyor. Bu yaratıklara yakalanmak demek, oyunun sonlanması demek; o yüzden de sürekli bu yaratıklardan kaçma halinde oluyoruz oyunda. Neyse ki bu yaratıklar çok hızlı değil de kaçmayı başarabiliyoruz. Kaçamadığımız yerlerdeyse bir saçağın altına girmek veya yağmurun ulaşmadığı bir mekâna adım atmak bizi direkt olarak düşmanlarımızdan kurtarıyor. Zaten oyun da bu formülü bize oyunun her bölgesinde göstereceğe benziyor; yağmurdan uzak dur, yaratıkların geçmesini bekle ve devam et...

Oyunun ilerleyen kısımlarında peşinden koştuğumuz kızla buluşmayı da başarıyoruz ve onunla oynanış biraz daha farklı bir hale geliyor. Ne var ki bu kız yanımda pek de uzun kalmıyor, yine oyuna tek başımıza devam ediyoruz. (Çok nazlı bir kızcağız...)

Her ne kadar Japonya'dan çıkmış olsa da Rain'deki mekânlar eski Avrupa kentlerini andırıyor. Yağmurla birlikte iyice kasvetli bir hale geliyor bu mekânlar fakat öylesine de güzel bir atmosfer barındırıyor ki içinde, hiçbir şekilde bunalmıyoruz. Tüm bu atmosfere mükemmel klasik müzik parçaları da eşlik edince gerçek bir sanat eseri ortaya çıkıyor.

2013'ün sonlarına doğru satışa çıkacak olan oyun şu an için sadece PS3 için düşünülüyor ama PS4'te de oyunu tecrübe edebileceğimizi öngörüyorum, umarım yanılmam. ■





# E3

## Yeni nesil, E3 2013'e damgasını vurdu

**Y**er Los Angeles, Los Angeles Fuar Merkezi. 11 Haziran'da başlayan ve 13 Haziran akşam saatlerinde kapanan, yılın en büyük fuarı bu defa çok daha özel bir konuya ev sahipliği yapmaktaydı. Öyle bir konu ki benim geçen yılki E3'te, "Acaba bu defa duyururlar mı?" diye merakla beklediğim, merakla beklediğimiz bir konu...

Bildiğiniz üzere PS4 ve Xbox One geçtiğimiz aylarda tanıtıldı ama bu özel lansmanların ötesinde, bu iki oyun konsolu hakkında pek fazla bilgiye ulaşamadık. Ulaşamadık çünkü Sony ve Microsoft, her iki firma da ellerindeki kartları E3 2013'e saklıyordu. Bu sayede de bu yılki E3, yeni nesil ev sahipliği yapan, geçtiğimiz yıllardaki E3'lerden daha farklı bir E3 olmayı başardı.

Yıllar içerisinde şekil değiştirerek büyük bir şov haline gelen E3, şu an hatırlayamadığım bir senede bambaşka bir formata geçmişti. Sadece basın ve oyun yapımıyla alakalı firmaların katılımına açık, "show babe" adındaki modellerin bulunmadığı, şovun ve eğlencenin minimumda olduğu, tüketici yerine yapımcı odaklı bir fuar... Tabii ki bu format, özellikle A.B.D.'de olan bir fuara ters düştü, konsept hemen eski haline toparlandı. Belki kısa etekli kızların sayısı azaldı ama eski eğlence yerine geldi. Her taraftan dijital seslerin ve müzik notalarının duyulduğu E3 2013'te de bolca eğlence söz konusu oldu.

Fuarda yine birbirinden büyük firmalar yer aldı. Electronic Arts, Battlefield 4'ün birçok detayını gözler önüne sererken Dragon Age: Inquisition'ın, FIFA 14'ün, NBA Live 14'ün, Need for Speed: Rivals'ın, Star Wars: Battlefront'un, Titanfall'un ve özellikle ilgi alanıma giren Mirror's Edge 2'nin tanıtımlarını yaptı.

Activision tarafında pek fazla isim yoktu; Call of Duty: Ghosts'un oynanış kısmı dikkat çekti, Deadpool tanıtıldı, Destiny'nin Halo'yu ne kadar çok andırdığı düşünüldü.

Japonya tarafından Capcom maalesef Dead Rising 3 sürprizi dışında dikkat çekecek bir oyun tanıtamadı. Namco Bandai ise şu anda indirilmeye müsait olan, bedava Tekken oyunu Tekken Revolution, Dark Souls II ve Project X Zone ile sahneye çıktı. Castlevania: Lords of Shadow 2, Pro Evolution Soccer 2014 ve artık eskisi kadar heyecan yaratmadığına inandığım Metal Gear Solid serisinin son üyesi, Metal Gear Solid V: The Phantom Pain de Konami'nin ajandasındaydı.

Ubisoft'un da listesi bayağı bir kalabalıktı. Assassin's Creed IV: Black Flag'in yanında yepyeni bir online yarış oyunu, The Crew dikkatleri üzerine topladı. Aynı şekilde Tom Clancy's The Division da yeni neslin, en iddialı online taktik aksiyon oyunlarından biri olarak tanıtıldı. Rayman Legends, Just Dance'in son versiyonu Just

Dance 2014 ve elbette ki Watch Dogs da diğer önemli oyunlar arasında yer aldı.

Yeni konsollarına özel tanıtımlarla ön plana çıkan Sony ve Microsoft da özel isimler taşıyordu yanında. Sony, PS4 için DriveClub'ın, inFamous: Second Son'ın, Killzone: Shadow Fall'un, Knack'ın ve yepyeni bir oyun olan The Order: 1886'nın tanıtımlarını yaptı, bunlara PS3 için çıkacak olan Beyond: Two Souls'u, Gran Turismo Sport'u ve Puppeteer'i ekledi. PS Vita için maalesef pek heyecan bir oyun tanıtımı yapılmadı; Killzone: Mercenary ve Tearaway dışında pek az dikkat çeken PS Vita oyunu vardı.

Microsoft tarafındaysa Xbox One'a odaklı bir portföy bulunuyordu. Below'un, D4'un, Forza Motorsport 5'in ve Quantum Break'in yanında mükemmel sinematikle yeni Halo herkesin gözlerini kamaştırdı. Ryse: Son of Rome, Sunset Overdrive, Project Spark ve Killer Instinct de Xbox One için tanıtımı yapılan diğer oyunlar arasındaydı.

Kısacası E3 2013, daha önce adını duyup hakkında pek az bilgi sahibi olduğumuz birçok oyunun su yüzüne çıkmasında önemli bir rol oynadı ve kesinlikle önceki E3'lere göre çok daha dolu bir fuardı. Şimdi gelin, bahsi geçen bu oyunların hepsine daha detaylı bir bakış atalım...

Sanayi Devrimi'nin yaşandığı İngiltere'ye zeplinler nereden geldi, bilinmez ama oyunun atmosferi çok iyi olacağı benziyor.



Yapım Ready at Dawn Studios Dağıtım Sony Tür Aksiyon Platform PS4 Çıkış Tarihi Belli Değil

## The Order: 1886

Sanayi devriminin getirdikleri...

Jack the Ripper döneminde, insanlar artık yavaş yavaş tarlalardan çıkıp Viktorya Dönemi eseri adı verilen evlerinde ve İngiltere'nin karanlık sokaklarında yaşamaya başlamışlardı. Yıl 1886'dan başkası değildi ama olaylar tamamıyla paralel bir evreni işaret etmekteydi. Dört kişilik bir grup, Whitechapel kapılarının ardına geçtiğinde sis iyice bastırıyor ve arabasındaki dörtlüyü bir anlık da olsa durmaya iten bir "şey" önlerinden geçiyor. Ekip silahlarını hazırlıyor ve faytoncu arabayı sürmeye devam etmek üzereyken araba sarsılıyor.

"Haydiiii, ne oldu ki şimdi?" diyerek çıkıyor üç kişi arabadan. Elleri ilginç, hem eski, hem de modifiye edilmiş silahlarla ihtiyatla etraflarına bakmaya başlıyorlar. Ve saldırı başlıyor... Siz deyin Metro: Last Light'taki Dark One'lar, başkası desin uzaylılar, burada normal olmayan bir şeyler var. "Olaylar başladı..." diyor bıyıklı arkadaşımız ama fark ediyoruz ki bunu omzunda bulunan telsiz söylemiş ve cevabı da yine oradan almakta. Yıl 1886, telsizler ve elektrik saçan silahlar... Evet, yaratıklarla insanların savaşı başladıktan sonra da görüyoruz ki silahlarda da teknolojik bir dokunuş mevcut...

Adımız Galahad. Biz, bir savaşın ön saflarında yer alan bir savaşçıyız. Sanayi devrimi aslında seri üretimden çok daha fazlasını kazandırmış insanoğluna. Öyle

ki The Order: 1886 evreninde, yüzyıllardır süren bir savaş konu ediliyor. Bu savaş, insanlar ve garip yaratıklar arasında gerçekleşen ve kazanan tarafın iyiden iyiye yaratıklar tarafına geçtiği bir mücadeledir. Sanayi devrimiyse insanlara artık bu yaratıklarla savaşacak teçhizatı sağlamış. Nihayet insanoğlunun yaratıklara karşı bir üstünlüğünün olacağı bir dönemdeyiz ve bu savaşın öncülerinden biriyiz. Hepimize kutlu olsun!

Oyunun üçüncü kişi kamerasından oynanan bir aksiyon oyunu olacağı açıklandı ve oyun, PlayStation 4 için özel üretimde. Ready at Dawn Studios zaten PS Vita'ya iki tane mükemmel God of War oyunu hazırlamış bir firma olduğu için oyun yapımı konusunda tecrübe sahibi. Buna bir de Sony Santa Monica Studios'a yakınlıkları da eklenince, oyunun PS4 için hazırlanması da kaçınılmaz oluyor. Ready at Dawn, ilk defa bir AAA, yani yüksek kaliteli oyun projesinde çalıştıklarını belirtiyor. Bu konuda çok heyecanlı olduklarını ve başka oyunlara hiç benzemeyen bir oyun yapmak için çalıştıklarını vurguluyor ama ben hemen şunu eklemek istiyorum: Hocam bu oyun Metro: Last Light ile Dishonored'ın mükemmel bir karışımına benziyor? Buradaki farklılık nerede?

Olayların iyiden iyiye steampunk havasına bürünmemesi için oyunda yer alacak olan Londra'nın, sadece paralel evrendeki bir Londra olacağını ve dönemin

yapılarına, özelliklerine sahip olacağını belirtiyorlar yapımcılar. Yani her tarafta çarklar, enteresan teknolojik aletler görmeyeceğiz. Karakterlerin elinde yer alacak olan silahlar ve bazı birkaç nokta dışında, dönem gerçeğin bir benzeri olacak. (Fragmandaki zeplinler de büyük ihtimalle paralel evrenin getirilerinden biri zira o dönemde zeplin daha piyasada yoktu.)

Galahad'ı yöneteceğimiz oyunda, büyük ihtimalle fragmanda gördüğümüz iki karakter de bize eşlik edecek. Yanlış anlatım oldu; iki karakter daha bize eşlik edecek ama onlar, fragmandaki karakterler olmayabilir de. ("Backspace" tuşum bozuk.)

Grafiksel açıdan da dikkat çeken oyunun fragmanı, oyun içi motoruyla hazırlanmış. Bu demek değil ki oyunun grafikleri bu şekilde olacak ama yine de kaliteli bir görsellik beklemek hiç de yanlış olmaz. ■

### Neden heyecanlıyız?

God of War oyunlarıyla ne kadar iyi bir iş başardığını kanıtlayan bir firmanın elinden çıkıyor The Order: 1886 ve ilk "büyük" oyunları olduğu için de oyuna çok özeneklerini düşünüyoruz. Konu ve atmosfer şimdilik gayet iyi gözüküyor lakin bu oyun, bir PS4 aldırır mı, bunu ancak ilerleyen zamanlarda görebileceğiz...



HEYECAN  
METRE 3/5

Yapım Thekla Inc. Dağıtım Belli Değil Tür Bulmaca / Macera Platform PC, PS4, iOS Çıkış Tarihi 2013

## The Witness

İstedüğün yere git, her gördüğünü not et

Öncelikle bu oyunu "PS4'ün gücünü kullanan, yepyeni bir şey" olarak düşünmemeniz gerekiyor. The Witness'ı, Braid'in yapımcısının ellerinden çıkan, farklı bir oyun olarak düşünüp platform olarak da PS4'ün seçilmiş olduğunu benimsemek gerekiyor ki bu oyuna tepkili yaklaşmayalım.

Tepkimizin nedeni elbette ki oyunun grafiksel anlatımı ve yeni nesil klasmanında yer almasından ötürü olacaktır fakat The Witness, öylesine farklı bir oyun olma yolunda ilerliyor ki bu tepkimiz yarı yolda kalıyor.

Bir adada yapayalnız bırakılıyoruz oyunda ve bize oyunu, olayları anlatan ne bir ibare, ne bir diyalog, ne de bir metin sunuluyor. Adada ne yapmamız gerektiğini de, bu yapmamız gereken şeyi nasıl yapacağımızı

da kendimiz keşfediyoruz. Adanın istediğimiz yerine gidebildiğimiz oyunda amacımız, çeşitli bulmacaları çözmek. Oyunun başlarında yer alan bulmacalar bayağı kolayken ki bir labirentte çıkışı bulmamız gereken gösterimdeydi, ilerleyen kısımlarda bulmacalar zorlaşmaya başlayacak ve ya deneme yanılma yöntemiyle ya da ipuçları değerlendirilerek çözülecek. İpucu konusu çok önemli çünkü bulmacaların çözümleri adanın her köşesinde yer alacak. Örneğin, bir ağaca yakın olan bir bulmacanın çözümü, ağacın dalları ve dalların ucundaki elmalar ile çözülebilecek; hangi ağaç dalı elmayı işaret ediyorsa o ağaç dalı labirentin de çıkışını gösterecek.

Zipper Interactive ve Guerilla Games'den de yardım

olarak hazırlanan The Witness, bağımsız bir oyun olarak PS4'te yer alacak ama büyük ihtimalle piyasanın gördüğü en iddialı bağımsız oyunlardan da biri olacak... ■

### Neden heyecanlıyız?

Aslında pek de heyecanlı değiliz. Daha doğrusu, büyük bir beklenti içinde değiliz. Üstelik oyunun kendini tam olarak anlatmaması, metinlerle ve öğretici bölümlerle desteklememesi de sağlam bulmaca ve macera oyunu fanatikleri dışındaki oyuncuların bu oyuna şüpheyle yaklaşmalarına yol açabilir. Farklı bir oyun arayanlarsa kuşkusuz ki The Witness'ı çoktan mercek altına almışlardır.

Yapım Evolution Studios Dağıtım Sony Tür Yarış Platform PS4 Çıkış Tarihi Belli Değil

## DriveClub

Şöyle bir deniz havası alayım

Arahanıza binmek için iniyorsunuz Beyoğlu'ndaki evinizden, hop önünüze bir gaz bombası düşüyor. "Haydaa..." diyor ve birkaç adım atmak için ileri gidiyorsunuz, tazyikli suyu yiyip yerinize oturuyorsunuz. "Bu iş böyle olmayacak..." deyip evinize geri çıkıyor ve yepyeni PS4'ünüzün başına oturup sürüş keyfini oradan yaşamak için tuşa basıyorsunuz. (Kusura bakmayın, şu yazıyı yazmakta olduğum 15 Haziran tarihinde gördüklerim, duyduklarım beni daha farklı örnekler vermeye itmiyor ama yine de çabalayacağım.)

MotorStorm'un yapımcısı Evolution Studios'un eseri olan DriveClub, meğerse yıllardır firmanın bir hayali olarak yer alan bir oyunmuş. Gerçekçi sürüş keyfini en kaliteli şekliyle ekrana getirmek isteyen firma, Gran Turismo'yu aratmayacak bir grafiksel kalite peşinde. Öyle ki tüm arabalar, en ufak ayrıntısına kadar modelleniyor ve özellikle kokpit görüntüsü göz kamaştırıyor.

DriveClub, E3 2013'teki gösteriminde iki tane araç barındırıyordu ve iki aracın da birbirinden son derece farklı kontrolleri, oyundaki araçların her birinin kişiye göre farklı bir tecrübe sunacağını da kanıtlar nitelikteydi. Böylesine kaliteli bir yarış oyununun tek kişilik oynanmasından da elbette ki artık çağı dışı olacağını bilen firma, oyunu tamamıyla online olarak hazırlıyor. İstedğiniz pistte, iste-

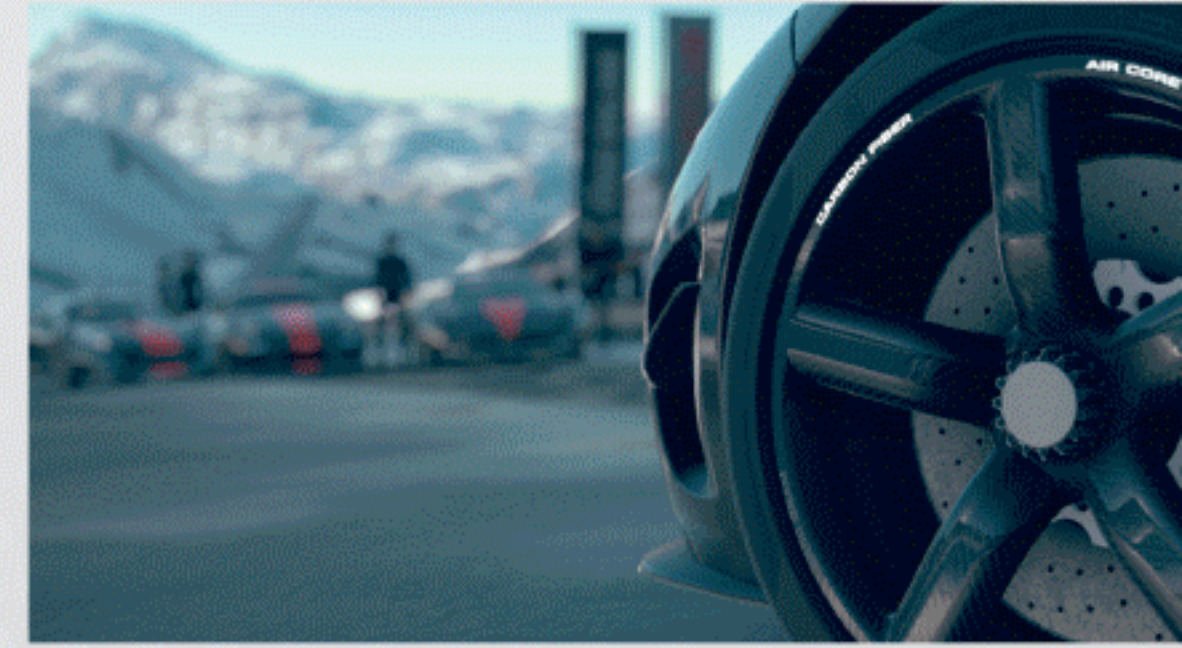
diğiniz hava şartlarında ve istediğiniz zaman diliminde yarışabileceğiniz oyun, önünüze barikatlar, engebeler veya başka engeller sunmayacağı için sizi "karanlıkta yarışmak" veya "sel gibi yağmur yağarken yarışmak" gibi seçeneklerle baş başa bırakacak. Bu pistlerde derseniz arkadaşınızın rakibi olabilecek, derseniz de onunla bir takım olarak diğer oyunculara karşı mücadele verebileceksiniz.

Her türlü başarınızın veya performansınızın sürekli kayıt altında olduğu oyundan zevk almak için bana sorarsanız en iyisinden bir direksiyon aparatına ihtiyaç var zira görseleğe ve gerçekçi yarış keyfine bu kadar önem veren bir oyunu, standart gamepad ile oynamak bir insanlık suçudur! ■

### Neden heyecanlıyız?

PS4 için bir Gran Turismo oyunundan bahsedilmediği (GT6 var ama o PS3'e de çıkıyor; çok güvenemedim.) şu günlerde en gerçekçi yarış keyfini bu oyunla yaşayacağız gibi gözüküyor. Hayallerimizdeki arabaların çoğunu da bu oyunda göreceğimizi varsayarsak, DriveClub'dan daha iyi bir seçeneğimiz bulunmuyor. Burnout ve türevi oyunlardan zevk alanlarsa bençe bu oyunda aradıklarını bulamayacak.

HEYECAN  
METRE 3/5





HEYECAN  
METRE 4/5



Ekran  
Görüntüleri  
**LEVEL**  
**ONLINE**'da  
www.level.com.tr

Yapım Sucker Punch Dağıtım Sony Tür Aksiyon Platform PS4 Çıkış Tarihi 2014'ün ilk çeyreği

## inFamous: Second Son

Marjinal gruplara karşı, tek bir güç!

Geçtiğimiz ay ilk bakışını yaptığımız inFamous: Second Son, oynanışla ilgili bilgileriyle birlikte E3 2013'te de yer aldı ve gördük ki yeni inFamous gerçekten harika grafiklere sahip. Tabii ki grafiklerden öte, oynanış önemli ve burada da önceki inFamous oyunlarına benzer bir oynanış görülmekte. Oyundaki kahramanımız Delsin, bildiğiniz üzere ilk başta duman gücüne kavuşan ama aynen Heroes adlı dizideki kahramanlardan biri gibi, diğer "mutant"ların gücüne, onlara dokunarak sahip olabildiği bir "biyo-terörist". Department of United Protection, kısaca DUP, bu -sözde- teröristleri gaz maskeleri ve silahları ile avlıyor ve maalesef bu gruba Delsin de katılıyor. Biz de bu arkadaşımızın kontrolündeyiz.

Önceki oyunların kahramanı Cole'a göre daha esnek özel güçlere sahip olan Delsin'in duman gücü gerçekten çok iyi gözüküyor. Eskiden binalara tırmanmak için

zaman harcıyorken artık bir havalandırma deliğinden sızıp binanın bacasından çıkabileceğiz ve bu görüntüyü LEVEL DVD'sinde yer alan fragmanda görmelisiniz; oyunda çok işe yarayacağına benziyor. Bunun yanında aynen elektrik topları gibi duman topları da atabiliyor Delsin ve en güzel hareketini de en sona saklıyor: Bir anda metrelerce yükseğe iç parça enerji topu olarak fırlıyor Delsin ve dönüp yere bomba etkisi yaratacak bir biçimde iniyor. Özellikle kalabalık bir gruptan kurtulmak için bu hareket çok etkili olacağına benziyor. Delsin'in yakın dövüş için de Kratos misali (Ghost Rider da olur.) kollarındaki zincirleri kullandığına şahit olduk ama bu, diğer güçleri gibi bizi etkilemedi.

Olayın grafiksel boyutuna da değinmek lazım zira oyunun PS4'ün gücünü çok sağlam bir şekilde kullandığını gözlemleyebiliyoruz. Efektler gayet iyi gözüküyor ama asıl olay, çevre detaylarında ve

karakter modellemelerinde. Özellikle Delsin'in "motion capture"ı o kadar iyi yapılmış ki tüm ağız hareketleri, konuşmasıyla örtüşüyor ve buradaki kaliteyi de ancak görerek anlayabilirsiniz. Bu bağlamda da sözü daha fazla uzatmadan sizi LEVEL DVD'sine davet ediyorum... ■

### Neden heyecanlıyız?

inFamous'ı çekici yapan en önemli etkenlerden bir tanesi serbest bir oyun alanı sunmasıydı ve Second Son'da da bu değişmeyecek. Daha da büyük olan bu bölgede, daha da güçlü bir rakibe, DUP adındaki silahlı kuvvetlere karşı, farklı güçlerimizle savaşacak olmak çok heyecan verici. Kuşkusuz ki Second Son, PS4'ün çıkış oyunları arasındaki en iyi aksiyon oyunlarından biri olacak.

Yapım Guerilla Games Dağıtım Sony Tür FPS Platform PS4 Çıkış Tarihi 2013'ün son çeyreği

## Killzone: Shadow Fall

Bir baykuş neler yapabilir?

Bu oyunu hepimiz alıp oynayacağız, şimdiden söyleyeyim. Bir şey daha söylemeliyim ki bu kadar çok FPS oynamak, tam şu an sokağa çıkmamı dünyanın en normal şeyi haline getiren, ilginç bir etken. Hani bazen elinde hiçbir silah kalmıyor ve ancak koşuyorsun ya Mirror's Edge misali; az sonra onu yapacağım, benden haber alamazsanız Çarşı'yı arayın.

Fakat yeni Killzone'da bu kadar savunmasız değiliz. İki tane silah taşıyacağımız belirtiliyor ve buna "OWL" adında enteresan bir cihaz eşlik ediyor. OWL'un üç tane kullanım şekli var. Bir tanesi düşmanları elektrikle boğup bir süreliğine etkisiz hale getiriyor, bir diğeri 50 metre yüksekliğe bir anda ulaşmamızı sağlayan bir ulaşım yolu yaratıyor, diğeri de Resistance misali önümüze bir kalkan koyuyor. Oyun artık diğer Killzone'lara göre daha zor olduğu için OWL'un yardımına sıkça gereksinim duyacağımız belirtiliyor.

Shadow Fall, diğer Killzone oyunlarına göre daha serbest bir yapı barındırarak ve bu bağlamda da oyunu Crisis 3'e biraz benzetebiliriz. (Bunun dışında da oyunda genel bir Crisis esintisi var nedense...) Oyun yine bölümlerden oluşacak fakat bir bölümde hangi

yolu tercih edeceğimiz, nasıl bir taktik izleyeceğimiz bize bırakılacak.

Konu olarak da şöyle bir durum söz konusu ki Vekta gezegeninde Helghast ile ISA, Çin Seddi benzeri ve hatta bundan çok daha büyük bir duvarla birbirlerinden ayrı iki bölgede yaşam sürüyorlar ama ortada bir barış durumu da yok. O duvar da geçilmez olmadığı için problemler çıkıyor ve Helghast ile ISA bir kez daha karşı karşıya geliyor.

Daha taktiksel ve daha zorlayıcı bir mücadeleye sahip olacak olan Shadow Fall, bayağı iddialı geliyor; PS4 almaya niyetlenenler listesine eklemeli. ■

### Neden heyecanlıyız?

Killzone 3'ün tadı hepimizin damağında kaldı ve Shadow Fall'un fragmanları da Killzone açlığımızı bir kez daha körukledi. Oyunun yenilenen yapısı ve PS4'e yakışan, kaliteli grafikleri, PS4'ün çıkışında mutlaka edinilmesi gereken oyunlar arasına sokuyor Shadow Fall'u. Eğer sağlam da bir senaryoya sahip olursa Shadow Fall bir klasik olabilir.

HEYECAN  
METRE 5/5

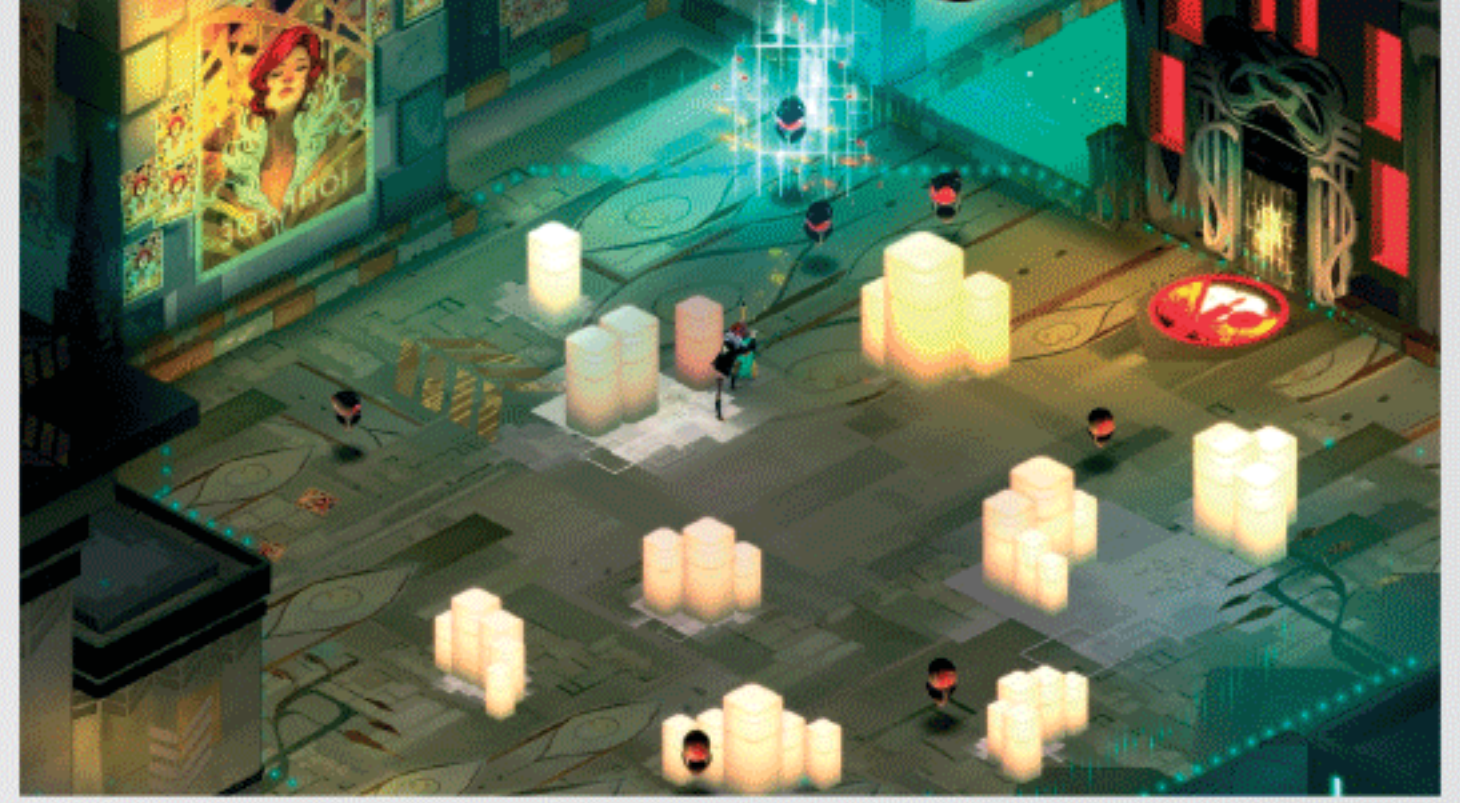






HEYECAN  
METRE 4/5

■ Oyunun grafiklerinden çok oynanışını beğeneceğiz gibi geliyor...



Yapım Supergiant Games Dağıtım Supergiant Games Tür Aksiyon Platform PC, PS4 Çıkış Tarihi 2014

## Transistor

Müzik güzel bir kere...

**B**astion'ı oynadıysanız, Supergiant Games'i de tanıyor olmalısınız ve büyük ihtimalle Bastion'a hayran kaldınız. Bu oyunla ünlenen yapımcı da yepyeni oyunu Transistor'ı geçtiğimiz aylarda (Mart) tanıttı ve bağımsız bir oyun olmasına rağmen E3 2013'e bile getirdi zira ortadaki oyun hiç de fena değil.

"Cloudbank" adındaki bir ses bankasında seslerimiz kaydediliyor, bunu bir kenara yazın. Fakat bir şey oluyor ve bu kayıtlar siliniyor, insanların sesleri yavaş yavaş yok olmaya başlıyor. Kahramanımız da (Kendisi hoş bir kadına benziyor gördüğümüz kadarıyla.) olayları daha fazla göz ardı edemiyor ve olayların arkasındaki sis perdesini aralamak için bir maceraya atılıyor.

E3 2013'te oyunla ilgili yepyeni bilgilere ulaşamadık

maalesef; ilk tanıtımda yer alan bilgilerden ötesine yer verilmemişti. İzometrik bir bakış açısından oynanacak olan oyunda, ara ara iki boyutlu bölümler de yer alacak ama bunların sayısı daha az olacak. Birtakım ilginç yaratıklar ve düşmanlar ile her şeyden daha enteresan olan kılıcımızı kullanarak savaşaacağız. Bu kılıç, yapısı itibarıyla farklı özelliklere sahip olacak gibi duruyor fakat bu özelliklerin neler olduğunu da öğrenebilmiş değiliz.

Transistor'ın asıl dikkat çeken yönü keskinlik sunumu. Eminim senaryo kısmı da fena olmayacaktır lakin görsellik, bağımsız bir oyun için bir hayli iyi. Görsellikten kastım da PS4'e yakışacak, inanılmaz grafikler değil, oyunun tarzı ve atmosferi. Bu atmosferi destekleyecek müziklerin de oyunda yer alacağını düşünüyoruz

ve toplamda, önümüze çok iyi bir paket çıkaracak gibi duruyor Supergiant Games. Oyunun ancak 2014'ün herhangi bir zamanı piyasaya çıkacak olmasıysa biraz can sıkıcı... ■

### Neden heyecanlıyız?

Supergiant Games, Bastion ile harika bir oyun deneyimi yaşattı oyunculara. (Oyunu denemediyse, geç kalmış sayılmazsınız.) Firmanın bu başarısını yeni oyununda da sürdüreceğini düşünüyoruz ve izlediğimiz fragmandan da anladığımız üzere oyun gayet iyi şekilleniyor.

Yapım Sony Japan Studio Dağıtım Sony Tür Aksiyon Platform PS4 Çıkış Tarihi Belli Değil

## Knack

Goblin'lere karşı tek çözüm!

**B**ir PS4 oyunu gibi gözükmeyen ama eğlenceli olacağı aşikâr olan Knack, herkesin oynayabileceği türde bir oyun olarak tasarlanıyor ve nihayet E3 2013'te, oynanışını neye benzeyeceğini de görebilmiş olduk. Knack adındaki kahramanımız aslında ufak bir yaratık. "Robot" deseniz değil, "uzaylı" deseniz değil... Bir laboratuvar ürünü gibi duran Knack, insanların goblin'lere karşı mücadelesinde çok önemli bir silah ve biz de bu silahın kontrolündeyiz.

Knack'ın en büyük özelliği, "Relic" adındaki nesnelere toplayarak büyüyüp güçlenebilmesi. Knack boyutları büyüdükçe küçük düşmanlarını çok kolay ezebiliyor

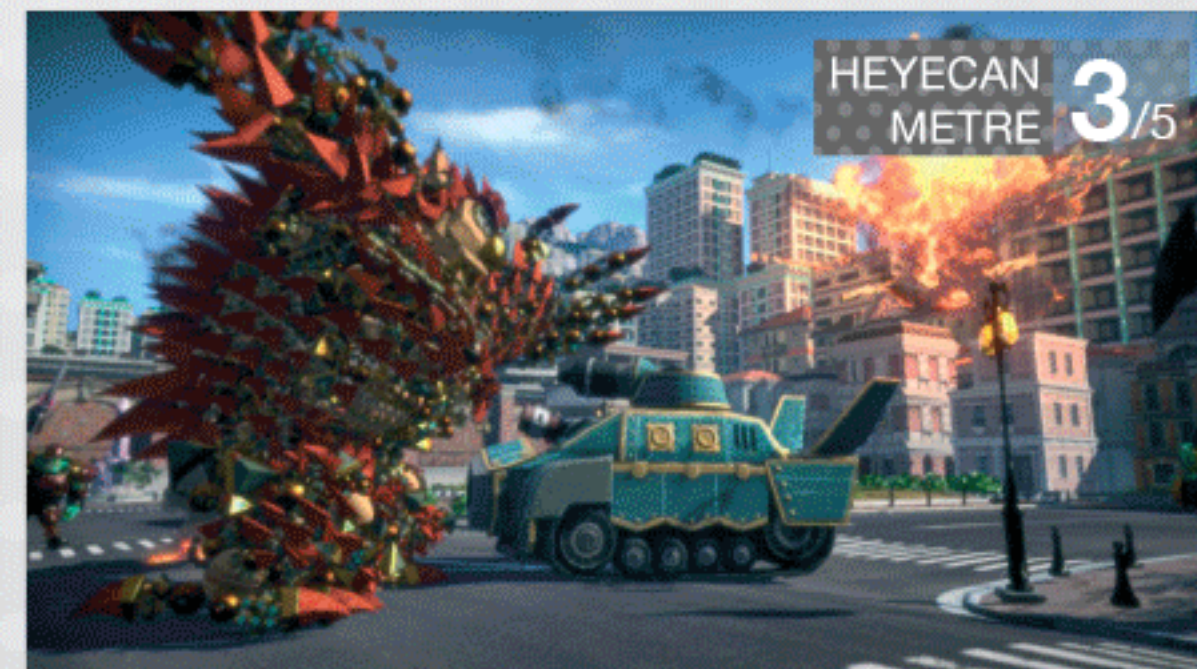
ama oyun da buna göre, ona daha zorlu düşmanlar getiriyor. Relic'ler aynı zamanda Knack'ın sağlık seviyesini düzeltmek için de kullanılıyor. Kahramanımızın çeşitli özel güçleri de olacağı söyleniyor ve bunların yanında, yine E3 tanıtımından öğrendiğimiz üzere Knack, farklı element güçlerine de sahip olabilecek. Buz ve ateş güçlerini kullanabileceğini gördük fakat bu güçlerin tam olarak oynanışı nasıl etkileyeceğini maalesef öğrenemedik.

Birçok farklı bölüme sahip olacak olan oyunun bir bölümünde kocaman bir yaratığın önünde koşup engelleri aşmaya çalıştığımızı da gözlemledik. Bu bölüm Dreamcast'teki Sonic Adventure'da, kocaman bir balinadan kaçtığımız bölümü hatırlatmadı değil. Ne var ki oyun genellikle üçüncü kişi kamerasından oynanan bir aksiyon oyunu olacak, bu tip özel bölümler daha az görülecek.

Kolayca oynanabilen, eğlenceli bir oyun olacağı şu anda bile belli olan oyundan senaryoya dair pek bir umudumuz yok; hatta tahminimce bu oyunu daha çok küçük yaşta oyuncular tercih edecektir. Ve elbette ki bu oyunu oynayıp dergide tanıtımını da ben yaparım, üstüme yapıştı bir kere... ■

### Neden heyecanlıyız?

PS4'ün çıkış oyunları arasında bir benzeri bulunmaması ve kolayca oynanabilmesi ile konsolu hediye olarak çocuklarına alacak olan ebeveynlerin Knack'i tercih edeceğini düşünmekteyim; hatta kafasını FPS'lerden kaldıracak olan oyuncular bile burada eğlenceli vakit geçireceklerdir. Yine de çok derin bir oyun arayışında olanlar, başka oyunlara yönelecekler gibi gözüküyor...



HEYECAN  
METRE 3/5





HEYECAN  
METRE 4/5

Yapım Crytek Dağıtım Microsoft Tür Aksiyon Platform Xbox One Çıkış Tarihi Kasım 2013

## Ryse: Sons of Rome

Marjinal gruplara karşı, tek bir güç!

2010 yılında yapım aşamasında olduğu bildirilen ve daha sonra şekil değiştirmeye başlayan, ilginç bir proje olarak hafızalarımızda yer etmişti Ryse. Crytek tarafından hazırlanmaktaydı ve Crytek'in Crysis ve Warface'ten tamamıyla farklı, Roma dönemini konu alan bir oyunla uğraştığına tanık olmak şaşırtıcıydı. Ryse'in şimdiki nesil konsollara geleceğini düşünüyorduk ki hakkında bir daha haber çıkmadı ve ancak yeni Xbox'ın adı geçmeye başladığında, ona özel bir oyun olabileceği söylentilerini duyduk ve Xbox One'ın açıklanmasıyla birlikte bu söylentilerin de gerçek olduğu ortaya çıktı.

Xbox One'ın lansmanında hakkında bilgi verilmeyen oyunun detayları E3 2013'te gösterildi ve oyunun küçük de olsa bir kısmı oynanabiliyordu. Aynen İkinci Dünya Savaşı'nda Omaha Beach'e yapılan çıkarma gibi, bir dolu kılıçlı kalkanlı askerin karaya inmesiyle başlıyor demo ve amaç, gemileri bir bir indiren kuledeki büyük mancınığı ortadan kaldırmak. Üstelik yapılan bu çıkarma bir kaleye olunca, etraf da asker kaynıyor ve direkt olarak bunların kucağına düşüyoruz. Yavaş yavaş kalenin kapılarına doğru ilerlerken diğer askerlerin okların hedefi olduğunu görüyor ve dehşete kapılıyoruz zira bu sahneler bayağı detaylı hazırlanmış. İlerlerken, ilerlerken ilk çatışmamızı da gerçekleştiriyoruz. Tek bir tuşla gard alıp bir diğer tuşla saldırarak gerçekleştirdiğimiz saldırıların hemen

ardından, düşmanımızın kafasında basmamız gereken tuşlar gösteriliyor. Bu tuşlara zamanında ve doğru bir şekilde basmak, onları farklı şekillerde öldürmemizi sağlıyor. Eğer tuşa doğru basamazsak düşmanımız bize saldırıyor ve onunla bir kez daha aynı mücadeleye giriyoruz. Tabii ki karşımızdakiler enayi değiller, tek tek saldırmıyorlar bize. Karşımızda birden fazla düşman olduğunda, aynen Batman'deki gibi saldırırken yönümüzü değiştirip kılıcımızı başka yöne savurabiliyoruz. Bir düşmanın kafasında basmamız gereken tuş belirtildi ve diğerinde belirtilmediyse onların ikisini de bu kıvama getirmemiz gerekiyor ki ikisinden de şekilli bir şekilde kurtulalım.

Demoda bolca "tuşa basma" durumu gözlemleniyor ve açıkçası oyun hep bu şekilde giderse biraz sıkıcı olabilir gibi geliyor. Ne var ki birkaç çatışmadan sonra askerleri yanımıza çağırıp bir ekip olarak hareket etmeye başlıyoruz. Bunun nedeni de ileriden bir ok yağmuru gelmesi. Oklar geldiğinde "Shields!" komutunu veriyoruz ve herkes kalkanını kaldırarak bir duvar oluşturuyor. Bunu birkaç kez yaptıktan sonra, yeterli mesafeye gelindiğinde mızraklar devreye giriyor ve okçuları mızraklarla birkaç seferde indiriyoruz. Bundan sonra da birkaç çatışma daha oluyor, bir tanesinde kalenin surlarında bekleyen bir düşmanı aşağı itebildiğimizi görüp seviniyor ve nihayetinde bir mancınığı ele geçirip yok edilmesi gereken kuleyi aşağı indiriyoruz.



Tüm bu demo boyunca grafikler de elbette ki dikkat çekiyor. Crytek detaylara bir hayli özen göstermiş ve Roma Dönemi atmosferi çok iyi yansıtılmış. Oyunun adı Ryse yerine 300 Spartalı olsaydı bu kadar iyi bir atmosfer olabilirdi...

Açıklanan bir başka bilgiye göre de oyunda iki kişilik bir multiplayer modu bulunacak. Burada Colosseum'da sırt sırta vererek çeşitli mücadelelere gireceğiz. Colosseum'u da sadece taştan bir arena gibi hayal etmemek gerektiğini söylüyor yapımcılar zira farklı mücadeleler için içine ormanlar, akan sular ve başka farklı ortamlar konabileceğini ve buna göre farklı mücadelelerde yer alınabileceğini belirtiyorlar. Ryse şık bir oyun olma yolunda hızla ilerliyor; bakalım ilerleyen günlerde oyun hakkında ne gibi bilgilere ulaşacağız... ■

### Neden heyecanlıyız?

Kuşkusuz ki oyunun arkasında Crytek'in olması, oyunu kale almamızdaki en büyük etkenlerden bir tanesi. Crytek'in detaya ve kaliteye verdiği önemi bildiğimiz için Ryse'in de iyi bir oyun olacağını düşünüyoruz. Buna etrafta Ryse gibi pek fazla oyunun bulunmaması da eklenince Ryse, Xbox One sahibi olduğumuzda almak isteyeceğimiz oyunların başında yer alıyor.



Yapım Turn 10 Studios Dağıtım Microsoft Tür Yarış Platform Xbox One Çıkış Tarihi Kasım 2013

## Forza Motorsport 5

Yeni neslin, en şık yarış oyunu mu?

**M**icrosoft nasıl bir detay peşindeyse bu oyundaki herhangi bir pisti, aracın kokpit görüntüsünde oynadığınızda gözleriniz kamaşıyor ve gördüklerinize inanamıyorsunuz. Aslında bundan tam önce de o hayallerinizi süsleyen arabalar size en ince detayına kadar, fantastik bir grafik kalitesinde gösteriliyor ve asıl kamaşma da o zaman başlıyor.

Forza Motorsport 5 kuşkusuz ki serinin en iyi gözükken oyunu. Güneşin durumuna göre aracın ön camındaki yansımalar bile değişiyor, "gerçeği" ekranda gördüğünüze inanıyorsunuz. Tüm bunlar da 1080p çözünürlükte ve 60fps hızında gerçekleşiyor.

E3 2013'te edindiğimiz bilgilere göre oyunda birçok spor aracının yanında IndyCar takımlarının araçları da bulunacak. Andretti Autosport, Rahal Letterman Lanigan Racing, Target Chip Ganassi Racing

ve Team Penske, IndyCar takımları olarak oyunda yer alacak ve buna ek olarak klasik F1 arabalarını da oyunda göreceğiz. (1976 McLaren M23 ve 1976 Ferrari 312-2 gibi.)

Oyun yeni Xbox One gamepad'inin arka tuşlarındaki titreşim özelliğini de destekleyecek. Özellikle fren yaparken ve oyunu vites kullanarak oynarken burada yer alan titreşim size sinyaller vererek zamanlamayı tutturmanızda yardımcı olacak.

Her ne kadar bir simülasyon oyunu değilmiş gibi gözükse de tüm kontrolleri kendinize bıraktığınızda oyun bir hayli zor. Bu yüzden de yarış öncesinde, aracın hangi kontrolü için yardım istediğinizi ayarlayabileceksiniz. Otomatik vites geçişleri, direksiyon hâkimiyeti ve fren gibi konularda destek alıp almamak size bırakılıyor.

Pistleri çevreleyen şehrin ve yapıların da son derece detaylı gözüktüğü oyun, Xbox One'in ve belki de yeni neslin en iyi yarış oyunu olabilir. Bakalım DriveClub ve Gran Turismo 6, Forza Motorsport 5'in karşısında durabilecek mi... ■

### Neden heyecanlıyız?

LEVEL DVD'sinde yer alan fragmanı ve internette yer alan diğer fragmanları da izledikten sonra bu oyuna hayran kalmamak mümkün değil. Lakin yarış oyunları ancak belirli bir süre insanların heyecanına karşılık verebiliyor ve bence gerçekçi yarış keyfi artık daha iyi grafiklerle değil, oyuna dâhil olmakla sağlanabilir. Bu bağlamda da artık Oculus Rift'e mi güvenmeliyiz, başka bir sisteme mi, bilmiyorum...

Yapım Harmonix Dağıtım Disney Tür Müzik Platform Xbox 360, Xbox One Çıkış Tarihi 2014

## Fantasia: Music Evolved

1940'tan günümüze...

**F**requency, Amplitude, Guitar Hero, Rock Band ve son olarak Dance Central ile müzikseverlerin gönüllerine taht kuran Bülent Ersoy... Pardon, Harmonix, yepyeni bir müzik oyunuyla yine Kinect sahiplerine keyifli anlar yaşatmayı planlıyor.

1940 Disney yapımı Fantasia'ya ve belki de 2000 yılında izleyicilerle buluşan Fantasia 2000'e gönderme yapan oyun, Dance Central ve Child of Eden'in bir karışımı gibi duruyor. Açıkçası oyunda tam olarak ne yapacağımızı anlamış değilim. "Müziği kontrol et, ona şekil ver, müziği sen yarat!" gibi bir sloganı var oyunun lakin bunu tam olarak nasıl yapacağız ve yaparken de ne kadar keyif alacağız, bu kısımlarını çözebilmiş değilim.

Disney'in Fantasia'ları klasik müziği konu ederken, Harmonix'in Fantasia'sı bizi pop müzikle buluşturacak. Şu an için Bruno Mars'tan Knock Out of Heaven, Fun'dan Some Nights ve Harmonix'in telefon müziği kıvamına gelen, dost bildiği Queen'den Bohemian Rhapsody açıklanan parçalar arasında. LEVEL DVD'sindeki fragmanda da göreceksiniz ki çalan müziğe ilginç şekillerde müdahale edebilecek ve müziğin seyrini değiştirebile-

cek, hatta parçada hiç bulunmayan enstrümanları araya sıkıştırarak tamamıyla farklı bir müziğe imza atabileceğiz.

Tam olarak bir dans oyunu olmadığı için elimizi kolumuzu havada sallamak ne kadar keyif verecek, bu konuda şüphelerim olsa da Harmonix'in iyi bir oyun hazırlayacağından da neredeyse eminim. (Kötü bir oyun çıkarsa bayağı şaşıracağım.) Her iki Xbox sistemini de destekleyecek olan oyunun Xbox One versiyonu hem daha kaliteli grafiklere sahip olacak, hem de yeni Kinect sayesinde hareketlerinizi daha iyi algılayacak. ■

HEYECAN METRE 3/5

### Neden heyecanlıyız?

Guitar Hero ve Rock Band oyunlarının devamı gelmediğinden ve Rocksmith de çok zor olduğundan, yeni bir müzik oyunu deneyimi peşindeyiz oyuncular olarak. Fantasia bu açığı kapatabilir mi, ancak oyun piyasaya çıktığında göreceğiz lakin yeni nesil konsolların bu ilk müzik oyununa bir şans vermek gerektiğini düşünüyorum.





HEYECAN  
METRE 3/5

■ Birtakım bulmacalara da ev sahipliği yapacak olan Below, büyük bir sırrı ortaya çıkarmamızı istiyor.



Yapım Capybara Games Dağıtım Microsoft Tür Macera Platform Xbox One Çıkış Tarihi Belli Değil

## Below

Aşağıda ne ola ki?

**S**word & Sworcery'yi oynadınız mı? Ben oynamadım, bana verir misiniz oyunu? Keşke oynasaydım diyorum çünkü Below'un fragmanını izledikten sonra bu ekibin daha önce, bu kalitede bir oyun yapmış olması ve bunu kaçırmış olmama çok bozuldum. (Kendine bozulan ilk insan...)

Microsoft'un bağımsız oyun yapımcılarını bağrına basıyormuş imajı çizercesine destek olduğu Capybara Games, yeni oyunu Below'u sadece Xbox One'a hazırlıyor ve Xbox One'ın bağımsız oyunlarıyla da ön plana çıkması için öncü rolü üstleniyor.

Below öncelikle grafikleriyle dikkat çekiyor ne yalan söyleyelim. Oyun tam anlamıyla tarz sahibi ve görselliği, oyunun atmosferine de yardımcı oluyor. Biz tam olarak

kimiz, neden karanlık bir geçitten geçip bir dağın derinliklerine iniyoruz, bunu henüz bilmiyoruz ama oyunda yapacağımız şey de bundan başkası değil. Kahramanımız sessiz ve sakin bir biçimde dağın derinliklerine inerken bir bakıyor ki etraf karanlıklaştıkça bazı gözler de onu izlemeye başlıyor ve nihayetinde karanlıkta, karanlıktan daha siyah yaratıklarla yüz yüze geliyor. Oyunun bir kısmı bulmaca çözmeye dayalıyken, bir başka bölümünün de aksiyona dayalı olduğunu gördük. Aksiyon birkaç yaratıkla mücadele etmekten ötesi değil; yani oyun bir hack'n slash tarzında olmayacak fakat birkaç yaratık bile sorun çıkaracağına benziyor. Karakterimiz ok benzeri bir şeyler atarak düşmanlarına cevap veriyor ve biraz sonra da görüyoruz ki bize yardımcı olabilecek bir kişi daha

oyuna dâhil oluyor. Bu yapay zekâ mı olacak, yoksa bir arkadaşımızı da oyuna mı dâhil edebileceğiz, henüz bu konu kesinlik kazanmadı ama oyunu öyle ya da böyle iki kişi oynayabilmek eğlenceli olacağına benziyor. ■

### Neden heyecanlıyız?

Bir bağımsız oyun elbette ki Xbox One aldirtmaz ama Microsoft'un böylesine kaliteli bir yapımcı bağrına basması ve bunu yaparken de Capybara Games'i mutlu etmiş olması (Kesin bazı kolaylıklar sağladılar.) sevindirici. Below, farklı bir oyun arayanlar için de iyi bir seçim olacağına benziyor ve umudumuz oyunun çok kısa olmaması yönünde.

Yapım Remedy Dağıtım Microsoft Tür Aksiyon Platform Xbox One Çıkış Tarihi Belli Değil

## Quantum Break

Zaman donar, insanlar ölür ama "gerçek" ölümsüzdür

**S**on yıllarda Alan Wake ile adını duyuran ama istediği başarıyı yakalayamayan Remedy, azmetti ve yine Microsoft'un desteğini de arkasına alarak yepyeni bir oyun çalışmasına girdi, ortaya da Quantum Break'i çıkardı. Alan Wake'le uzaktan yakından alakası olmayan oyun bana ilk aşamada Remember Me'yi hatırlatsa da ondan çok daha farklı bir yapım. Aslına bakarsanız Quantum Break bir televizyon dizisi kıvamında duruyor ve LEVEL DVD'sinde yer alan fragmandan da bunu hemen anlayabilirsiniz. Zaten

daha önce de açıkladığımız üzere, oyunla birlikte bir dizi de planlanıyor ve oyunla dizinin paralel bir tecrübe sunacağı belirtilmişti.

E3 2013'te yayımlanan görüntülerden anladığımız üzere, senaryoda yer alan ve ters giden bir bilimsel çalışma, dünyanın çeşitli yerlerini etkilemeye devam ediyor ve zamanın ilerleyişini etkileyen bu bozulmalardan bir tanesine şahit oluyoruz. Kahramanımız ve yanındaki bir kadın, bir doktoru 60 saniye içerisinde bulunduğu "zaman duraklamasından" kurtarmak zorunda kalıyor ve bir resim gibi duran patlamanın ortasından kadını ve bir ipucunu çıkarıp alıyor.

Görüntülerdeki detay ve grafikler yine çok iyi, yine

yeni nesli gözler önüne seriyor. Özellikle gösterilen patlamadaki parçalanmış cisim detaylarına şapka çıkarmak lazım. Bununla birlikte karakterlerin yüzlerinin modellemeleri ve motion capture'ı da çok sağlam yapılmış ve sanıyorum ki artık birçok oyunda böylesine gerçek mimikler ve modellemeler göreceğiz.

Quantum Break hakkında bilgiler parça parça geliyor ve bu yüzden de oyun hakkında tam bir resme sahip olamıyoruz ama Remedy bu işi gerçek bir Remedy işi olarak adlandırdığından beri oyunun iyi olacağına dair inancımız arttı. ■

HEYECAN  
METRE 4/5



### Neden heyecanlıyız?

Remedy'nin sahip olduğu "göz" ve oyunun şimdiye kadar gösterilen kısmı gayet tatmin edici. Üstelik Xbox One'a özel olmasıyla birlikte oyuna daha da büyük bir özen gösterileceğini düşünüyoruz. Oyunun bir dizi formatında olması sürükleyiciliğini de arttıracaktır kuşkusuz ve oyunun diziyi desteklenmesi de şimdiye kadar yapılmamış bir çalışma olacak.



Yapım Capcom Dağıtım Capcom Tür Aksiyon Platform Xbox One Çıkış Tarihi Kasım 2013

## Dead Rising 3

53.000 zombi!

**G**arip ve son derece Japon temalı bir zombi oyunudur Dead Rising ve ne yalan söyleyeyim, üçüncü oyunun Xbox One'a özel bir oyun olacağını hiç düşünmemiştim. (Microsoft'ta para var tabii ki.)

İkinci oyundan 10 yıl sonrasını konu alan oyunda yepyeni bir kahramanımız var. Her şeyin bittiğini sanıyorken aslında her şeyin yeni başladığını görüyor ve yine binlerce zombiyle baş başa kalıyoruz.

Bir oto tamircisi olan Nick Ramos, zombilerle çevrili bölgeden kurtulmaya ve insanları kurtarmaya çalışan kahramanımızdan başkası değil. Elinde enteresan bir silahla dikkat çekiyor; bir tarafı balyoz, diğer tarafı elektrikli testere olan bu silahın iki ucunu da bir Vileda sapı bağlıyor. E3 2013'te öğrendiğimiz yeni bilgiler neticesinde Nick'in, önceki oyunlardaki kahramanlarımızdan daha ileri seviye bir teknikle, bir masaya ihtiyaç duymadan silahlarını oluşturabileceğini öğrendik. Ayrıca bulacağı silah şemalarındaki parçalar da artık başka parçalardan sağlanabilecek. (Tahta sopa yerine plastik sopa da iş görecektir örneğin.)

Dead Rising 2'nin üç katı zombiyi aynı anda bölgeye bırakabilecek olan oyun, yine enteresan kıyafetlere ve olaylara da ev sahipliği yapacak. Oyunun kolaylaşmasından şikâyet edenler için de bir Nightmare Round modu bulunacak.

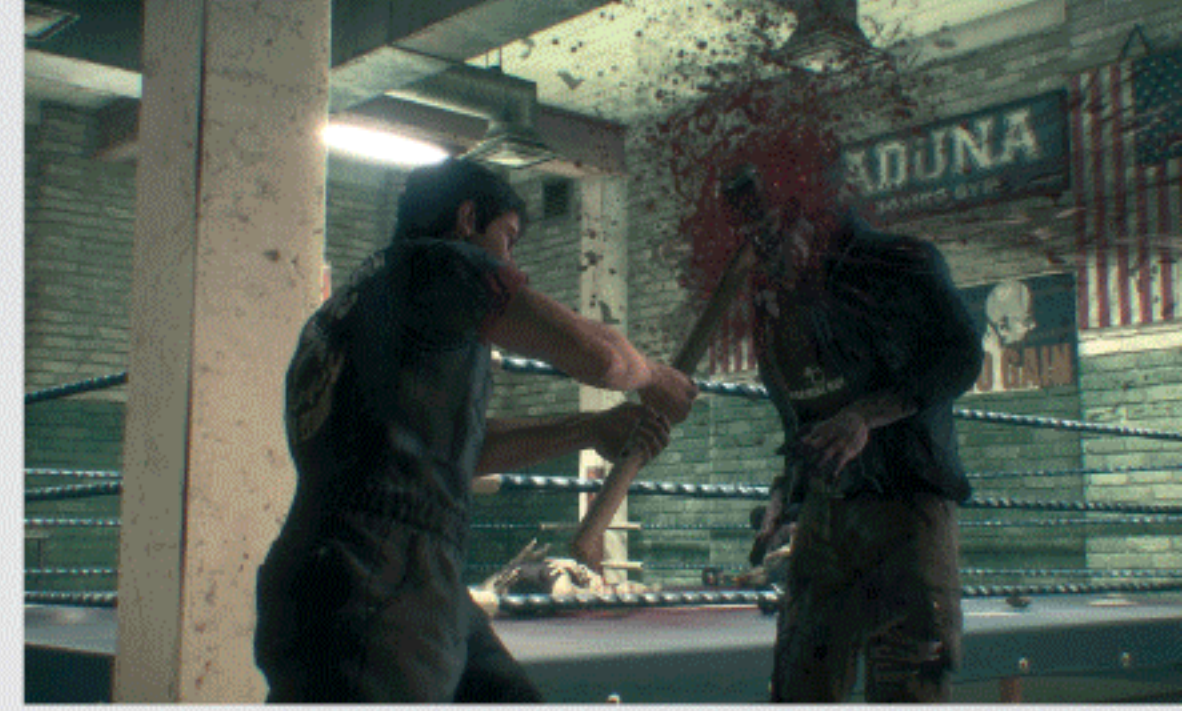
Birden fazla sonun bulunacağı Dead Rising 3'ün Xbox One'ın çıkış oyunlarından bir tanesi olması da ilginç geldi bana zira Dead Rising serisi yeni bir konsol aldirtacak bir oyun değildir çoğu oyuncunun

gözünde. Gelişmiş grafiklere ve daha fazla zombiye sahip yeni Dead Rising, eğer başarılı olmazsa serinin son oyunu olacaktır. ■

### Neden heyecanlıyız?

Eğri oturup doğru konuşmak gerekirse Dead Rising 3 ile ilgili pek bir heyecan taşıyoruz içimizde. Çünkü tahminimizce oyun, daha önceki Dead Rising'lerden pek farklı olmayacak ve Dead Rising oyunlarının hiç-biri de klasik adayı bile olamamıştı. Yine de Xbox One oyun kıtlığında başvurulabilecek bir yapımla olabilir.

■ Kahramanımızın yeni balyozu, zombileri yakın dövüşte darmadağın ediyor.



HEYECAN  
METRE 3/5



Yapım Grounding Inc. Dağıtım Microsoft Tür Aksiyon Platform Xbox One Çıkış Tarihi Belli Değil

## Crimson Dragon

Panzer Dragoon'un izinden...

///Project Draco" olarak bilinen ve sonradan "Crimson Dragon" adıyla anılmaya başlayan, Grounding Inc.'in iddialı oyunu aslında Panzer Dragoon'un yeni nesle uyarlanmış halinden öte değil. Eski Panzer Dragoon oyunlarını hatırlamıyor olabilirsiniz lakin ilk Xbox'taki Panzer Dragoon Orta'yı bir ihtimal oynamış olabilirsiniz. Eğer bu gruptaysanız, Crimson Dragon'ın da nasıl bir oyun olacağını şimdiden anlamış olmalısınız.

Crimson Dragon'ın ilgi alanına girmesi için bir ejderhanın sırtında oturup o bir ray üzerinde ilerlerken (Hayali bir ray.) çevreye ateş püskürtmeyi çekici bulmanız lazım. Bu düşünce umurunuzda bile olmadıysa bir de şansınızı LEVEL DVD'sindeki fragmanla denemelisiniz

zira oyunun grafikleri de hiç fena sayılmaz.

Oyunda amacımız, ejderhamızın sırtındayken önümüze gelen engelleri işaretleyip ardından patlatmak. (Rez ve Child of Eden gibi biraz.) Bu sırada yeni güçler kazanıp elbette ki ilginç düşmanlarla da burun buruna geleceğiz. Çeşitli boss'lar karşımıza çıkacak ve onların saldırı desenlerini ezberleyerek onlara karşı mücadele edeceğiz.

Kinect'in yanında standart gamepad desteği de sunacak olan oyun, hızlı oynanışıyla dikkat çekiyor. Yani bu oyunun başında uzunca vakit geçirmek tamamıyla sizin elinizde olacak.

Panzer Dragoon fanatiklerinin havada kapacağı

oyunun diğer oyuncular tarafından beğenilip beğenilmeyeceğini öngöremiyorum lakin oyunun grafikleri ve kolay oynanışı birçok oyuncunun dikkatini çekecektir. ■

### Neden heyecanlıyız?

Crimson Dragon'ın da neden Xbox One'a özel bir oyun olduğunu çok anlayabilmiş değilim zira bu oyun da Xbox One'ın tercih edilmesinde rol oynayacak türde bir oyun değil. Olayın yegâne heyecan veren kısmı, oyunun bolca aksiyona sahip olması ve kolayca alışılabilir bir yapıda sunulması.

HEYECAN  
METRE 2/5





HEYECAN  
METRE 5/5



Yapım Square Enix Dağıtım Square Enix Tür Aksiyon / RPG Platform PS4, Xbox One Çıkış Tarihi 2014

## Final Fantasy XV

Versus 13'ten, 15'e...

Final Fantasy'nin en ilginç oyunlarından bir tanesiyle baş başayız, hazırlığınızı iyi yapın. 2006 yılında Final Fantasy Versus XIII olarak adlandırılan ve PS3 için düşünülen bu oyun, toplam yedi yılda hazırlanamadı, hazırlanamadığı gibi bir süre sonra hakkında bilgiler de kesildi. Şahane bir sinematiğe sahip olmasıyla birlikte FF hayranlarının odağında olan oyunun akıbeti bilinmezken, Square Enix bombayı E3 2013'te patlattı. FF Versus XIII, FFXV olmuştü ve yeni nesil konsolların ilk FF oyunu olacaktı...

Şahsen, "Çıksın da hangi sisteme çıkarsa çıksın!" diyerek yaklaşıyorum serüvenin 15. kısmına. Eskisi, detayları beni ilgilendirmiyor zira E3'teki görüntülerden oyunun gayet iyi şekillendiğini ve çok daha hızlı bir hale geldiğini gözlemledim.

FFXIII ile birlikte zaten eski sıra tabanlı oynanıştan daha da uzaklaşan ve daha dinamik bir hale gelen oyun, FFXV'te neredeyse Devil May Cry kıvamına ulaşıyor. Oyunun görüntülerini ilk defa gördüğümde biraz endişelenmedim dersem yalan olur zira gerçekten Final Fantasy'nin bir aksiyon oyununa dönüştüğünü sandım. Ne var ki ekranın sol ve sağ alt köşelerindeki seçeneklerden olayın gerçek zamanlı bir RPG'ye dönüştüğünü fark ettim.

Karakterimiz Noctis, yanındaki üç arkadaşıyla birlikte büyük bir maceraya atılıyor. Kendisi mafya benzeri bir ailenin oğlu ve bu aile de önemli bir kristali korumakla görevli. Kristale başka güçler ilgi duyunca da kıyamet kopuyor ve Noctis de iyiden iyiye dallanıp budaklanan bir maceranın içinde buluyor kendini.

Oynanış çok hızlı, çok dinamik ve belki de zaman zaman akıl karıştırıcı. Noctis'in çok önemli bir özelliği var ve o da Nightcrawler gibi kısa mesafelerde ışınlanabilmesi. Bu sayede birçok saldırıdan kolaylıkla kurtulabiliyor ve aynı zamanda düşmanlarının yanına yaklaşarak onlara saldırabiliyor. Karakterlerimizin sahip olduğu hareketler yine standart saldırılar ve bunlara ek olan büyüler ve özel hareketler. Noctis birçok farklı silah kullanabiliyor ve büyü gücü de bu silahlara göre şekilleniyor. Örneğin, bir alev topu atmak isterse farklı bir silaha geçip o silahın özelliğini kullanıyor. Diğer karakterlerse bir role bağlı ve silahlarını bile değiştiremiyor. Bu kadar dinamik bir oyunda da her karakteri istediğimiz role oturabilmek çok da anlamlı olmazdı zaten.

Noctis, ışınlanma yeteneğini savaş alanında da kullanabiliyor, çevrede yüksek yapılara tırmanmak içinde. Ne var ki burada bile rahat edemiyor, birçok düşmanla duvarlarda bile savaşıyor. Savaşlar sırasında düşmanların kafasından sayılar dökülmesi de olayın yine RPG çerçevesinde gerçekleştiğinin bir kanıtı oluyor.

Devasa yaratıklar, enteresan düşmanlar, renkli karakterler ve yine inanılmaz sinematiklerle bezeli olacak olan FFXV'in bulunduğu evren, Square Enix'in oyunun devamını getirmesi için de bir malzeme haline gelmiş. Bu demek oluyor ki FFXV-2, FFXV-3 gibi oyunlar piyasaya çıkacak ve bunların çıkması için de uzunca bir süre beklemeyeceğiz. (Bir yedi yıl daha beklemek çok üzücü olurdu...)

Oyunun yapımcısı Tetsuya Nomura'nın ilginç bir

yaklaşımı da olmuş oyuna zaman içerisinde ve bu düşüncesi, sinemalarda geçtiğimiz aylarda oynayan Seffiller'den sonra ortaya çıkmış. Bu filminden çok etkilenen Nomura, oyunu bir müzikale dönüştürüp dönüştüremeyeceğini sormaya başlamış arkadaşlarına ve doğal olarak onlar da, "Geç otur, biraz dinlen..." diyerek onu sakinleştirmiş.

"Müzikal bile olsa oynarım!" dediğim FFXV, umuyorum ki 2014'ün başlarında piyasaya çıkar da yeni konsollarımızla yepyeni bir maceraya çıkarız! ■

### Neden heyecanlıyız?

Yepyeni bir savaş sistemine ve yine mükemmel bir görselliğe sahip olan, yeni bir FF için heyecanlı olmak demek, bu seriyi hiç sevmemek demektir. Bana sorarsanız da seri düşüşe geçti ama FFXV'in sinematik kurgusu ve dinamik oyun yapısı, seriyi yeniden eski görkemine kavuşturacaktır. Buna inanıyorum, inanmak istiyorum!





Yapım Massive Entertainment Dağıtım Ubisoft Tür MMO Platform PS4, Xbox One Çıkış Tarihi 2014

HEYECAN  
METRE 3/5

## Tom Clancy's The Division

New York savaş alanı

**H**epimiz Patriots hakkında bilgi beklerken, Tom Clancy cephesinden bambaşka bir oyun çıktı meydana: Online bir aksiyon oyunu! Bir virüs yüzünden insanlığın büyük bir kısmının yok olduğu bir dönemde geçen oyunda, oyuncular yarı yıkık New York'ta birtakım görevlere çıkacak, görevlerden para ve tecrübe puanı kazanacak ve nihayetinde de karakterlerine bolca değişiklik yaparak bambaşka bir kahraman yaratmaya çalışacaklar. Yapımcılar oyunun bu modifiye kısmının çok önemli olacağını belirtiyor.

Oyunu en fazla dört kişilik takımlarla oynayabileceğimiz söyleniyor ve önemli bir özellikten de bahsediliyor; Battlefield 4'ün Commander modunun bir benzeri, The Division'da da yer alacak. Tabletinizden sürmekte olan

bir oyuna bağlanıp bir drone'un kontrolünü ele alabileceksiniz. Bu drone'un da çeşitli özellikleri olacak ve bir anda bir takımın üyesi olacaksınız. Drone'un karakterlerin özelliklerini belirli bir süreliğine geliştirmesi, sağlığını düzeltebilmesi gibi özellikleri bulunuyor. Oyunun bir kısmında da ekibin ağır bir saldırı altında kaldığı gösterildi ve burada yapımcılardan bir tanesi, tabletinden yönettiği drone ile düşmanların üzerine bir hava saldırısı yaptı, ekip de rahatladı. Drone'u bu şekilde iyi amaçlar için kullanabileceğimiz belli ama onu ekip arkadaşlarımıza karşı kullanıp kullanamayacağımız netlik kazanmış değil.

Tablet ile bilgisayarımızdan uzakta oyuna dâhil olabilmek çok güzel bir düşünce ama bunun için oyunun da yeterince keyifli olması lazım bana sorarsanız. Oynanışta

"hedef al, ateş et" mantığından çok daha farklı bir sistem olmadığı ve işin içinde süper güçler, büyüler bulunmadığı için de oynanış biraz yavan kalabilir gibi geliyor ama şimdiden olumsuz düşünmemek lazım. Zaman bize bakalım neler gösterecek... ■

### Neden heyecanlıyız?

Olayın içerisinde doğaüstü güçler olmaması bir handicap gibi gözükse de daha taktiksel ve daha "normal" bir oynanış da kendi içinde heyecan verici. Üstelik koskoca New York'un yüzlerce oyuncu tarafından kullanıldığını görmek ve onlarla mücadeleye girebilmek de eğlenceli olacaktır.

Yapım Ivory Tower, Ubisoft Reflections Dağıtım Ubisoft Tür Yarış Platform PS4, Xbox One Çıkış Tarihi 2014'ün ilk çeyreği

## The Crew

Takım ol, diğer takımı yoldan çıkart!

**C**riterion Games'den artık yeni bir Burnout çıkmaz. Peki, biz araçları yoldan çıkarma keyfini nerede yaşayacağız? Tabii ki The Crew'da!

Ubisoft'un bu iddialı yarış oyunu, E3 2013'ün en çok dikkat çeken oyunlarından bir tanesi oldu. Oyun belki Forza Motorsport 5, Gran Turismo 6 veya DriveClub kadar iyi grafiklere sahip değil ama oyunun ne kadar eğlenceli olduğunu anlatmak için kelimeler yetersiz kalıyor. (Düşünün, şimdiden!)

Devasa bir oyun alanı sunan oyun, A.B.D'nin birçok şehri bünyesinde barındırıyor. Bu şehirler arasındaki yolu dilerseniz arabanızla da arşınlayabiliyorsanız, dilerseniz de haritayı açıp istediğiniz şehri işaretleyerek yolu bir kenara itiyor ve o şehre direkt geçiş yapıyorsunuz. Oyunun Xbox One'daki hali, hiçbir yükleme zamanı barındırmamasıyla resmen ziyaretçileri büyüledi çünkü bu şehir geçişlerinden,

yarışlara ve mücadele geçişlerine kadar hiçbir yerde, herhangi bir bekleme süresi bulunmuyor. (Yeni nesle yakışan da budur!)

Bu kadar büyük bir oyun alanına sahip olmasıyla da oyundaki bir diğer özellik, online oyun olanağı ortaya çıkıyor. The Crew için MMO demek yanlış olmaz aslında çünkü bu kocaman alanda sürekli başka oyuncularla karşılaşacak ve onlara karşı mücadeleye gireceksiniz. Bir yarış kimin ilk bitireceğinden, tur sonunda sonda kalanın elenmesine dayalı olan kurallara kadar birçok farklı mücadelede yarışabileceğiniz gibi dört kişilik bir takım olup tek kişilik bir hedefi yoldan çıkarmaya da çalışacaksınız. (Bunun çok eğlenceli olacağını düşünüyorum.)

Kendi takımınızı oluşturmanıza ve aracınızı

istediğiniz gibi modifiye etmenize olanak tanıyacak olan oyun, bu modifiye işlemi için iOS'ta (Umarım Android'de de olur.) bir uygulama da sunacak. The Crew, yeni neslin en eğlenceli yarış oyunu olmaya aday! ■

### Neden heyecanlıyız?

Tamamıyla online olarak oynanabilecek ve devasa bir oyun alanına sahip olması, bu oyunu diğer yarış oyunlarından farklı bir yere koyuyor. Bunun üstüne Burnout'a benzer "arcade" tarzı bir oynanış barındırması da birçok oyuncunun hoşuna gidecektir. Sanıyorum ki The Crew, yeni neslin en çok oynanan oyunlarından bir tanesi olacak.

HEYECAN  
METRE 4/5

Yapım Infinity Ward Dağıtım Activision Tür FPS Platform PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One, Wii U Çıkış Tarihi 5 Kasım 2013

# Call of Duty: Ghosts

Riley, koş oğlum!

**B**attlefield büyük alanlardaki savaşları daha da büyük hale getirirken, Call of Duty de ölçeği bir o kadar düşürme niyetinde gibi gözüküyor. Bu karara E3 2013'te gösterimde olan iki bölümden sonra vardım ve gördüklerim de ne yalan söyleyeyim, beni pek de memnun etmedi.

Bir bölümde, üç kişilik bir ekip olarak ilerliyoruz. Ekibimizin bir üyesi de adının Riley olduğunu öğrendiğimiz köpeğimiz. İlk Modern Warfare'dan beri ekibimizde kim olursa olsun, bize emir verdiğini hatırlarsınız. "Dur..." "Biraz bekle..." "Şu taraftan gideceğiz..." Başlarda bu çok eğlenceliydi ve Captain Price gibi karizmatik karakterlerden emir almakta bir sakınca yoktu ama kaç oyundur aynı şey olunca, durum bana biraz yavan gelmeye başladı. Bahsi geçen bu bölümde de arkadaşımız bize ne yapmamız gerektiğini anbean söylüyor ve bir yerde köpeğimizi nasıl kullanacağımız ortaya çıkıyor. Onu ileri yollayabildiğimiz gibi tepesindeki kamera yardımıyla yönetme olasılığımız da varmış meğer. Bu sayede bir süreliğine Riley'nin kontrolünde oluyor ve düşmanlarımızın arkasından yaklaşarak, gizlenerek onları alaşağı edebiliyoruz. Riley bölümün bir yerinde havlayarak düşmanlarının ilgisini de kendisine çekiyor ve şaşkın şaşkın ilerleyen düşmanlar, takım arkadaşımızın hedefi oluyor.

Sualtında geçen bölümde de aynı durum söz konusuydu. Nereye gideceğimize ve nerede duracağımıza karar veren ekip arkadaşımızla birlikte ses dalgaları yollayan bir denizaltıyı indirmek için ilerledik, ilerledik ve sonunda denizaltıyla birlikte dibe gömüldük. Ardından paletli düşmanlarımız ortaya çıktı, onlara karşı ne yapacağız, siper nerede diye düşünürken de tanıtım sonlandı.

Maalesef Call of Duty: Ghosts beni heyecanlandırmadı. Hele ki Battlefield 4'ün muhteşem özelliklerinden sonra bu oyuna Modern Warfare 5 deselermiş de olurmuş zira oyunda yenilik namına çok az şey var. Neyin ne olacağını görmeye de çok bir şey kalmadı aslına bakarsanız... ■

## Neden heyecanlıyız?

Bir ihtimal gerçekten heyecanlı bölümler bizi bu oyunun başına oturabilir ama gösterimde olan iki bölüm bu heyecanı sağlamaya yetmedi. Oyunun multiplayer kısmında da çok bir yenilik olacağını sanmıyorum. Riley'nin oyuna getirdiği oynanış şekli de pek iç açıcı değil maalesef.

HEYECAN  
METRE 3/5



Yapım From Software Dağıtım Namco Bandai Tür Aksiyon Platform PC, PS3, Xbox 360 Çıkış Tarihi Mart 2014

# Dark Souls II

Ölümün ötesinde...

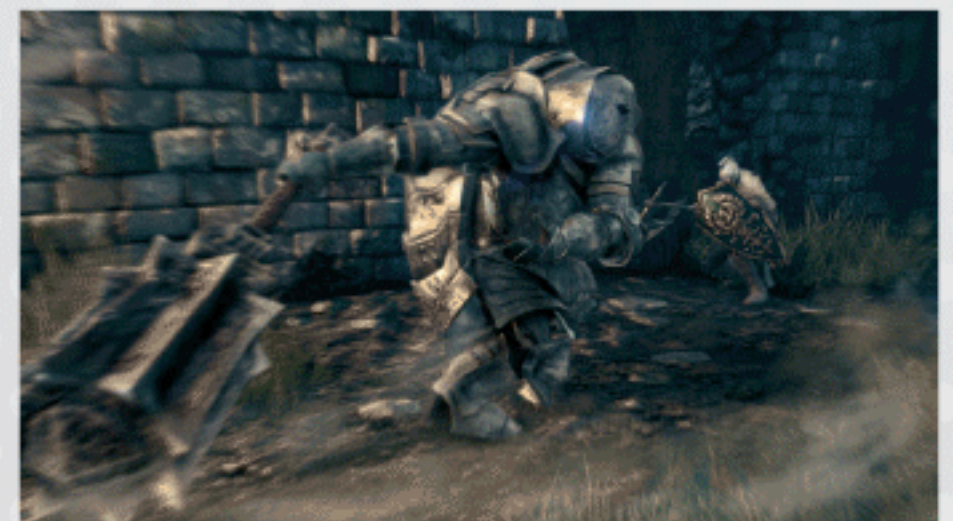
**E**3'te oynayanların sinirlerinin altüst olmasına neden olan bu oyun, ancak ve ancak oyunların başında sabırla oturabilen insanlara uygun olarak tasarlanıyor. (Bu ben değilim.) Kılıcı ve kalkanyla karanlık zindanlara inen bir şövalyeyi kontrol ettiğimiz oyunda her düşman, bir başka mücadele. Çoğu oyundaki gibi düşmanlarımızı dümdüz saldırmak genellikle ölümle sonuçlanıyor fakat Dark Souls II, zaten bunun olmasını da istiyor. Yapımcılar bu oyunda bolca öleceğinizi ve hatalarınızdan ders çıkararak bir kez daha deneyeceğinizi söylüyor. Bense onlara şöyle diyorum: Vaktim yok! E3'te oyunun fragmanında da yer alan Mirror Knight'la bir dövüş gösterimdeydi. Bu devasa boss, elinde aynaya benzer bir kalkanla başınıza bela oluyor. Bu kalkanı yere sapladığında, içerisinde hapsolmuş olan bir başka şövalye de meydana iniyor ve bir anda iki zorlu düşmanla savaşmaya başlıyorsunuz. Mirror Knight, oyunun tam olarak nasıl bir atmosfere sahip olduğunu da çok iyi gösteren bir boss: Zorlu ve

taktiksel davranılmadığı takdirde sizi yere indirecek türden bir düşman... Sürekli defansta durmanın da işe yaramadığı, sürekli saldırmanın direkt ölüm olduğu bu zorlu oyun, Dark Souls fanatiklerini elbette ki mutlu edecektir ama gitgide kolaylaşan oyunlarla dolu oyun dünyasına alışkın olanlar için de kâbus niteliğinde. Bir oyunun başında uzunca süre vakit geçirmek isteyenler, gözlerini Dark Souls II'den ayırmassın. ■

## Neden heyecanlıyız?

Hiçbir zaman bir Dark Souls fanatığı olmadığım için bu oyunla ilgili de ne düşüneceğimi tam olarak kestiremedim. Bolca zamanım olsa belki de oyunu en ince ayrıntısına kadar çözmek isterdim, bolca deneme yanılma yapardım ama içinde bulunduğum tempoda bu oyuna zaman ayırabileceğimi sanmıyorum ve bu da beraberinde oyuna karşı bir hiszlik oluşturuyor...

HEYECAN  
METRE 3/5





# Beyond: Two Souls

Somali'den sevgilerle...

**E**llen Page'i ve Williem DaFoe'yu kahraman koltuğuna oturtan Beyond: Two Souls, Quantic Dream'in Heavy Rain'den sonraki bombası olabilecek mi sizce? Soruyla giriş yaptım çünkü hala şüphelerim var oyuna ilgili... Heavy Rain, senaryosuyla ve atmosferiyle çok sağlam bir oyundu. Beyond: Two Souls'un da senaryosunun gayet iyi olacağını tahmin ediyoruz ama oyunun aksiyonu ön plana çıkarmış olan yapısı, biraz düşündürüyor.

"Jodie Holmes" adındaki bir kıızı 8 yaşından alıp 23 yaşına kadar taşıyoruz oyunda. Hayatın tüm zorluklarıyla tek başına mücadele etmesinin imkânsız olduğuna karar vermiş olan Holmes, yanında ruhani bir varlık da taşıyor; Aiden ona hayatı boyunca yardım eden bir varlık olarak oyunda önemli bir yere sahip.

Çevre detaylarının yine önemli olduğu oyunda kahramanımızı birçok farklı hava şartında ve bu şartlara uyum sağlayan animasyonlarla kullanıyoruz. Etkileşime geçebileceğimiz tüm nesnelere beyaz bir noktayla bize gösteriliyor ve bunları ya oyunda ilerlemek için ya da hikâyeye katkı olarak değerlendiriyoruz. Kahramanımız ateşli silahlar ve dövüş konusunda eğitim aldığı için oyunun birçok kısmında, görevi gereği birtakım insanlarla dövüşmek zorunda kalıyor. Burada da "zamanında doğru tuşa bas" oyununun bir değişime uğradığını ve zaman yavaşladığında sağ analog kolu doğru yöne ittirmemiz gerektiğini gözlemliyoruz. (Bize yön gösteren bir ibare

de yok; Holmes'ün yaptığı harekete göre kolu nereye ittirmemiz gerektiğini kendimiz anlayacağız.)

Kahramanımızın yardımcısı Aiden'in de birçok farklı gücü bulunuyor. Düşmanlarını boğup öldürebilen, onları bir süreliğine kontrol edebilen veya onları canlı birer kamera gibi kullanabilen Aiden, nesnelere yerlerinden oynatma konusunda da bir hayli yetenekli.

E3 2013'teki Somali bölümü yoğun aksiyon içeriğiyle beni çok etkilememiş olsa da oyunun senaryosunu merak etmiyorum değilim. ■

## Neden heyecanlıyız?

Açıkçası Heavy Rain'den sonra o kadar etkileyici bir macera oyunu oynamadık. Beyond: Two Souls da aynı firmanın elinden çıkarak bize yine böyle bir heyecan vaat ediyor. Oyunun görsel kalitesi ve oynanıştaki esnekliği de oyun için heyecan duymamıza katkıda bulunan diğer etkenlerden. Neredeyse unuttuyordum; bir de oyun Türkçe olacak!



Yapım Avalanche Studios Dağıtım Warner Bros Interactive Tür Aksiyon Platform PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One Çıkış Tarihi 2014

# Mad Max

Çölün ortasında bir psikopat

**B**iraz Burnout, biraz Borderlands, biraz Gears of War... Bence mükemmel bir karışım! Avustralya'dan çıkıp gelen ve Mel Gibson olarak bildiğimiz Mad Max, Tom Hardy'nin başrolünde olduğu Mad Max filminden de bağımsız olarak bir oyun haline geliyor ve bu oyun hakkında ümitlerimiz büyük.

İki bölümden oluşacağı söyleniyor oyunun: Araba sahneleri ve ayağımızın üstünde ilerlediğimiz aksiyon bölümleri. Max dünyanın en güçlü adamı değil ama tamamıyla büyük bir savaş alanına dönmüş dünyada da nasıl hayatta kalacağını iyi biliyor. Düşmanlarını isterse saklanarak, gizlenerek ortadan kaldırıyor, dilerse de sahip olduğu zıpkın ve pompalı tüfeğiyle ki Max'i kimsenin korkak gibi kullanacağını düşünmüyorum.

Arabasına bindiğindeyse çok farklı bir oynanış ortaya çıkıyor. Birçok alanda geliştirilebilen aracımız beygir gücü, dayanıklılık, ağırlık, yol tutuşu, zırh seviyesi gibi alanlarla ölçülüyor ve bu alanları oyun boyunca geliştirip aracımızın gücüne güç katabiliyoruz. Araç savaşları da şu şekilde gerçekleşiyor: Bir görev aldıktan sonra aracımızla o göreve giderken, aynen Borderlands'deki gibi birtakım yağmacılar başımıza bela

oluyor ve onları Burnout stili yoldan çıkarmaya uğraşırız. Bu sırada zıpkınımızı kullanmamıza da izin veriliyor. Zıpkın, rakip araçların tekerleklerini patlatmada veya koltuklarını sökmede çok işe yarayan bir silah. Aracı hurdaya dönmek üzere olan bir sürücü, aracından atlayıp bizim arabamıza da geçiş yapmaya çalışıyor ve burada hızlı davranarak pompalı tüfeğimizle onu üstümüzden atabiliyoruz.

Özellikle yeni nesil konsol versiyonlarında detay seviyesinin bir hayli yüksek olduğu Mad Max, çok sağlam bir aksiyon oyunu da olabilir, yüzüne bakmayacağımız bir oyuna da dönüşebilir. Avalanche Studios elindeki ismin kıymetini bilmeli ve oynanışı en iyi seviyeye getirmeli. ■

## Neden heyecanlıyız?

Gösterime girecek olan yeni Mad Max filminden tamamıyla bağımsız bir oyun olmasıyla, bir "film oyunu" olarak anılmayacak Mad Max. Bu bağlamda da yapımcılar senaryo olsun, başka alanlar olsun, tamamıyla serbest davranabilirler. Bu özgürlük de onları iyi bir oyun yapmaya itecektir. Ayrıca araçların modifiye edilebilmesi de heyecan verici bir özellik.





Yapım EA DICE Dağıtım Electronic Arts Tür FPS  
Platform PC, PS4, Xbox One Çıkış Tarihi Belli Değil

## Mirror's Edge 2

Şehir dediğin beyaz olur

DICE'in büyük bir kısmı Battlefield serisiyle uğraşırken, nasıl seçildiğinden emin olmadığım bir başka bölümü de meğer Mirror's Edge 2'nin yapıyla uğraşmış. Ve hatırlarsanız bir EA yetkilisi Mirror's Edge 2 çalışmalarının nasıl gittiğini kontrol ettiğinde oyunun iyi bir seviyede olmadığını düşünmüştü ve oyunun yapımının askıya alınmasını istemişti. Bu yüzden de oyun PS3, Xbox 360 gibi konsollar es geçmek zorunda kaldı ve bana sorarsanız, iyi de oldu. Hakkında pek az bilgi verilen yeni Mirror's Edge, yine Lucy Liu esanslı Faith'i başrole oturtuyor. Bununla birlikte oyun kaldığı yerden devam etmiyor ve yepyeni bir Mirror's Edge olarak hazırlanıyor. (İlk oyunun çok farklı yorumlar alması ve çoğu yorumun da oyunu çok başarılı bulmaması bunda bir etken olabilir.) Faith ilk bakışta önceki halinden daha yetenekli. Yine elbette ki bolca koşuyor, yine silah kullanmayı seçmiyor ama Jiu Jitsu'yu bu geçen süre zarfında çözmüş gibi bir imaj da çizmiyor değil; düşmanlarına karşı yumruklarını çok daha iyi konuşturan Faith, Orwellian polis kuvvetlerini farklı yakalama hareketleriyle de alt etmeyi biliyor. Renkler yine beyaz ağırlıklı, yine cart tonlar beyazın üstüne bırakılarak dikkat çekici bir etki elde edilmiş. Bunları elbette ki yeni neslin gücü de destekliyor zira oyun, henüz yapım aşamasında olmasına rağmen gerçekten çok iyi gözüküyor. Üstelik dümdüz renklerin ve minimalist bir tarzın benimsendiği oyunda yeni neslin izlerini görebilmek gerçekten oyuna yoğun bir emek sarf edildiğinin de göstergesi. Oyunun ne zaman çıkacağı hakkında bir bilgi verilmese de bundan sonra parça parça bilgiler gelmeye devam edecektir. Umuyoruz ki EA bu defa senaryoya da önem verir, ortaya her anlamda sağlam bir Mirror's Edge çıkar. ■

HEYECAN  
METRE 5/5

### Neden heyecanlıyız?

Parkour kavramını bir oyunda en iyi Mirror's Edge ile görmüştük ve bir süredir de bu spora dair bir oyun görmemekteydik. Ateşli silahların ve büyülerin egemenliğindeki FPS türü, Mirror's Edge 2 ile yeniden farklı bir soluk alabilir, şayet ki oyun akıllıca tasarlanırsa. Grafikel anlamda oyunun kuşku götürmez bir şekilde çok iyi olacağını şimdiden görebiliyoruz zaten...



HEYECAN  
METRE 3/5

Yapım Airtight Games Dağıtım Square Enix Tür Macera Platform PC, PS3, Xbox 360  
Çıkış Tarihi 2014'ün ilk çeyreği

## Murdered: Soul Suspect

Beni kim öldürdü?

L.A. Noire'i sevmiş miydiniz? Bu oyun onunla çok Lalakalı değil ama geçtiği dönemin aynı olduğundan şüpheleniyorum. L.A. Noire'da yalanları ortaya çıkarmaya çalışıyor, suçları çözmek için uğraş veriyorduk, buradaya katilimizi bulmaya çalışıyoruz.

Oyunun kaliteli fragmanından anladığımız kadarıyla hiç tanımadığımız ve kapüşonunun arkasına gizlenen karanlık bir karakter bizi camdan atmakla yetinmiyor, aşağı inip bir de bize kurşunları saydıyor. Her kurşunu öbür tarafta hisseden kahramanımız, artık ruhlar dünyasının bir üyesi...

Yapımcılardan gelen açıklamaya göre oyunun tamamında bizi kimin öldürdüğünü anlamaya çalışacağız. Gerçek dünyada fiziksel olarak var olmadığımız için de ruhani dünyanın nimetlerinden yararlanacağız. Gerçek dünyada gözükmeyen ipuçları, öbür dünyada birer sembol olarak gözükcek ve bunların arkasındaki sır perdesini aralamaya çalışacağız. Bunu yaparken birtakım karakterlerin de yardımını alacağımızı düşünüyorum zira tüm macerayı tek kişiyle konuşmadan götürmek, bir süre sonra kendi kendimize konuşmamıza yol açabilir.

Ruhani dünyanın bize ne gibi engeller teşkil edeceğinin detayları verilmemiş olsa da gördüğümüz kadarıyla bu dünyada da bazı karanlık ruhlar önümüze çıkacak, hatta katilimiz bile zaman zaman görünür olup canımızı sıkacak.

Yeni nesil bir oyun olmadığı için grafikel anlamda çok fazla beklentimiz olmayan oyunun bu bağlamda da bir çabası bulunmuyor zaten. Yine de ruhani dünyanın görüntüsü ve görüntülerdeki efektler hiç de fena gözüküyor. Kaldı ki bu oyunun senaryosu iyi olmalı, gerisi teferruat. Square Enix'in bu oyunun altından nasıl kalkacağını ve dağıtımçı koltağında oturmaktan pişman olup olmadığını ilerleyen zamanlarda göreceğiz... ■

### Neden heyecanlıyız?

Ghost Trick dışında herhangi bir oyunda katilimizi aradığımızı hatırlamıyorum. Sırf bu tema bile bu oyunu çekici hale getiriyor. Eğer akıllıca düzenlenmiş bulmacalar ve sahneler ile donatılırsa Murdered: Soul Suspect beklenmedik derecede iyi bir oyun olabilir.





HEYECAN  
METRE 3/5

Yapım Ubisoft Montreal Dağıtım Ubisoft Tür Aksiyon  
Platform PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One, Wii U Çıkış Tarihi 1 Kasım 2013

## Assassin's Creed IV: Black Flag

Denizlerin fatihi

Yani şimdi ne diyeyim... Tanıtımı izledim, oynanışı gördüm ama korsanlarla alakam yok, şimdiye kadar da olmadı? Ama nedir, siz korsanlara, korsanlığa, korsan gemisi kullanmaya ilgi duyuyorsanız, bu oyundan daha iyisini zor görürsünüz.

Edward Kenway, gösterimde olan bir bölümde önce gizli gizli bitkilerin, çalıkların arasında ilerliyor, birkaç kırmızı ceketliyi son derece hızlı bir şekilde haklıyor, ardından da top atışına maruz kalan bir köyün yapılarından, damlarından sekerek bir ge-

miye atlıyordu. Bu geminin dümenine derhal geçen kahramanımız, bir başka gemiye top atışlarıyla cevap veriyor ve nihayetinde onu patlatıyordu. Patlatmakla kalsa iyi, daha sonra yine son derece artistik hareketlerle bu gemiye geçip orada sağ kalan birkaç askeri de hakladı ve gösterim sona erdi. (LEVEL DVD'den bu sahneleri izleyebilirsiniz.) Ve biz de anladık ki belki de Black Flag serinin en hızlı oyunlarından bir tanesi olacak. Kahramanımız bir panter kadar çevik, bir Einstein kadar da akıllı maşallah. Nazar değmesin! ■



Yapım PlatinumGames Dağıtım Nintendo Tür Aksiyon Platform Wii U Çıkış Tarihi 2014

## Bayonetta 2

Şimdi Wii U mu almak lazım?

Moralim bozuk şu an zira Bayonetta 2 oynamak için de Wii U alınmaz, değil mi? Belki de hazır PS4, Xbox One alacakken bir de Wii U aradan çıkarırız?

Yepyeni saç stiliyle muhteşem bir dönüş yapıyor Bayonetta 2. Oyun hakkında şüphelerim vardı, ilk oyundan sonra oyunun pek de ileriye gidemeyeceğini düşünüyordum ama E3 2013'teki tanıtımdan sonra kafamı duvarlara vurma isteğim arttı. Bayonetta artık her şeyin daha fazlasına sahip. Kombolar daha güzel gözüküyor, kombolar daha abartılı hareketlere

sahip, mekânlar daha çeşitli, boss'lar daha nitelikli, "Umbran Climax" adında enteresan bir güç var ve Bayonetta oyunun bir yerinde kanatlara sahip oluyor!

Devil May Cry'dan daha fantastik hareketlere ve muhteşem bir görseleğe sahip olan Bayonetta 2, iki kişilik bir multiplayer moduna da sahip olacak. Ayrıca oyunun senaryosunda ilk oyundan tanıdığımız Jeanne da yer alacak. Dediğim gibi şimdi iş, gidip bir tane Wii U almakta. Kaç paraydı alet... ■



HEYECAN  
METRE 4/5

Yapım Ubisoft Montreal Dağıtım Ubisoft Tür Aksiyon  
Platform PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One, Wii U Çıkış Tarihi 22 Kasım 2014

## Watch Dogs

Bir telefon yeter...

Watch Dogs eğer şu E3 2013'te gösterimde olan bölümü tüm oyuna yayacaksa bu oyun yılın değil, asrın oyunu olabilir. Bu kadar iddialıyım çünkü sizin de LEVEL DVD'sinde bulabileceğiniz fragmanı izledikten sonra tam anlamıyla feleğim şaştı.

Bu oyun olanaklarla dolu arkadaşlar. "Kaçın..." diye bir görev veriliyor ve bundan sonra nasıl

kaçacaksınız, tamamıyla size kalıyor. Koşarak mı gideceksiniz, bir araca mı bineceksiniz, bazı kilitli kapıları açıp saklanacak mısınız, kalabalığın arasına mı karışacaksınız, şehrin bir bölümünün elektriğini kesip görünmez mi olacaksınız, hepsi size kalmış.

Oyunda her işe yarayan akıllı bir telefona sahip olmak, birçok farklı kurguyu da beraberinde getirirmiş anlaşılır. Örneğin, gösterimdeki bölümde arkadaşımızın görünmeden geçmesi için bazı ışıklı cisimleri indirip kaldırıyor, kameralar arasında istediğimiz görüntüye atlıyor ve arkadaşımızı nihayetinde kaldığı zor durumdan kurtarıyoruz. Yine bu gösterimden anladığımız üzere oyuna bir başka oyuncu tabletiyle bağlanabilip bize yardımcı olabilecek. Tam bir helikopterin hedefi olacakken, başka bir oyuncunun helikopteri işlevsiz hale getirdiğini görmek gerçekten çok büyük bir heyecan... Watch Dogs hemen çıkmalı ve çıktığı ay, ben de izne ayrılmalıyım! ■



Ekran  
Görüntüleri  
LEVEL  
ONLINE'da  
www.level.com.tr

HEYECAN  
METRE 5/5



HEYECAN  
METRE 5/5



Yapım Eidos Montreal Dağıtım Square Enix Tür FPS Platform PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One Çıkış Tarihi 2014

## Thief

İçeri sız, çal ve kaç!

**H**iç de kolay bir oyun olmadığını bir kez daha kanıtlayan Thief'in türü için yukarıda FPS yazdık ama onun için bir macera oyunu demek belki de daha doğru olur. Çünkü FPS demek Battlefield demek, Call of Duty demek ama Thief'te bu denli bir saldırganlık gösterirseniz, olduğunuz yere oturacaksınız demektir.

Örnek bir bölümde kahramanımız saklanarak, gizlenerek bir kaleye girmeye çalışıyor. Birkaç düşmanın yürüyüş şeklini ezberliyor, onları boş anında kısırtıyor

fakat bir bakıyor ki her yerde bir başka düşman var! İki saniyelik bir açık verdiğinde de hemen bu adamlardan bir tanesi Garrett'ın yerini keşfediyor ve ihtiyatla ona doğru yaklaşıyor. Garrett gerisin geri gölgelere dönüyor ve kaleye girmenin başka bir yolunu arıyor.

Olay kaleye girdikten sonra farklı bir hal alıyor. Dikkat edilmesi gereken insanlar, eşyalar ve dahası oyuncunun ilgisini dağıtacak cinsten. Oyuncu

çalması gereken cismi araştırırken bir yandan da görevlilerden kaçınmaya çalışıyor ve aradığı şeyi bulduktan sonra da kaçma kısmı geliyor ekrana. Artık saklanmaya çok gerek yok; en hızlı ve tehlikesiz şekilde ortamdaki uzama vakti geldi! Bu esnada Garrett'ın bakış açısı da genişliyor ve olası kaçış yolları ekrana geliyor...

Zor ama son derece eğlenceli bir oyun olacağını görebiliyoruz Thief'in; siz ne dersiniz? ■

Yapım Kojima Productions Dağıtım Konami Tür Aksiyon Platform PS4, Xbox 360, Xbox One Çıkış Tarihi 2013

## Metal Gear Solid V: The Phantom Pain

HEYECAN  
METRE 4/5

Televizyon dizisi kıvamında...

**Ç**ağa ayak uydurmak adına büyük bir atılım yapıyor Metal Gear serisi; önceki oyunlarının her birinde senaryoyu ön plana çıkaran ve bunu ara sahnelerle bolca destekleyen oyun, beşinci ayağında özgür dolaşım imkânı sunuyor.

A'dan B noktasına gitmek isteyen Snake, yeni oyunda bunu istediği şekilde yapabilecek. Koşacak, ata binecek, at sürerken yana sarkıp düşmanlarının koşan başıboş bir at olduğunu sanmasını sağlayacak (Bu çok saçmaydı bence.), attan inip cipe atlayacak, yetmeyecek zırhlı bir araç çalacak... Oyunda serbestçe dolanabilmemizin en büyük artışı da bir görev bölgesine istediğimiz şekilde

yaklaşabilmemiz olacak. Bölgeyi uzaktan tarayıp bir strateji oluşturduktan sonra dilersek zamanın geçmesini bekleyip o bölgeye gece saldırabileceğiz, gölgeler dostumuz olacak. Sürekli değişen hava koşullarının yanında BioShock Infinite'de Booker DeWitt'i seslendiren arkadaşımızın Ocelot'u da seslendireceğini öğrendik, pek mutlu olduk. Ocelot'un yanında dikkat çeken diğer karakterler arasında "Quiet" adında bir kadın tetikçi, kadere isyan eden bir çocuk, Eli, kötülüğün vücut bulmuş hali gibi gözükken Skull Face ve "olmaması gerekenler" adında, ilginç güçlere sahip birtakım adamlar dikkat çekiyor. Tüm bu anlatılanlar da "Fox Engine" adındaki kaliteli oyun mo-

toruyla birlikte ekrana geliyor, grafikler göz kamaştırıyor. Bu oyun sanıyorum ki bu defa herkese hitap eden bir oyun olacak... ■



HEYECAN  
METRE 3/5

Yapım 343 Studios Dağıtım Microsoft Tür Aksiyon Platform Xbox One Çıkış Tarihi 2014

## Halo

Çöllerdeki mesih...

**A**.B.D.'nin başına bastığı ve başka ülkelerde çok da bir hayran kitlesi bulunmayan Halo'nun beşinci oyunu, Halo 5 yerine "Halo" adıyla tanıtıldı ama Microsoft oyunun fragmanı dışında, oyun hakkında herhangi bir bilgi vermekten kaçındı.

Xbox One'in çıkış oyunlarından biri olması gerektiğine inandığım oyun ancak 2014'te tamamlanacak ve fragmandan anladığımız kadarıyla iyiden iyiye fantastik bir kahraman haline gelmiş olan Master Chief'i yine başrole koyuyor. Çöllerde başıboş dolanan Master Chief, uçsuz bucaksız gözükken bu bölgede bir anda olduğu yerde kalıyor zira yer

sarsılıyor ve içerisinden devasa bir yaratık fırlıyor. "Devasa" dediysem de gerçekten dev, Master Chief'in tek başına çizik bile atamayacağı bir büyüklükte... Fragman burada kesiliyor, ekranda maceranın Xbox One'da yeniden başladığı yazılıyor ve biz de evimize uğurlanıyoruz.

Aranızda belki Halo fanatığı vardır diye yaptık bu haberi, itiraf ediyoruz çünkü bu kadar az bilgisi bulunan başka bir oyunun burada yeri bile yoktu. Kahrolsun yandaş medya! (Microsoft bana yemek ismarladı.) ■



Yapım CD Projekt Dağıtım Belli Değil Tür RPG Platform PC, PS4, Xbox One Çıkış Tarihi 2014

## The Witcher 3: Wild Hunt

Geleceğin RPG'si

Yeni nesil iyi ki geldi dedirtiyor böyle oyunlar... The Witcher 3'ün E3 2013 çıkarılması o kadar görkemliydi ki Skyrim'leri, online MMORPG'leri unuttuk adeta. Gothic'in öncü olduğunu düşündüğüm bu RPG anlayışının en iyi oyunlarından bir tanesine imza atmak üzere olan CD Projekt, yeni oyunda çok daha kullanışlı bir dövüş sistemi ve gerçekten devasa bir oyun alanı getiriyor.

Yepyeni bir hikâye ama eski kahramanımız Geralt perde önünde. Geralt ile istediğimiz yeri ne gidebileceğimiz, kocaman bir oyun alanında maceraya atılıyor. Tüm düşmanlarınız, tüm nesnelere, neyle etkileşime geçebilirsiniz geçin, hepsi gezdiğiniz bölgelerde bulunuyor. Ancak çeşitli zindanlara indiğinizde farklı bir ortama

girmiş oluyorsunuz.

Yeni oyunda düşmanlarla savaşmanın yanında onları avlamanın da çok önemli olacağı vurgulanıyor, hatta boss kıvamında bazı güçlü yaratıkları bulup ortadan kaldırmak bize bir hayli faydalı eşyalar sağlayacak.

Oyunda görev yerlerinin alenen gösterilmeyeceği, işin oyuncunun araştırma yeteneğine bırakılacağı da söyleniyor. Bölgelerin birbirinden farklı mimari tarzlara ve hava koşullarına sahip olacak olması da nerede olduğumuzu anlamayı kolaylaştıracağına benziyor.

The Witcher 3, burada, bu kadarlık bir alanda geçirilemeyecek bir oyun; ilerleyen aylarda dergide geniş bir tanıtımını bulacağınızdan emin olabilirsiniz... ■

HEYECAN  
METRE 5/5

Yapım Bungie Software Dağıtım Activision Tür FPS Platform PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One Çıkış Tarihi 2014

## Destiny

Bir yerlerden tanıdık geliyor...

Önce en önemli haberi verelim: Game of Thrones'un en sempatik karakteri olan Tyrion Lannister'in sesini bu oyunda duyacağız. Hangi

rolde bilmiyoruz ama duyduğumuz an onu tanıyacağımızdan eminim.

Oyun hakkında diğer bilgiler arasında da şu var mesela; E3 2013'teki oynanış gösteriminde oyunun fazlasıyla Halo'ya benzediğini fark ettik. Demonun başında çok daha farklı bir oyun olacakmış imajı verildi, hatta görüntülere hayran kaldım ama sonra bir baktım, o şeker kavanozundan fırlamış renklerdeki birtakım yaratıklar birbiriyle dövüşmeye başlayınca olayın büyüğü bozuldu. Anlaşılan o ki Bungie durumu riske atmıyor ve Halo'nun bir benzerini piyasaya sürmeye hazırlanıyor. Oyun yine çok hareketli olacak, yine bir dolu multiplayer moduyla ve karakter modifikasyon imkânlarıyla

kendine has bir oyuncu kitlesi oluşturacak fakat Destiny, bana sorarsanız ne orijinal, ne de yeni nesil anlatan bir oyun. Yine de erkenden konuşmamak lazım; belki gerçekten farklı özellikler içerir ve bizi de ters köşeye yatırır. ■

HEYECAN  
METRE 3/5

Yapım Warner Bros Interactive Dağıtım Warner Bros Interactive Tür Aksiyon Platform PC, PS3, Xbox 360, Wii U Çıkış Tarihi 25 Ekim 2013

## Batman: Arkham Origins

Aynı tat, eski heyecan

Rocksteady işin içinden çekildi, oyunun tüm yapım işleri Warner Bros'a kaldı ve Warner Bros da bu kaliteli oyunun kaymağını yemeyi kafasına koymuşa benziyor. Black Mask'ın emrindeki birçok suikastçının (Deatstroke da dâhil.) Batman'in peşinden koştuğu oyunda koskocaman Arkham Hapishanesi yok zira olaylar bundan öncesini konu alıyor. Batman yine aynı stilde dövüşüyor ama düşmanları bu defa daha da

acımasız. Batman'in kocaman zırhlara sahip olanların önce zırhını sökmesi gerekiyor örneğin. Bir başka düşman tipi de Batman'in saldırılarına sürekli kontratak yapıyor ama Batman de bu saldırılara karşı koyarak bir başka saldırıda bulunabiliyor ve ilginç görüntüler ortaya çıkıyor. Dövüşmenin ötesinde oyunda, özellikle ilk oyunda bolca yer alan dedektiflik bölümleri de bulunacak. Bunların bazıları yan görev olarak yer alacak, bazıları da senaryodaki görevlerin bir parçası olacak ve benim gibi oyunun bu kısmından zevk almayanlar için kâbus gibi geçecek. Batman dövüşlerden tecrübe puanı kazanacağı gibi, özellikle Devil May Cry türü oyunlarda yer alan "derece sistemi" sayesinde farklı bir yetenek ağacından, farklı güçler de kazanabilecek. Böylece oyuncuların farklı farklı Batman'ler yaratabileceği söylenmekte. Çok farklı bir oyun olmasa da eğlenceli bir oyun olacak gibi gözüküyor Batman: Arkham Origins. Farklı ve daha da karanlık bir Batman oyununu büyük ihtimalle yeni nesilde göreceğiz. ■

HEYECAN  
METRE 3/5

Yapım Ubisoft Paris Dağıtım Ubisoft Tür Müzik  
Platform PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One, Wii, Wii U Çıkış Tarihi 11 Ekim 2013

## Just Dance 2014

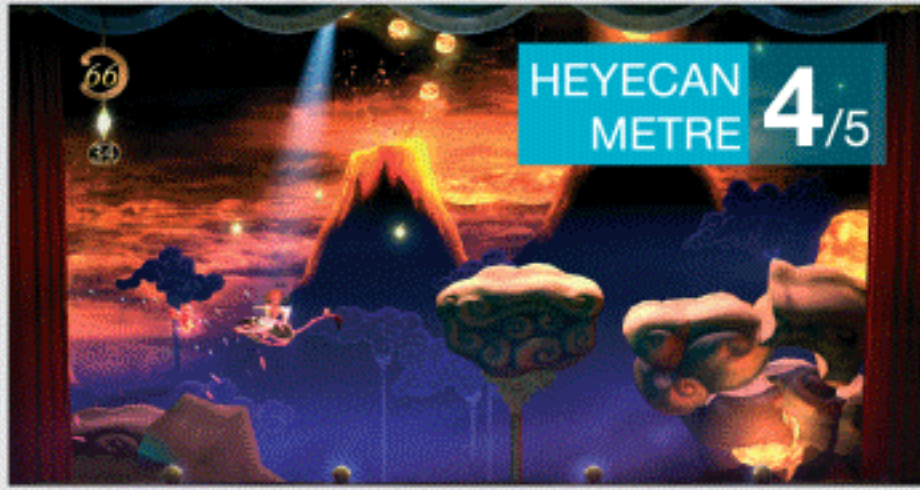
Dansın sonu yok!

2014 model dans heyecanımız A.B.D.'de Ekim 2013'te piyasada olacak lakin oyunun bu taraflara gelmesi daha uzun sürecek maalesef. 40'tan fazla parçayla birlikte gelecek olan oyunun dikkat çeken parçaları arasında Feel This Moment - Pitbull feat. Christina Aguilera, Pound the Alarm - Nicki Minaj, Starships - Nicki Minaj, Kiss You - One Direction, She Wolf (Falling to Pieces) - David Guetta feat. Sia, Turn Up the Love - Far East Movement feat. Cover Drive, Troublemaker - Olly Murs feat. Flo Rida, Gentleman - PSY, Candy - Robbie Williams ve I Will Survive - Gloria Gaynor bulunuyor. Artık altı kişiye kadar destek veren

oyunun Wii U versiyonunda yine bir parti modu bulunacak ve bir kişi Wii U gamepad'inden dansı yönetebilecek.

Just Dance 2014 kolay bir oyun olmayacak ama Dance Central gibi de zorlayıcı bir yapısı bulunmayacak. Yine de parçaları artarda oynamak ve dansları ezberlemek, başarıyı da beraberinde getirecek.

Müziği yönlendirecek serbest danslar da yapabilmemize olanak tanıyan oyunun fragmanını izledikten sonra eminim ki siz de bu oyuna sahip olup hemen arkadaşlarınızı eve toplamak isteyeceksiniz. Enerji içeceklerini şimdiden hazırlayın! ■



Yapım Sony Japan Studio Dağıtım Sony Tür Aksiyon  
Platform PS3 Çıkış Tarihi 11 Eylül 2013

## Puppeteer

Bir tiyatro sahnesi

Rayman Legends'ın en büyük rakibi kuşkusuz ki Puppeteer. Sadece PS3'e özel olmasıyla özellikle PC'cilerin mahrum kalacağı oyunun birçok bölümü E3 2013'te sahnelendi, oyunun ne kadar eğlenceli olacağı da gözler önüne serildi.

Bu oyunda olay kafalarda! "Kutaro" adındaki karakterimizin 100'den farklı kafaya sahip olacağı söyleniyor. Kahramanımız bu kafaları farklı özelliklerini kullanmak için kullanabiliyor. Örneğin, Knight kafası enerji toplarını geri yolluyor, Pirate kafası düşmanları ve nesnelere kendimize çekebilmemizi

sağlıyor, Ninja bombalarıyla geliyor ve Wrestler yere güçlü bir vuruş yapmamızı sağlıyor. Karakterimiz bir düşman tarafından vurulursa kafası düşüyor ve onu yerinden almak için kısıtlı bir süresi oluyor. Bunu yapamazsa da oyun sonlanıyor.

Dümdüz koşmamız ve platformlardan atlamamız gereken bölümlerin yanında, dikey düzlemde uzayıp giden farklı bölümlerin de oyunda yer alacağı belirtildi. Zaten oyunun fragmanını izledikten sonra ne kadar farklı tarzda ve oynanışta bölüm olduğunu da kendi gözlerinizle görebiliyorsunuz... ■

Yapım Double Helix Games Dağıtım Microsoft Tür Dövüş Platform Xbox One Çıkış Tarihi 2013'ün son çeyreği

## Killer Instinct

Derinliklerden, yeryüzüne!

1994 yılının en enteresan dövüş oyunlarından biri olan Killer Instinct, Xbox One'ın çıkış oyunlarından biri olarak yeniden oyuncularla buluşuyor. Abartılı ve garip karakterlere sahip bir dövüş oyunuydu Killer Instinct ve yenilenmiş versiyonunun da geçmişe sadık kaldığını E3 2013'te gördük.

Sadece dijital olarak satışa çıkacak olan oyun, aynı zamanda bedavaya indirilebilecek. Ne var ki sadece

"Jago" adındaki karakterle oynamanıza izin verilecek. Yeni karakterlere ulaşmak için para ödemeniz gerekiyor ki bu sistem bana hiç de fena gelmedi. Belki de oynanışından hiç hoşlanmayacağımız bir oyunu para vermeden denemek için güzel bir yol bana sorarsanız.

Grafiksel anlamda gayet şık bir görüntü söz konusu; karakter modellemeleri ve ilginç grafiksel tarz oyunun ruhuna uygun olmuş. Oynanışta da Street

Fighter IV'e yakın bir durum var; oyunun eski hızının yerinde daha yavaş bir oynanış görülüyor. Karakterinizin enerjisini bir anda sifıra çeken Ultra Combo'ların havada uçacağı Killer Instinct, piyasadaki dövüş oyunları arasında kendine bir yer bulamayacaktır belki ama dövüş oyunlarını sadece eğlencesine oynayan ve müsabakadan uzak duranlar için iyi bir alternatif olabilir... ■



Yapım EA Canada Dağıtım Electronic Arts Tür Spor  
Platform PC, PS2, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One, Wii, Wii U, PS Vita, 3DS, iOS Çıkış Tarihi 27 Eylül 2013

## FIFA 14

Yeni nesil konsollara torpil

**E**A, PC'yi de bir kenara bırakarak PS4'e ve Xbox One'a büyük bir kıyak geçiyor, yeni oyun motoru Ignite'ı sadece bu sistemlere özel tutuyor. Ignite da hiç yavana atılacak bir oyun motoru değil zira oyuna birçok yeni özellik ekliyor.

Öncelikle karakter animasyonlarının çok daha gerçekçi ve oynanışı değiştirecek kadar farklı olması söz konusu. Aynı şekilde tribün-



lerdeki taraftarlar da oyunun seyrine göre tepkiler verecek ve gerçek birer taraftar gibi davranacak.

Shielding ve Dribbling, iki önemli özellik olarak oyunda yer alacak. Top sizdeyken LT / L2 tuşunu kullanarak vücudunuzla topu koruyacak hareketler yapacaksınız, rakip oyuncunun topu ayağınızdan çekip almasını önleyeceksiniz. Tabii ki bu, kontrolünüzü ve hızınızı düşürecek ama bu hareketi başarıyla yaptıktan sonra RT / R2 ile yeni koşma mekaniğini devreye sokabileceksiniz. Bu yeni özellik doğru kullanıldığında defansı geride bırakıp daha önce görülmemiş bir şekilde kaleye yaklaşabileceksiniz.

Her ne kadar biraz daha yavaş, biraz daha kontrollü bir oyun olarak tasarlansa da FIFA 14, oyuna alışanlar için hızı ve çevikliği de etkili bir biçimde kullanabileceğiniz bir oyun olarak şekilleniyor. ■



HEYECAN  
METRE 4/5

Yapım Konami Dağıtım Konami Tür Spor  
Platform PC, PS3, Xbox 360 Çıkış Tarihi 2013'ün üçüncü çeyreği

## Pro Evolution Soccer 2014

Fox Engine gücüyle...

**F**IFA 14'ün en büyük rakibi PES de 2014 model oyunuyla E3 2013'te podyumdaydı. Yeni Metal Gear Solid'in oyun motoru Fox Engine'i kullanan oyunun yeni nesil konsollar için düşünülmemesi ilginç gelse de Konami'nin bir bildiği vardır demekten de kendimizi alamadık.

Aynen FIFA 14'ün Ignite motoruyla oyuna eklediği, daha gerçekçi animasyonlar ve oyuncuların ağırlığının daha da belli olması konusu, TrueBall teknolojisiyle de PES 2014'e geliyor. Böylece bir pası ayağınızla mı, göğsünüzle mi alacağınızı analog kolla ayarlayabileceksiniz.

Oyuncularımız artık fiziksel yorgunluğun yanında kafa olarak da yorulabilecek, bir oyunda fazla gol yerseniz, üzülerek daha da kötü bir oyun sergileyebilecekler. (Neyse ki takım arkadaşları onu teselli edip oyuna döndürebiliyor.)

Eskiden 50 tane olan özel oyuncu tipleri, yeni oyunda 100'e yaklaşacak. Daha fazla futbolcunun kendine has bir oyun tarzı olacak böylece.

Oyuncularınıza daha fazla farklı taktik sağlayabileceğiniz oyun, irili ufaklı birçok yenilikle birlikte geliyor. Bakalım bu seneki FIFA vs PES kışkırmadan kim galip çıkacak... ■



HEYECAN  
METRE 3/5



Yapım EA Sports Dağıtım Electronic Arts Tür Spor Platform PS4, Xbox One Çıkış Tarihi 2013

## NBA Live 14

Yepyeni bir özellik, yepyeni bir heyecan

**Ş**unu unutmamak gerekir ki ofiste Şefik'ten başka ne basketbol oynayan var, ne de basketbol- la ilgilenen. Ne var ki basketbol oyunları da bana her zaman futboldan daha eğlenceli gelmiştir ve yeni nesil konsollardaki grafiksel kaliteyi de gördükten sonra, NBA'e karşı ilgim bir anda arttı diyebilirim.

Hakkında pek az bilgi veren EA, yeni NBA oyununda elbette ki tonla ünlü basketbolcuyu ve büyük bir turnuva heyecanını yaşatacak bizlere. Bunun ötesinde, Ignite motorunun yeni nesil kon-

sollarda etkili olacağını göreceğiz. Top sürüşüyle ilgili de enteresan bir bilgi veriyor EA ve "bounce-Tek" adındaki top sürüş özelliğiyle birlikte hiçbir basketbol oyununda görmediğimiz bir özelliğin oyunda bulunacağını belirtiyor. Eminim ki daha gerçekçi bir durum söz konusu olacak fakat olaylar gerçekliğe yaklaştıkça oyun zevki de kaybolacakmış gibi bir hisse de kapılmıyor değilim.

2014 yılının herhangi bir zamanı piyasada olması beklenen oyunun, NBA 2K serisinin hegemonyasını kırıp kıramayacağını göreceğiz. ■



HEYECAN  
METRE 3/5

ROCKO@

PSIKİYATR

ŞEFİK AKKOÇ

"ÖLÜ OYUNLAR  
GÖRÜYÖRÜM"





## FAST & FURIOUS:

### SHOWDOWN

Doğru, biraz çabuk öfkelenen biriyim. Telefon çalar, kızarım, bir şey düşer, deli...iririm, biri seslenir, söylenirim, ben böyleyim. Çabucak öfkelendiğim, fevri çıkışlar yaptığım için de bana hep "hızlı ve öfkeli" derdi arkadaşlarım. Sonra ne oldu? Birileri bu unvanımı aldılar, film yaptılar, üstelik benimle de alakasız. Şimdi ben gitsem, telif hakkı istesem, beni deli sanıp senin yanına yollarlar mı ki doktor? Ama haksız mıyım, sen söyle.

## FIREBURST

Neymiş efendim, basıp gidecekmışız sahile, sonra kı...ızgın kumlardan serin sulara atlayacakmışız. Yahu daha yolda başladılar azmaya, yanımızdan geçen arabalara laf atmaya, sonra biri tersledi mi bizi? Al başına belayı, bizimkiler de karşılık verdiler, atışmalar, küfürleşmeler, adam çekti silahını, bizimkiler çektiler bazukayı, başladı savaş, atladım arabadan hemen, attım kendimi kızgın kumlara, sonra oradan seri sulara, oh, mis gibi.

## KICK THE BUDDY: NO MERCY

Ne derler, bilirsin doktor; arkadaş, arkadaşın dövücüsüdür! Bu ne demek? Şimdi, diyelim ki sen benim en iyi dostumsun. Ha, zaten ö...öylesin de varsayım, mesela öylesin. İnsanlar en iyi arkadaşlarına, dostlarına ne yaparlar? Tabii ki onları döverler. Neden? Çünkü bu sayede dışarıya düşmanlarmış gibi gösterirler ama aslında çok iyi dostlardır. Çok saçma değil mi? Saçma. Peki, neden böyle bir şey dedim? Bilmiyorum doktor. Gel bi' döveyim ya, n'olur!

## SHOWSTOPPER BASKETBALL

Basketbolu bıraktıktan sonra ne yapmam diye düşünüyorum. Aslında bir basketbol kariyerim de yok ama şimdiden sonrasını da planlamak lazım, değil mi? Acaba ko... oç mu olsam? Sence benden iyi bir koç olur mu doktor? Şöyle 12 kişilik bir takım alsam, evirsem, çevirsem, iyice adam etsem, sonra sahaya sürsem, tüm rakipleri yensek, tüm kupaları kazansak, sonra ben uyansam, bir güzel kahvaltımı etsem, yine buraya gelsem... Bence çok iyi plan; sence?

## ŞİKAYETLER

- Fast & Furious: Showdown
- Fireburst
- Kick the Buddy: No Mercy
- ShowStopper Basketball

Not: Vallahi bir dövse de kendime gelsem artık ben de.



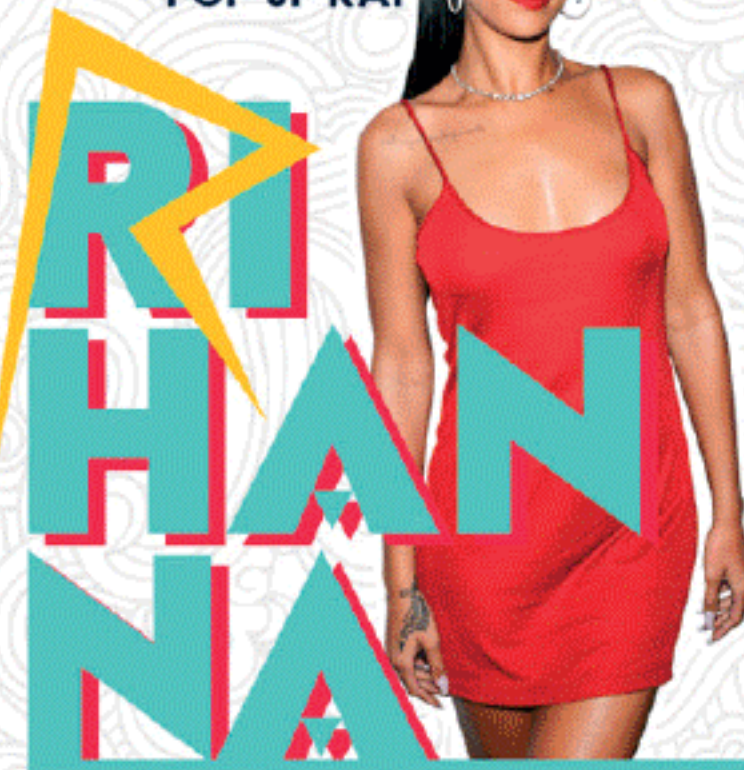
# 100 SÜPER STICKER

# 20 Poster

TEMMUZ 2013 SAYI 07 112568 FİYATI 5,00

# blue jean

**BIG TIME RUSH**  
POP UP KAP



İSTANBUL KONSERİ İLE İLGİLİ MERAK ETTİKLERİNİZ

**GÖZDE İLİŞKİLER**



SONA  
ADI?

# KAZAZA



# LANA DEL REY

# GEZİ PARKI

HAKKINDA MÜZİSYEN GÖRÜŞLERİ

# JUSTIN BIEBER

BÜYÜK BOY POSTER

# BIEBER



# SELMİN FEDAH

BÜYÜK BOY POSTER

YENİ ALBÜMÜYLE BJ'DE  
**KANYE WEST**



# ONE

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

f /bluejeanmagazine

t /bluejeandergi



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



# İlk Bakış

E3'e kurban...

“İçindekiler” sayfasına göz attıysanız, bu ayki “İlk Bakış” sayfalarının pek bir az olduğunu fark etmişsinizdir? Neden. Çünkü yine sayfaları sırayla geçtiyseniz, İlk Bakış sayfalarına konu olacak hemen hemen tüm

oyunların E3 2013 dosya konusunda yer aldığını görmüşsünüzdür. Yine de Rayman Legends'i mercek altına almadan, Civilization V'in yeni genişleme paketini test etmeden ve Hotline Miami 2: Wrong Number'ı didiklemeden edemedik. Buyurun...



54

## Civilization V: Brave New World

Bu ay piyasaya sürülecek olan “Brave New World” adlı genişleme paketini sizler için erkenden test ettik...



55

## Hotline Miami 2: Wrong Number

Ciddi miktarda kan, şiddet ve piksel içeren bağımsız yapım Hotline Miami'ye doyamayanlar için ikinci oyun yolda!

## Tansiyon Ölçer

Hangi oyun tansiyonunuzu düşürüyor, hangisi çıkarıyor...

Tansiyon Ölçer

**ÇOK DÜŞÜK**

Tansiyon Ölçer

**DÜŞÜK**

Tansiyon Ölçer

**NORMAL**

Tansiyon Ölçer

**YÜKSEK**

Tansiyon Ölçer

**ÇOK YÜKSEK**

# Rayman Legends

Klasik platform türü oyunlarının kralı olma yolunda ciddi adımlar atan Rayman Legends'i mercek altına aldık.

52

Tansiyon Ölçer

ÇOK YÜKSEK



Yapım Ubisoft Dağıtım Ubisoft Platform Platform PS3, Xbox 360, Wii U, PS Vita  
Çıkış Tarihi 30 Ağustos 2013 Web rayman.ubi.com/legends

## Rayman Legends

Platform oyunu mu dediniz?

U

bisoft ne yaptın sen öyle ya? Rayman Origins ile şahane bir iş başardığını düşünüyordum ki Rayman Legends'ı gördüm, feleğim şaştı. Ubisoft resmen SEGA'nın Sonic ile başaramadığı o platform tutkusunu yeniden aşlamayı hedeflemişe benziyor ve Rayman Legends ile bunu yapacak gibi gözüküyor. Temelde Rayman Origins'e bir hayli benziyor oyun ama çok daha akıllıca hazırlanmış bölüm tasarımları ve renkli grafikleri ile yepyeni bir platform oyunu klasiği olmaya aday. ■ Tuna Şentuna



1

Yepyeni karakterlerle birlikte gelen oyunda şöyle bir izlenime kapıldım ki Rayman, resmen ikinci plana atılmış gibi gözükmekte. Yeni karakterler hem daha renkli, hem daha komik, hem de daha ilginç özelliklere sahip. Olsun, yine de Rayman candır...

2

Bu devasa mekanik ejderha, oyundaki boss'lardan bir tanesi. Onunla karşılaştığınızda ilk önce ortalığı dağıtan lazerler atıyor ve ya ekranın kenarlarına giderek ya da bir şeylerin ardına saklanarak o saldırılardan kurtuluyorsunuz. Açık verdiğindeyse mavi enerjiyle dolu yumruklarımızı suratına indiriyoruz.





3 Suatında geçen bölümlerin yanında, suatındaki yapılarda geçen bölümler de oyunda yer alıyor. Özellikle suatında, dalgıç kıyafetiyle dolandığımız bölüm dikkat çekici zira burada ajanlık yapmamız ve alarm çalan çeşitli nesnelere dikkat etmemiz gerekiyor.

4 Oyunun bir bölümünde arkamızdan alevler geliyor ve bu bölümü hiç durmadan, koşarak bitirmemiz gerekiyor. Arkada da Meksika havalarında Eye of the Tiger çalıyor. Bu bölüm o kadar iyi tasarlanmış ki müzik ile oynanış iç içe ilerliyor ve ritme dikkat ederek bile engelleri tahmin edebiliyorsunuz.

5 Eskiden "Critters" adında bir film vardı ve bu görseldeki yaratıklara çok benzerlerdi kendileri. Rayman Legends'da bolca düşman yer alacak, hepsi farklı özellikler barındıracak ama burada görülenler en beteri olacak gibi duruyor.



6 Oyunun yine biraz zor bir oyun olacağı söylenmekte. Önceki oyun da tamamıyla "deneme - yanılma" yöntemiyle çalışıyordu ve bu durum yeni oyunda da değişeceği benzemiyor. Bolca yuvarlanmaya, bolca ölmeye ve bolca tekrar denemeye hazır olmalısınız.

7 Görsellerden ne kadar belli oluyor, bilmiyorum ama oyunun grafiksel tarzı da değişmiş durumda; bir önceki oyunla kıyaslandığında daha farklı bir görsellik söz konusu. Sanki çizimler yapıldıktan sonra üstlerinden bir de suluboya veya markör ile geçilmiş gibi hoş bir efekt var.



8 Birbirinden renkli yaratıkların ve bölümlerin var olacağı oyun, kesinlikle çok iyi bir oyun olacağı benziyor. Yine anlaşılabilir (co-op) olarak oynayabileceğiz ve büyük ihtimalle oyunu PS3'e almak, bize PS Vita'da da oyunu bedava oynayabilme olanağı sunacak. (Tam tersi de geçerli.)





Yapım Firaxis Games Dağıtım 2K Games Tür Strateji Platform PC, Mac  
Çıkış Tarihi 11 Temmuz 2013 Web [www.civilization5.com/bravenewworld](http://www.civilization5.com/bravenewworld)

## Civilization V: Brave New World

Daha detaylı bir Civilization arayanlara

Tansiyon Ölçer

YÜKSEK

**S**trateji denildiği zaman farklı bir yankı uyandırır Civilization serisi. Özellikle ikinci oyunuyla büyük kitlelere hitap eden yapım, geçen zaman içerisinde aldığı radikal kararlarla, sahip olduğu tahtın sallanmasına sebep olmuştu. Nitekim beşinci oyunla eski oyuncuların yeniden beğenisini kazanmayı başladı ve bu başarıyı, oyuna eklediği eklenti paketleriyle olabildiğince ilerletmeyi hedefledi. Civilization V: Brave New World ise beşinci oyunun ikinci eklentisi olarak karşımıza çıkacak. Birazdan okuyacağınız satırlarsa oyunun basın sürümü esasında gördüklerimi sizlere aktaracaktır.

Oyunda ne yazık ki tek kişilik campaign'in Play Now kısmını deneme fırsatım olmadı ama hem Set Up Game'e, hem de senaryolara göz atma fırsatım oldu. Senaryo kısmında oyun içerisinde iki adet yenilik bulunuyor. Bunlardan ilki American Civil War, yani Amerikan İç Savaşı. Union ya da Confederate taraflarından birisini seçmek suretiyle oynayabildiğimiz senaryo, Richmond ve Washington şehirleri arasında gerçekleşiyor. Diğer senaryo İç Savaş ile bağlantısı bulunan Scramble for Africa. Afrika kıtası üzerinde geçen senaryo esnasında birçok doğal dünya harikası peşine düşüyor ve sürekli gözden ırak bölgeleri araştırarak yolumuza devam ediyoruz. Set Up Game kısmında Ahmad al-Mansur'un liderliğindeki Morocco, yani Fas milletini kontrol ediyoruz. Kendisini kontrol etmemizin en büyük sebebiyse Brave New World ile oyuna eklenen yeni "Culture" sistemine bolca bonus alıyor olması.

Culture'dan birazcık bahsetmek gerekirse rakiplerimizi kültür seviyemizle alaşağı edebiliyor olmamız ilk olarak göze çar-

### Değişenler

Değirmekte fayda var ki önceden Social Policy kısmında yer alan Freedom, Autocracy ve Order, artık yeni Ideology kısmında yer alıyor. Bu aynı zamanda Great Artists, Great Generals, Great Admirals ve Great Engineers kalemelerini eskisi gibi elde edemediğimiz anlamına geliyor.

pan detay. Bu noktada yapmamız gereken, yazarlar ve bestekârlar gibi farklı dallarda sanatçı yetiştirmek. Akabinde kuracağımız müze ve opera evleri ise kültür alanındaki farkın giderek açılmasına vesile oluyor. Konu hakkında devreye giren en büyük yenilik arkeoloji olmuş. Brave New World ile ilk defa karşımıza çıkan arkeoloji, eski oyunlardan tanıdığımız yıkıntı alanları yerine çıkan yerleşimler. Ürettiğimiz arkeoloji uzmanları aracılığıyla ele geçirdiğimiz bölgelerde, istersek bir ören yeri, istersek de tamamen kullanıma açık bir arkeolojik eser ortaya çıkarabiliyoruz.

Modern Age'e geçmek Brave New World'de büyük bir etkiye sahip. Normal bir şekilde geçiş yapabildiğimiz bu evreye, gerektiği takdirde üç adet "factory" binası yaparak ulaşabiliyoruz. Macera da buradan sonra başlıyor zira Freedom, Autocracy ya da Order gibi ideolojilerden birisini seçerek çok daha farklı ve güçlü özelliklere kavuşabiliyoruz. Bir ideoloji seçtikten sonra direkt olarak ona göre bir yol çiziyor ve belirli şartlar altında kazanan taraf olabiliyoruz. Bu arada iki adet yeni Policy Tree de oyuna eklenen yenilikler arasında yer alıyor. İlki, uygarlığımızın fazladan "culture" üretmesine olanak tanıyan Aesthetics, ikincisi, Exploration. Bu politika sayesinde imparatorluğumuzu deniz aşırı genişletebiliyoruz ki bahsettiğim üzere ticaret Brave New World ile büyük önem kazanmış durumda. Policy ve Ideology'ler artık beraberlerinde yeni dünya harikalarını (Wonder) beraberlerinde getiriyor. Misal, Tradition ile Hanging Gardens, Liberty ile Pyramids, Honor ile Statue of Zeus, Commerce ile Big Ben ve daha nice dünya harikasını inşa etmemiz mümkün.

Brave New World'ü en azından üç - dört saat kadar deneyim ettikten sonra karşımıza World Congress çıktı. Şehir devletleri mantığını, diplomasi seviyesinde harika bir şekilde oyuna ekleyen sistem, belirli aralıklarla gerçekleşen ve ancak sahip olduğumuz diplomatlarımızla katılabildiğimiz bir oluşum. Tüm dünyayı etkileyen kararların alındığı bu özel toplantıda, bazı kaynakların kullanımı sınırlandırılabilir, bazı olağandışı ülkelere karşı savaş açılabilir ve nükleer silah yapımı yasaklanabilir. Yani anlayacağınız, diplomasi kullanımı ve diplomasi oyununa etkileri için çok güzel ve gerçekçi bir kapı daha açılmış World Congress ile.

Gelelim ticarete... Artık ticaret yolları çok daha belirgin ve nispeten kontrolümüzde, ayrıca yolları kendimiz belirliyor ve yol üzerinde -çağ ne olursa olsun- koşan develeri görebiliyoruz. Fiziksel olarak gözükten ticaret kervanları, aynı zamanda saldırıya da açık hale gelmiş. Yolları ayarlamayabilmekse direkt olarak istediğimiz şehri seçebilmemizi sağlıyor. Teknolojimiz geliştikçe birden fazla ticaret yoluna kavuşabiliyor olmamız da cabası. Tüm bu ticareti denizyollarına taşıdığımızda sırtımız yere gelmiyor. Son olarak oyuna dokuz adet dünya lideri ve milleti eklendiğini de not düşeyim.

Deneyim ettiğim kadarıyla Brave New World, beşinci oyunun tüm eksiklerini gidermiş durumda. Yetmezmiş gibi oyuna eklenen yenilikler onu bir derece daha mükemmel kılıyor. Öyle görünüyor ki Civilization serisi, ikinci oyuna en çok Brave New World ile yaklaşacak.

■ Ertuğrul Süngü





Yapım Dennaton Games Dağıtım Devolver Digital Tür Aksiyon Platform PC, Mac, Linux

Çıkış Tarihi 2013 Sonbahar Web www.hotlinemiami.com

## Hotline Miami 2: Wrong Number

Acaba biber gazı da olacak mı?

Tansiyon Ölçer

**NORMAL**

**2**0. Yüzyıl'a kadar toplumların yaşam tarzlarının değişme süresi oldukça uzundur. Örneğin, Cengiz Han dönemi ile Fatih Sultan Mehmet dönemi insanların yemekleri, giyimleri, müzikleri, dilleri, kısacası yaşam tarzları benzerlik gösterir. Fakat tarih ilerledikçe görürüz ki bu benzerliklerin kapsadığı zaman aralığı gitgide kısalır. Özellikle son 40 yılı 10'ar yıllık, belki de beşer yıllık dilimlere bölmek mümkündür. Yalnız türü değişse de bir tek şiddet baki kalır; sokakta, meydana, parkta...

Hotline Miami 2: Wrong Number, ilk oyunun kaldığı yerden şiddeti devam ettiriyor ve sadece bir oyun için güzel olacak bir haberi de yanında getiriyor: Daha çok kan, daha çok düşman, daha çok silah! "Daha fazla" ibaresini karaktere ekleyen oyun, oynanabilir karakterlerden birini de kadın yapıyor ki bu enteresan bir durum olacaktır. Bu konuda benim beklentim, ikinci oyunda kadına şiddete bir eleştiri sunulacağı çünkü yapımcıların açıklamaları bu sefer daha dikkat çekici, vurgulu ve duygulu bir hikâye olacağı yönünde.

İlk oyundaki hikâye, 80'lerin sonunda geçiyordu. Kuşbakışı baktığımız haritada W, A, S, D tuşlarıyla yönettiğimiz karakterle, deyim yerindeyse girdiğimiz mekânı kan gölüne çeviriyorduk. Fakat tek bir darbede, bulunduğumuz katın başından tekrar oyuna başladığımızdan bu hiç de kolay değildi. Pikseli grafikleriyle zaten bizleri kendine çeken oyun, bu zor yapıyla da âşık ediyordu. Bunun üstüne muhteşem ötesi müzikleri eklediğimizde ilk oyuna "harika" demek çok yanlış olmaz. Tabii ki maskeleri unutmamak lazım...

Hotline Miami bu kadar sevilmişken ikinci oyunun ilkinin izinden giderek, sadece eklemelerle geliştirilmesine şaşkınlık lazım ve bunun son oyun olması, konu bağımsız yapımcılar olunca olağan bir durum. Yeni fikirlere geçmeden bu hikâyeyi bitirecek olmaları her açıdan takdire şayan. Bu sonda, ilk oyundaki karaktere de küçük bir rol verecek olmaları da güzel bir

ayrıntı ama bu sefer oynanabilir olmayacak. Yeni eklenen karakterle eksikliği hissetmeyecek gibiyiz çünkü bunların her birinin kendi motivasyonu ve öldürme tarzı olacağından yeni oyun oldukça renkli olacak gibi; ana tonu tahmin edersiniz.

E3'te yayınlan videoyu izlerseniz göreceksiniz ki grafiklerde, atmosferde ve tabii ki müziklerde bir değişiklik yok. Genelde gelişme yok diye devam oyunları eleştirilse de Hotline Miami 2: Wrong Number için bu geçerli değil. Beklentinin tamamen ilk oyundaki atmosferi ve zorlayıcı oynayış dinamiklerini koruması yönünde olduğu bir oyundan, yeni bir hikâyeden başka bir şey ummak çok mantıklı olmazdı.

### Yeni karakterler, yeni heyecanlar

Yeni oynanabilir karakterlerden sadece ikisi gün yüzüne çıkmış durumda: Big Butcher ve Fans. Fans'ın kimi sembolize ettiği ilginç çünkü aslında bu karakter, ilk oyundaki oyuncular adından anlaşılacağı üzere. Bu

basit fakat etkileyici düşünce bile oyunun ne kadar kendine has bir tarzı olduğunu göstermiyor mu? Big Butcher ise ilk oyundaki bir eksikliğin giderildiğini işaret ediyor: Eğitim bölümü. Dennis Wedin, ilk oyundaki bu bölüm için "Oldukça kötüydü." diyor. Bu kez hikâyeye iç içe bir şekilde oyun dinamiklerini oyunculara sunacaklar yapımcılar.

20 bölümün olacağı Hotline Miami 2: Wrong Number'ın, bu yılın sonuna doğru çıkma ihtimali var. Fakat açıklamalardaki "belki" kelimesi, çıkış tarihinin 2014'e sarkacağını gösteriyor gibi. Oyunun sadece PC, Mac ve Linux platformlarına gelecek olması dışında, görünen o ki yine muhteşem bir oyunla karşılaşacağız. Multiplayer desteği ilk aşama olmayacak olsa da daha sonradan eklenmesi planlanıyor. Şahsen bunu büyük bir eksiklik olarak görmediğimden beklediğim oyunlara Hotline Miami 2: Wrong Number'ı ekliyorum ve ilk oyunu oynamayanlara Hotline Miami'yi şiddetle tavsiye ediyorum. ■ Süha Al



## DOSYA KONUSU

Yapım EA DICE  
Dağıtım Electronic Arts  
Tür FPS  
Platform PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One  
Çıkış Tarihi 1 Kasım 2013  
Web [www.battlefield.com/battlefield-4](http://www.battlefield.com/battlefield-4)





Karakterler oldukça detaylı bir şekilde tasarlanmış.



# BATTLEFIELD 4

## SAVAŞ ASIL ŞİMDİ BAŞLIYOR!

**G**eçtiğimiz yıllar içerisinde beni biraz olsun takip etmiş oyuncular, Battlefield ve Call of Duty serilerini ne kadar çok oynadığımı fark etmişlerdir. Yine aynı oyuncular, son yıllarda ağırlığı Battlefield'a verdiğimi, özellikle Battlefield: Bad Company 2 ile iyiden iyiye Call of Duty'yi ikinci plana attığımı da görmüşlerdir. Açıkçası multiplayer FPS kariyerini Call of Duty ve Call of Duty 2 sayesinde geliştirmiş biri olarak, aradan geçen yıllar içerisinde şahit olduğum gelişimden fazlasıyla mutluyum. Evet, artık Call of Duty oynamıyorum belki ama Battlefield'ın beni, bizi taşıdığı noktayı da halen ağızım açık bir şekilde izliyorum. Hal böyleyken, yani kendimi Battlefield'ın savaş meydanlarına salıvermişken, Battlefield 4'ün duyurusunun ardından E3'te gördüklerim ve öğrendiklerim sayesinde heyecanım bir kat daha arttı. İşte beni heyecandıran, sabırsızlığımı arttıran detaylar ve Battlefield 4...

İlk olarak, 2011 yılında çıkan Battlefield 3'ün halen deliler gibi oynandığını ve aslında yeni bir Battlefield oyunu çıkmasa bile oynanmaya devam edeceğini, içerik ve görsellik açısından

dan da kimsenin şikâyetçi olmayacağını rahatlıkla söyleyebilirim. Oyunun görselliği mevcut nesil için fazlasıyla tatmin edici zaten ve kimsenin bu konuda bir rahatsızlığı yok. Eh, içerik olarak da yeni indirilebilir içerik paketleri hazırlansa, yeni multiplayer modlar eklense, küçük de bir senaryo eklentisi çıksa kim şikâyetçi olur? Kimse. (Herkesin adına konuştum.) Yine de oyun sektörünün, endüstrisinin biraz da mecbur bıraktığı üzere Battlefield 4 geliştiriliyor ve yayımlanan bilgiler, görseller yine gayet tatmin edici duruyor.

Battlefield 4'ü değerlendirirken öncelikle senaryo moduna değinmek gerekiyor sanırım. Battlefield'ı eleştirenlerin, yerden yere vuranların öne sürdükleri ilk konu ne? Battlefield oyunlarının düzgün bir senaryo modu yok. Eh, yalan da değil. Battlefield 3'ten önceki oyunların senaryo modunu bitirmek için geçerli bir sebep bulabildim mi ben de? Hayır. Ama Battlefield 3 için bu görüşe kesinlikle katılmıyordum. Bence oyunun senaryo modu gayet yeterli seviyedeydi ve oyunu bitirene kadar heyecanımdan hiçbir şey kaybetmemiştim. Ne var ki Battlefield 3'ün en önemli silahı, serinin önceki tüm oyunlarında olduğu gibi multiplayer'dı. Yine de dünden

bugüne süregelen bu eleştirilere kayıtsız kalmayan yapımcılar, Battlefield 4 için de sağlam bir senaryo modu geliştirmekteler.

Bundan yaklaşık üç ay önce yayımlanan ilk video, bize Battlefield 4'ün senaryo modundan 17 dakikalık bir kesit göstermişti ve zaten o video hakkında uzun bir yazı da yazmıştım. 17 dakika boyunca görülen şeydu ki yapımcılar, oyunculara oyun boyunca farklı duygular yaşatmak, kimi zaman heyecan, kimi zaman hüzün, kimi zaman da adrenalin dolu bir oynanış sunmak istiyorlardı. Bu videoyu defalarca izleyip detayları özümledikten sonra başladım E3'ü beklemeye. Şundan emindim ki Battlefield 4'ün gösterebileceği, oyunculara verebileceği daha çok şey vardı ve üst üste düzenlenen konferansların her birinde oyunla ilgili birbirinden etkileyici şeyler gösterilmeye başladı. Sıradan gideyim...

### Kızgın deniz!

E3'te ilk olarak Microsoft konferansında boy gösterdi Battlefield 4. Mart ayında izlediğimiz ve Bakü'de geçen 17 dakikalık bölümden tamamen farklı olarak, bu kez bir gemide açtık gözlerimizi ve duyduğumuz ilk şey "Siper al!" oldu. Geminin alt ▶



▣ Kimi zaman bir helikopterin yayılım ateşinden kaçarken ölüm ile yaşam arasındaki ince çizgide ilerleyeceğiz.

▸ katlarında başlayan bu baskın sahnesinde, kendimizi canlı bir şekilde gemiden dışarı atmak için yol alırken, Bakü videosunda olduğu gibi, ekibimize el - kol hareketleriyle komutlar veriyoruz. Karanlık atmosferi aydınlatan silahlar, patlamalar ve küçük yangınlar oldukça başarılı gözüküyor ve serinin atmosferinin ne kadar kuvvetli olduğunu bir kez daha gözler önüne seriyor. İlk odadaki çatışmadan tam kurtulmuşken, oyunun yıkılma motorunun nimetlerinden birine tanık oluyoruz ve içerisinde bulunduğumuz gemi bir anda ikiye bölünüyor. Parçalardan birinin denizin dibini boylamasıyla birlikte günışığına ulaşıyor ve aslında gemideki çatışmadan çok daha fazlasıyla karşı karşıya olduğumuzu fark ediyoruz. Gemimiz saldırı altında, karşımızda düşmanlar ve ekibimizle yol almaya çalışan biz. Etraf yangın yeri, uçak gemimizdeki uçakların tamamı kullanılamaz hale gelmiş. Geminin eğimli durmasının ortaya çıkardığı sonuçlar, gemideki jetlerin devrilme sahneleriyle ekrana yansıyor. Mükemmel ışık oyunlarının desteklediği sahnelerde çatışmalar yaşanırken, ekibimize komutlar vermeye devam ediyor, düşmanı alt etmek için küçük numaralar deniyor ve ölümden kaçmak için kendimizi bir kez daha geminin içine atıyoruz. Çatışmalar sırasında göze çarpan bir detay da -yine Bakü videosundan hatırlayabileceğiniz- silahın ikinci nişangâhi. Bu alternatif nişangâha başvurup vurulmayacağı konusundan pek emin olamadım açıkçası ama

-benim gibi- yüksek oranda zumdan hoşlanmayanlar, bu alternatif ve kısa mesafeli zum sağlayan nişangâha başvurabilirler. Neyse, çatışmalar devam ediyor, birkaç akıllıca hamle daha yapıp Irish ve Kovic ile beraber kendimizi serin sulara atıyoruz. Neden? Çünkü denizde silahlarla donatılmış bir bot bizi bekliyor. Patron biz olduğumuz için botta da başrole soyunuyor ve bizi takip eden düşman botlarını bir bir haklıyoruz, birkaç saniye sonra da vurulan bir jetin altında kaldığımız sahneyle video sona eriyor. Tüm bu anlattıklarımın nasıl bir özet çıkardınız? Battlefield 4'te bir ekibimiz olacak (Şu ana kadar Irish, Pac ve Kovic ile tanışmış olduk bile.), ekibimize komutlar vereceğiz, düşmanla çatışırken cephanemizin yanı sıra zaman zaman aklımızı da kullanacağız ve son olarak Battlefield serisinden alışlageldiği üzere farklı araçlar kullanacağız. Bakü videosuyla beraber senaryo moduna ait iki video izlemiş olduk ve şimdiden söyleyebileceğim en net şey, atmosferin bir kez daha oyunu ayakta tutan başlıca öğelerden biri olduğudur. Bu arada senaryoya ilgili şu temel bilgiyi de araya sıkıştırıyorum: Battlefield 4, Battlefield 3'teki olaylardan altı sene sonrasını konu alıyor ve oyunda Recker adlı bir askeri kontrol ediyoruz.

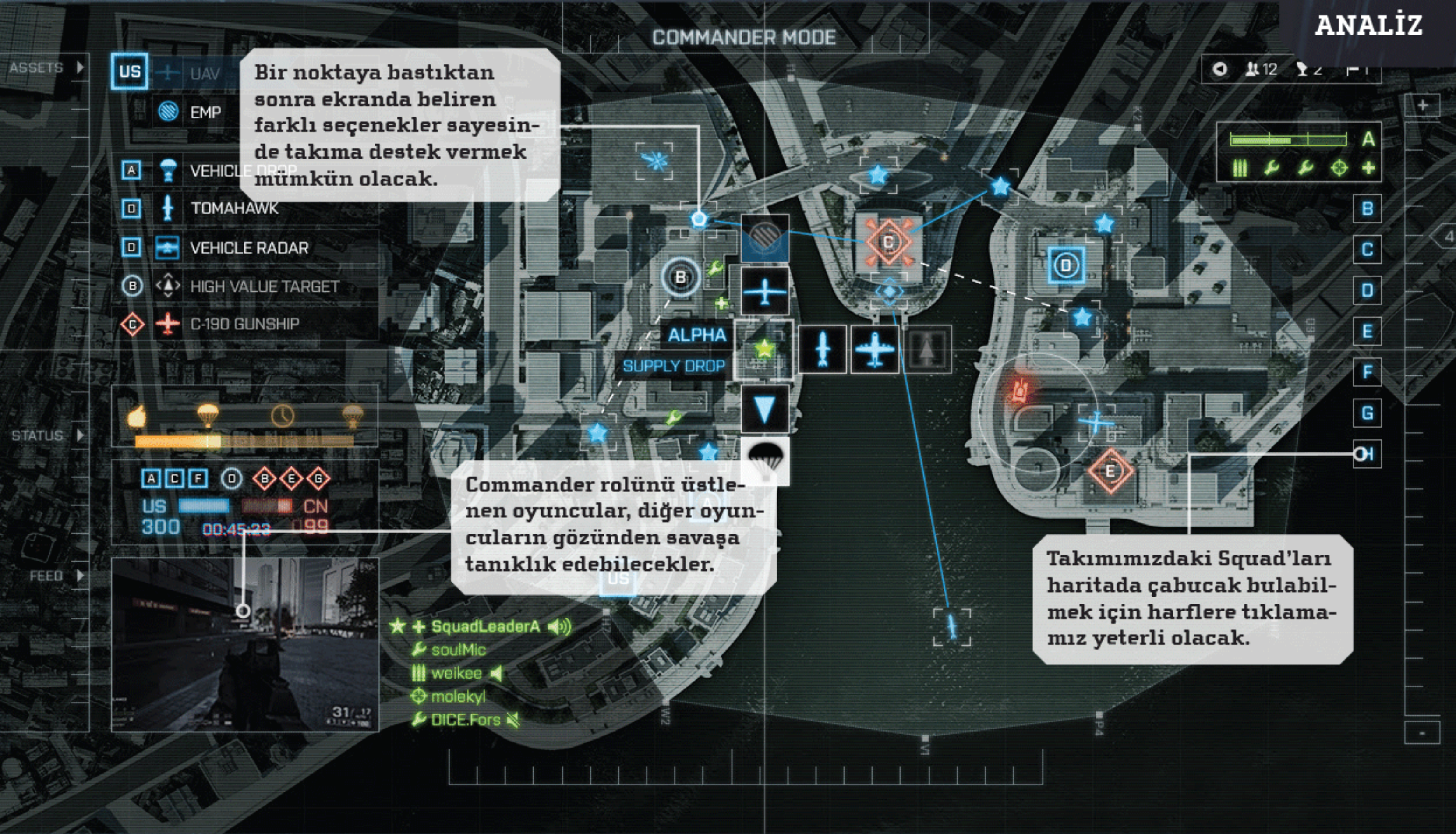
#### 64 kişilik dev kadro

Senaryo modu hakkında söyleyeceklerim bu kadar. Şimdi gelelim asıl konuya, yani oyunu yıllar boyunca oynamamızı sağlayacak multiplayer detaylarına. Battlefield 3'ün ne kadar sağlam bir multiplayer altyapısına sahip olduğu ortada ve Battlefield 4 de bu altyapı üzerine inşa ediliyor. Çıta'yı yukarıya taşıyacak yeniliklerse E3'teki Electronic Arts konferansında gözler önüne serildi. Yaklaşık yedi dakika süren ve "Siege of Shanghai" adını taşıyan, bu sayede de Çin'de geçtiğini çabucak (!) kavradığımız videoda 64 kişilik bir savaş gözler önüne serildi. Başlamış bir maça gökyüzündeki bir helikopterin içerisinden dâhil olduğumuz oyunda, Amerikan ve Çin orduları arasındaki savaşa tanık olduk. Karaya indikten sonra kalabalık bir piyade grubunu takip edip -Battlefield 3'teki Operation Metro haritasındaki benzer bir alanda- alışlagelmiş bir çatışmaya katılıyoruz. Bu sahnenin hemen devamında senaryo modu videolarındaki benzer bir cinlik yapıyor ve düşman tankının bulunduğu yolu

#### Second Assault

Battlefield 3'ün Sony ile yaptığı anlaşma sona ermiş olacak ki Battlefield 4 için Xbox One'a özel içerik duyurusu yapıldı. Oyunun Xbox One versiyonunu satın alan oyuncular, "Second Assault" adlı indirilebilir içerik paketine diğer platform üyelerinden önce sahip olacaklar. Pakette Battlefield oyuncuların favorisi olan dört Battlefield 3 haritasının Frostbite 3 ile yeniden tasarlanmış versiyonları yer alacak.





Bir noktaya bastıktan sonra ekranda beliren farklı seçenekler sayesinde takıma destek vermek mümkün olacak.

Commander rolünü üstlenen oyuncular, diğer oyuncuların gözünden savaşa tanıklık edebilecekler.

Takımımızdaki Squad'ları haritada çabucak bulabilmek için harflere tıklamamız yeterli olacak.

çökertmek için aşağıdaki taşıyıcı kolonu Grenade Launcher ile yıkıyor, bir anda yanımıza düşüveren tankı bir de C4'leyip havaya uçuyoruz. Bu tip bir taktiğin uygulandığı ana denk gelmek pek düşük bir ihtimal gibi geldi bana ya neyse... Tekrar dışarıya çıktık, yolumuza devam ettik ve karşımıza çıkan Akrep benzeri aracı bir güzel haşat ettik. (Artık bu isimlere aşinayız, değil mi? Akrep, TOMA vesaire...) Şehrin ortasında bir kanal var, indik kanala, bindik bota ve başladık karşımıza çıkan düşman araçlarına saldırmaya. Düşmanın eli de armut toplamıyor ya, bir helikopter biniyor tepemize ve içerisinde bulunduğumuz bottan jet ski ile kaçabildiğimiz detayını görüyor, öğreniyoruz. E ama helikopter hala peşimizde! Hemen attık kendimizi karaya, sığındık bir gökdelen. Biz asansöre doğru ilerleyip (Evet, asansör. Bir aracı kapmak için bile amansız bir mücadele veren oyuncular, artık asansörü kapmak için birbirlerini yiyecekler!) yukarı çıkmayı amaçlarken, helikopter de gökdelenin zemin katına saydırmaya devam ediyor. Asansörle üst katlardan birine, restorana çıkıyor ve o Allah'ın belası helikopterin yeniden karşımıza çıktığını görüyoruz. Neyse ki takım arkadaşlarımızdan biri konuyu noktıyor ve helikopteri usulca aşağıya indiriyor. Gökdelenin üst katlarından çevreyi süzmek, aşağıda olup bitenleri gözlemlenmek oldukça keyifli ve heyecan verici gözükürken, tam bu sırada Commander'ın marifetleri ekrana yansıyor ki bu konuya az sonra değineceğim. Bize huzur var mı? Yok. Çevreyi süzdükten ve Commander'ın marifetini gördükten hemen sonra yeniden düşmanla burun buruna geliyoruz ama huzurumuzu kaçırarak daha önemli bir şey var. Gökdelen yıkılmak üzere! Takım arkadaşlarımızla beraber patır patır atıyoruz aşağıya, paraşütlerimize güvenip. Aşağıya indiğimizdeyse o müthiş sahneyle, koca gökdelenin yıkılışıyla karşı karşıya kalıyoruz ve bu da bize bir gerçeği gösteriyor. Battlefield: Bad Company 2'de bir hayli

coşkun olan, Battlefield 3'teyse bir miktar kırıldığına şahit olduğumuz yıkılma sahneleri, Battlefield 4 ile iyiden iyiye tavan yapacak.

#### Komutan Logar

Battlefield 4'te karşımıza çıkacak en önemli özelliklerden biri, multiplayer videosunda gördüğüm ve üst paragrafta size aktardığım üzere, aslında Battlefield serisini takip eden oyunların da pek yabancı olmadığı Commander modu. İlk olarak Battlefield 2'de karşımıza çıkan bu mod, her takım adına birer kişinin takımını yönlendirdiği ve savaş alanını tümüyle görüntüleyip kararlar alabildiği bir yapıya

**Commander rolünü üstlenen oyuncular, diğer oyuncular gibi savaş alanında bulunmayacaklar ama savaş alanının tamamını görüntüleyebilecekler**

sahipti. Battlefield 4'te yer alacak Commander moduysa daha kapsamlı olmakla birlikte bazı farklılıklar içerecek. Commander rolünü üstlenen oyuncular, diğer oyuncular gibi savaş alanında bulunmayacaklar ama savaş alanının tamamını görüntüleyebilecekler. Peki, bu rolü üstlendikten sonra neler yapabileceğiz? Malum, koşuşturup düşman öldürme veya bir araca atlama şansımız yok. Bu gibi alternatiflerin yerine ▶

#### Kontratak

Battlefield oynarken düşmanları bıçaklamaya bayılıyorsunuz, değil mi? Battlefield 4'teyse işler o kadar kolay olmayacak, benden söylemesi. Yeni oyunda biri sizi bıçaklamaya çalıştığında hızlı davranırsanız, rakibe karşılık verip bıçağı sahibine "iade" edebilirsiniz. Refleksler görevle!



▣ Yazıda bahsini ettiğim, parçalanmış geminin üstündeki çatışma sahnesinden bir kare...

▸ artık kaynakları yönetecek, tüm takıma destek olabilecek ve önemli kararlar alıp savaşın gidişatını değiştirebileceğiz. Ekipleri organize etmek, kaynakları yönetmek ve bunları harita üzerinden yönlendirmek, Commander olarak yapabileceklerimize sadece birkaç örnek. Tabii ki burada şöyle bir tehlike de şimdiden kendini hissettiriyor. Ekiplere emirler vermek, haritaya roketler yağdırmak ve benzeri hamleler yapabilmek, egosunu tatmin etmek isteyen oyuncular için birer nimet. Hal böyleyken anlamsız kararlar alan ve koltuğuna yapışan oyunculara karşı da bir sistem geliştirildiğini düşünüyorum. Öte yandan tüm bunları yapmak için bir bilgisayara da ihtiyaç olmayacak. E3'teki tanıtımda gösterildiği üzere, dokunmatik ekrana sahip bir iPad ya da Android tablet aracılığıyla haritayı görüntüleyebilecek ve yapmak istediklerimizi tablet üzerinden gerçekleştirebileceğiz. Oyunun başyapımcısı Patrich Bach, Commander'ın

modunun savaşlarda belirleyici olacağını, bu rolü üstlenen oyuncuların adeta satranç oynuyormuş gibi hissedeceklerini, iyi bir Commander olarak takımlarını zafere götürebileceklerini söyledi.

#### Alfa

Alfa test versiyonuna göre multiplayer modunun sınıf ve silah detaylarına bakmak gerekirse karşımızda seçilebilecek dört sınıf duruyor yine; Assault, Engineer, Recon ve Support. Sınıf belirledikten sonra silah ve ekipman seçimlerini yapmamız gerekiyor ve buradaki özelleştirme seçenekleri hemen göze çarpıyor. Birincil silahımızı seçtikten sonra silahı Optic, Barrel, Accessory, Underbarrel ve Paint başlıkları altında özelleştirebiliyoruz. Şu ana kadar Battlefield'a bulaşmamış olanlar için kısaca anlatayım: Optic başlığı altında silaha farklı züm aparatları ekliyor, Barrel başlığı altından özellikle tepmeyi azaltmak için silaha farklı namlu tipleri takabiliyor, Accessory başlığı altında silaha alternatif nişangâh ve lazer aparatları ekleyebiliyor, Underbarrel başlığı altından silahın altına farklı ayaklar monte edebiliyor, Paint başlığı altından da silahı farklı renk ve desenlerle süsleyebiliyoruz. Aynı seçenekler ikincil silahımız için de geçerli olacak. Silah detayları dışındaysa askerimizin genel donanımlarına dair düzenlemeler yapabileceğiz. Silahların yanı sıra yanımıza C4 patlayıcı, sensör ve benzeri seçenekler arasından iki farklı ekipman, bir tip bomba ve bıçak alabileceğimiz için tüm bu seçimleri önceden yapmak mümkün olacak. Bunların dışında kamufraj konusunda da karşımıza bazı seçenekler sunulacak. Son olarak Field Upgrade başlığı altında Defensive ve Offensive olmak üzere iki seçenek yer alacak. Bunlardan Defensive, bize farklı seviyelerde farklı avantajlar sağlayacak. Örneğin, ikinci seviyede ekstra bir bomba daha taşıyabilirken, dördüncü seviyede zarar görmemiz ile sağlığımızın yerine gelmesi arasındaki zamanı kısaltabileceğiz. Askerimizi özelleştirdik ve sırada araçlar var. Battlefield 4'ün araç





özelleştirme seçenekleri, Battlefield 3'e göre daha fazla seçenek içeriyor. Bir tank veya bir helikopter veya bir bot için birincil ve ikincil mühimmat seçebiliyor, bunları IR Smoke ve IR Flares gibi savunma mekanizmaları, zum aparatları, Maintenance ve Stealth gibi upgrade'ler ve kaplama seçenekleri ile destekleyebiliyoruz. Kısacası, dilediğimiz gibi bir asker ve araç ile savaş meydanlarında boy göstermek mümkün olacak Battlefield 4'te.

#### Savaşma, izle

Battlefield 4'ün bize sunacağı nimetlerden biri de oyuncular tarafından yıllardır istenen, talep edilen Spectator modu. Aynı türdeki birçok oyunda yer alan bu "izleyici" modu sayesinde savaşa dâhil olmadan savaşı takip etmek, haritanın dört bir köşesinde neler olup bittiğini izlemek mümkün olacak. Bu özelliğin sağlayacağı en büyük avantajsa oyun içi videolar üzerine çalışan ve Battlefield ile şahane videolar hazırlayan tayfayı ilgilendiriyor. Eskiden zor şartlarda oyun içi videolar kaydeden ve bunları bir film gibi gösterene kadar montajın dibine vuranlar, artık Spectator modu sayesinde çok daha rahat görüntü alabilecekler. Bu modda birinci şahıs, üçüncü şahıs ve serbest kamera seçeneklerinin yer alması, çekimler konusunda büyük bir rahatlık sağlayacak. (Artık ben de bir şeyler yaparım kanalımda.)

Biraz da teknik bilgilere girmek gerekiyor artık. Bildiğiniz üzere, Battlefield 3'ün PC versiyonu 64 kişilik savaşa imkân tanıyor ama PlayStation 3 ve Xbox 360 versiyonlarında birtakım kısıtlamalar mevcut. EA DICE, Battlefield 4'te belli bir standart

yakalanacağını, PlayStation 4 ve Xbox One versiyonlarında da 64 kişiye kadar destek verileceğini, üstelik oyunun yeni nesil konsollarda da 60fps hızında çalışacağını açıkladı. Bu iki detayın, yani 64 kişi ve 60fps olayının kendileri için fazlasıyla önemli olduğunu söyleyen Bach, oyunu 60fps hızında çalıştırmaya karar verdiklerini, bu konu dışındaki her şeyin ikinci planda olduğunu, Battlefield 4'ün 64 kişi ve yıkılma motorunun marifetleri ile mükemmelleşeceğini, PC'de oyunculara sunulan bu nimetlerin yeni nesil konsol sahiplerine de sunulması gerektiğini dile getirdi. Yeni nesil konsolların buna imkân verecek kadar güçlü olduğunu söyleyen Bach, mevcut konsollarınsa maalesef 24 kişi sınırını aşamayacağını söyledi.

Evet... Battlefield 4'ü sabırsızlıkla bekliyorum ve eminim ki sadece Battlefield serisinin takipçileri değil, birçok oyuncu 1 Kasım'ı ipe çekiyor. Ne var ki gözünü mevcut nesilden çok yeni nesle dikenler, Battlefield 4'ü oynamak için bir süre daha bekleyecekler çünkü 1 Kasım, yeni nesil konsolların çıkış tarihinden öncesine denk geliyor ve EA DICE, oyunun PlayStation 4 ve Xbox One versiyonlarının, bu konsollar piyasaya sürüldükten sonra raflardaki yerini alacağını açıkladı. Bu da demek oluyor ki en azından Aralık ayına kadar beklemek gerekiyor. PC oyuncuları için problem yok ama PlayStation 3 ve Xbox 360 sahiplerinin biraz daha sabretmeleri gerekecek. O zaman kadar Battlefield 3'e devam!

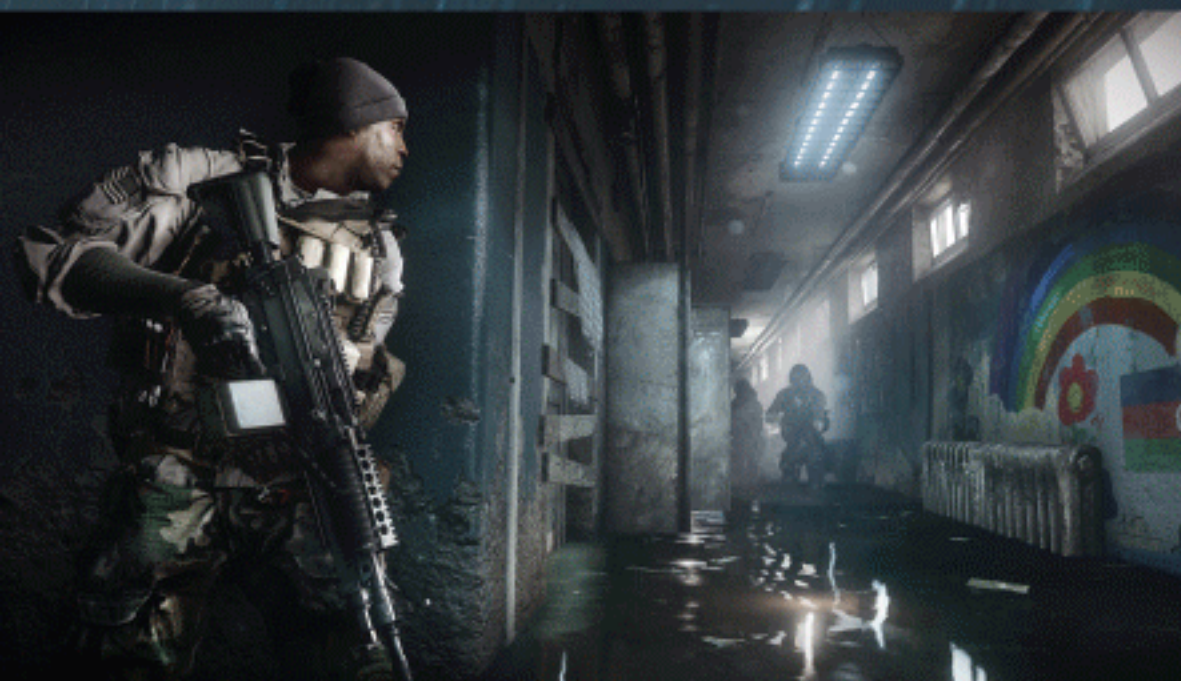
■ Şefik Akkoç



■ Hem E3'e, hem de alfa testine konu olan Siege on Shanghai, görkemli binalara ev sahipliği yapan büyük bir harita.

#### China Rising

Battlefield 4'ün duyurulan ilk genişleme paketi, "China Rising" adını taşıyor ve oyun için ön sipariş verenlerden bu paket için herhangi bir ücret talep edilmeyecek. Paketin içeriğindeyse dört yeni harita, yeni araçlar ve yeni ekipmanlar yer alacak.



Ertağral Sängü

ROLE

PLAYING

GÜNLÜKLERİ

**H**aziran ayıyla başlayan yaz dönemine Temmuz ile devam ediyoruz. Her yıl olduğu gibi yine "yaz" ayı hakkında bir şeyler yazmaktan geri kalmayan ben, kış gelince yine "Kış da geldi ha." şeklindeki ısrarlı yazılarıma devam edeceğim. Nedendir bilinmez ama yazar ekibi olarak ilaki yaz ve kış aylarından bahsetmek isteriz. Geldiğini haber vermemiz gerekiyor anladığımız kadarıyla. Neyse, bu farklı bir konu... Efendim, selamlar. Yıl içerisinde biriken oyunları teker teker bitirmek için harika bir dönem içerisindeyiz. Fakat aynı zamanda da istediğimiz ve merak ettiğimiz kitapları okumak için de harika bir zaman dilimi. Diğer taraftan, kaçırdığımız diziler ve filmler de bu üç aylık tatil dönemine damgasını vuracak etkinlikler arasında yer alıyor. Kısacası yaz tatili dediğin, en azından bir yere kadar, yapılamayanları yapma dönemidir benim için. (Evet, yıllar evvel öyleydi.) Ben de geçen ay sizlere cosplay'den bahsetmiş birisi olarak, rotamı konudan çok sapmadan animeye çevirmeye karar verdim. Sebebimse bir hayli büyük... Daha önce defalarca değindiğim ve sizlerin de yakinen takip ettiğiniz üzere animeye ve mangaya olan sevgi, benim dönemim olan 2000 - 2005 yılları arasına kıyasla inanılmaz derecede arttı. Bizler animelere ve mangalara ulaşmak için en uzak dereden su getirirdik, bulduğumuzda harici disket olmadığı veya olanlar da çok pahalı olduğu için tek tek DVD'ye yazardık bunları. Neyse, geçmiş geçmişte kaldı ve günümüzde istediğini anında bulabilen bir anime nesli mevcut. Benim İstanbul içerisinde bir nebze yakınında bulunduğum bu yeni nesil, gözlemediğim kadarıyla anime konusunda da yeni nesil serileri takip ediyor. Fakat arada gözden kaçan ve bence benim için her yaşta insanın da izlemesi gereken bazı animeler var. İzlinizle naçizane anime tavsiyelerimi sizlerle paylaşacağım bu ay. Belki eski olmasına rağmen çok popüler kalacaklar, belki de kimileri için harika başlangıç olacaklar, orasını bilemem ama her zaman olduğu gibi zevkle okuduğum ve izlediğim eserleri sizlerle paylaşmak benim için büyük bir keyif.

**Cowboy Bebop**

Büyük konuşacağım: Bu animeyi izlememiş olmak diye bir şey

yok! Vallahi kimse kızmasın da, gücenmesin de, doğruya doğru. Gerçekten her yaşta insanın zevkle izleyeceği ve her yaş döneminde farklı manalar yükleyebileceği, hem hızlı, hem de eğlenceli bir seridir Cowboy Bebop. 26 bölüm olarak yayınlanan anime, 1998 yılında kendini gösterdi. Onu en farklı kılan özelliklerden bir tanesi, şüphesiz ki karakterlerinin özgünlüğü ve meslekleri idi. 2071 yılında kelle avcılığı yaparak geçiren -bence- beş kişilik ekibin başından geçen olayları izlediğimiz seri, özellikle biz edebiyatçıların fazlasıyla üzerinde durduğu ve konuştuğu varoluşçuluk yayasını, yalnızlığı ve geçmişin izlerini harika bir şekilde işliyor. Spike Spiegel'den, Jet Black'ten, Faye Valentine'dan, Edward'dan ve Ein'den oluşan ekibin görülmeye değer macerasından daha fazla uzak kalmamanız dileğiyle...



**Gungrave**

Kesinlikle herkesin seveceği türde bir anime değil. Bunun en büyük sebebi de serinin fazlasıyla yavaş ve bol diyaloga dayalı olması. Genel geçer anime seyircisinin aradığı aksiyon sahneleri, kimi bölümlerde hiç yer almazken, ancak 23. bölümden sonra gözlemleniyor. Gungrave, ilk olarak 2003 yılında yayınlanan bir anime ve toplam 26 bölüm bizlerle oldu. Brandon Heat'in, en yakın arkadaşı Harry MacDowel'a ihanet etmesi ve onu öldürmesi ile başlayan seri, büyük bir mafya bağlantısını gözler önüne seriyor. Fakat önemli olan, ilk bölümden sonra gelişen olaylar zira karşımıza çıkan aksiyon dolu görüntülerin nereye bağlandığını çözmeye çalışıyor ve diğer yandan ana karakterimizin daha da yakından tanıyoruz. Gungrave'in bence en büyük özelliği, sahip olduğu fazla sayıdaki her bir karakterin duygu temasını mükemmel şekilde vermiş olması. Son bölümünde gözlerimin dolduğunu düşün gibi hatırlarım.

## Great Teacher Onizuka (GTO)

Benim deliler gibi anime izlediğim dönemde bu serinin tam adını bilmeyen gerçekten çok fazla insan vardı zira biz onu "GTO" olarak bilirdik. 22 yaşındaki Eikichi Onizuka'nın, özel bir ortaokul olan Holy Forest Academy'de öğretmen olmasıyla başlayan olaylar, onu 1997 yılından 2002 yılına kadar devam eden, her bir bölümü 40 dakika olan uzun mu uzun bir anime haline getirmiştir. Eh, eski bir çete üyesi olan Onizuka'nın öğretmen olması zaten başlı başına büyük bir komediyken, bir de öğrencileriyle olan etkileşimi olaylara harika bir şekilde yansıtılınca tadından yenmez bir animeyle karşılaşmış oluyoruz. İlk olarak bir alışveriş merkezinde tanıştığı kızı tavlama için baş koyduğu öğretmenlik mesleğini daha sonraları fazlasıyla benimsemesi ve severek yapması üzerine, gerçekten eşi benzeri görülmemiş bir animeyle karşılaşyoruz. GTO'nun en önemli sosyal yönüse kesinlikle kendini tanıtmak olarak lügate geçmiştir.

## Planetes

Konuyu birazcık saptırıp olayları bilimkurgu tarafında çekmiş bulunuyorum. Planetes, anime dünyasının belki de en sağlam "hard science fiction", yani gerçek teknik ya da bilimsel olaylardan yola çıkarak yayınlanmış anime serisidir ki bence onun en büyük farkı ve izlenmeye değer kılınması da burada yatıyor. 2003 ve 2004 yılları arasında toplam 26 bölüm olarak yayınlanan efsane seri, "Makoto Yukimura" isimli manga çizerinin eserinin sonuçları olarak karşımıza çıkmış bulunmakta. 2075 yılında, Dünya gezegeni etrafında bulunan uzay çöplüğünü toplayan bir ekibin başından geçenleri konu alan yapım, tüm karakterlerin gelişimini bu süreç içerisinde izleyicisine sunuyor. Olabildiğince gerçekçi bir anime olarak tasarlanan Planetes, izleyicisine her türlü gerçekçi bilimsel temayı sunarak çok daha farklı bir şekilde karşımıza çıkıyor. Özellikle yerçekiminin olmadığı bölgelerde yapılan çizimler muazzam. Pek tabii ki bir diğer gerçekçi özelliği senaryosunda saklı ki burada da baştan aşağıya insan etkenini gözümüze sokuyor yapımcılar.

## Ergo Proxy

Madem bilimkurgu dedik, o zaman Ergo Proxy demeden geçemeyiz diye düşünüyorum. Az önce saydığım animelere göre en yenisi Ergo



Proxy oldu. Kendisi 2006 yılı içerisinde 23 bölüm olarak yayınlandı. İngilizce karşılığı "The Agent of Death", yani Ölümün Ajansı olan seri, beni ilk olarak kullandığı ismin seri içerisindeki yansımasıyla vurmuştu. Fazlasıyla ama fazlasıyla psikoloji teması üzerinden giden bir anime olan Ergo Proxy, aynı zamanda gerçekten yavaş. Yani öyle kafa göz birbirine giren yumoşlar bekliyorsanız, burası orası değil. Onu özellikle dönemi için baktığımızda diğer animelerden ayıran bir diğer özellik, dijital ve iki boyutlu cel-shaded animasyonları ve üç boyutlu bilgisayar modellemelerini bir arada kullanıyor olması. Sahip olduğu bilimkurgu temasıyla olabildiğince fütüristik. Android (AutoReiv) ve insan arasındaki uyumlu birlikten, bir kaçışa dönüşen seri benim için ana karakteri Re-L Mayer ile büyük işler başarmış durumda. Bu arada mangasını da ayrıca tavsiye ederim, ilgililere duyurulur.

Yani şöyle bir yazdıktan sonra baktım, çok kısa ve öz oldu. Bir de sadece beş tane anime sığdırdım. Aklımda olan daha birçok anime mevcut sevgili Role Playing Günlükleri okuyucusu insan. Eğer gerekirse önümüzdeki aylarda da eski animelerden bir demet ortaya serpiştirmek istiyorum. Madem artık bu kadar popüler, özünde nelerin yattığını ve günümüzdeki animelerin aslında nerelerden esinlendiğini bilmek bence bir hayli önemli ki yeni nesil eserlere daha eleştirel bir gözle bakabilelim. Dediğim gibi, bunlar bir zamanın en popüler animeleri ama aynı zamanda kesinlikle atlanmaması gereken eserler. İzlemesek bile en azından haklarında bilgimiz olmasının önemli olduğunu düşünüyorum. Bakalım arşivden daha neler çıkacak...

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

## Within Temptation



## Ne dinledim

Within Temptation  
Senfonik Metal denildiği zaman akla gelen ilk isimlerden birisidir şüphesiz. 1996 yılında kurulan grup, her ne kadar başlarda Gothic Metal yapmış olsa da günümüzde çok daha farklı bir müziğe sahiptir ki bir yerden sonra kendini "Symphonic Rock Band" olarak nitelemiştir.

Hollandalı ekip, yaptığı ilk albüm Enter'ın hemen ardından kendini ülkenin "underground" ortamında tanıtmayı başarmıştı, Ice Queen single'ıyla da ülkedeki müzik sıralamasında ikinci sıraya oturmuştu, akabinde dünyaca ünlü olmayı başarmıştı. Benim içinse en önemli eseri The Unforgiving'dir. Ice Queen şarkısından tutun da The Cross'a kadar muazzam bir arşivi bulunan albüm, içerisinde birçok parçanın akustik versiyonunu barındırıyor. Özellikle What Have You Done benden tüm sevenlerime tavsiye.



## Ne okudum

Star Wars: Lost Tribe of the Sith - Spiral

Akademiden vakit bulduğum zaman hemen çizgi romanlarıma gömülüyorum. Fasikül olarak topladığım çizgi romanlarımı da seri tamamlamadan okumaya başlıyorum, yoksa unutup gidiyorum. İşte yakın zamanda tamamına eren serilerden birisi

olan Star Wars: Lost Tribe of the Sith - Spiral'ı tek seferde yuttum. Zaten hâlihazırda bir seri Lost Tribe of the Sith ve bu yeni senaryoyla dördüncü filminden tam 2.975 yıl geriye gidiyor ve "Human Sith" olarak bilinen kayıp bir kabileyle karşılaşacağız. "Parlan" isimli karakterin gereksiz merakı yüzünden uyandırılan Dark Jedi Baron Remulus Dreyfa'nın korkunç yıkımına karşı gelen Sith'leri okuduğumuz seri, senaryo açısından kesinlikle başarısızken, Sith oluşumunun ve fikrinin tam olarak ne olduğunu bir defa daha anlamak için harika bir eser.

# PCnet bu ay dopdolu



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

20  
SAYFA  
**NASIL  
YAPILIR?**  
Adım adım rehberlerle bilgisayarınızı en iyi şekilde kullanın

## DVD'DE BU AY

5 BEDAVA OYUN  
4 OYUN DEMOSU

- Ashampoo File Wiper
- Eğitim: jQuery ile dinamik slider yapımı
- Ubuntu 13.04



## INTERNETTE İZ BIRAKMAYIN

İnternette kimliğinizi alışkanlıklarınız ve konumunuz ele geçirilmesin. Onlarca farklı yöntemle casusları alt edin ve anonim kalın.



# İnceleme

PS3'ün son silahları

**Y**eni nesil konsolların ve oyunların neye benzediğini gördük ama mevcut nesli bir kalemde silmek olmaz. Naughty Dog, mevcut nesilde yapılabilecek şeyler olduğunu The Last of Us ile gösterdi bize. Hem görselliği, hem de içeriği ile bizi ekran başına kilitleyen The Last of Us'ı bitirdik ve Beyond: Two Souls'u beklemeye başladık. Eh, boş durmak olmaz, elimize Company of Heroes 2 de düştü hazır...



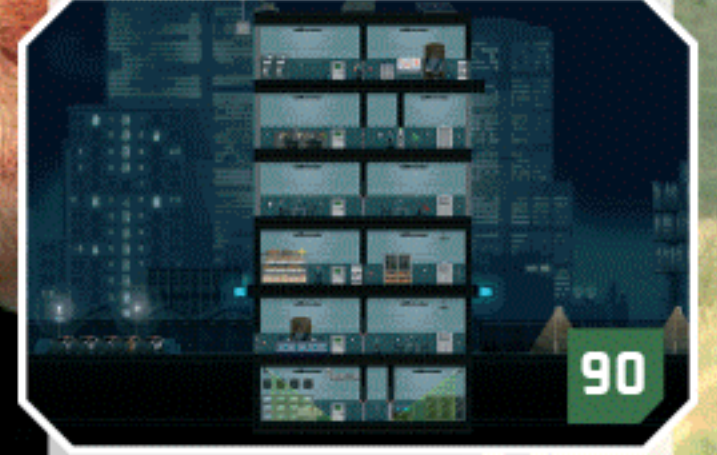
## Company of Heroes 2

İkinci Dünya Savaşı temalı strateji oyunu isteyenlere cevap, Relic'ten geldi ve bu cevap da bizi bir hayli tatmin etti.



## GRID 2

Yarış oyunları konusunda uzman olan Codemasters, GRID 2 ile bizi bir kez daha hız sınırlarını aşmaya zorladı.



## Gunpoint

Bir oyun yazarı, yazı yazmak yerine oyun yapmak isterse ortaya nasıl bir şey çıkar? Cevabı bu oyunda..

## Puanlama Sistemi

Kötü oyunları ne kadar aşağılıyorsak iyinin hakkını da öyle veriyoruz.



### Altın

9,5 - 10 puan alan oyunlara verdiğimiz ödül



### Gümüş

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



### Bronz

8 - 8,4 puan alan oyunlara verdiğimiz ödül

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

# The Last of Us

Joel ve Ellie ikilisinin dört mevsim süren hayatta kalma yolculuğuna tanık olurken gözyaşlarımızı tutmakta zorlandık.

72



## Company of Heroes 2



RTS türünün lideri geri döndü!

**i**ncinci Dünya Savaşı teması şüphesiz ki belgesellerin ardından, en çok oyun sektörünün işine yaradı. Dünyanın bilinen en kanlı savaşlarından birisi olan İkinci Dünya Savaşı, etkilediği ülkeler, savaş politikaları ve sonucu olarak tarihte çok önemli bir yer teşkil etmekte. Yıllar önce unutulup giden imparatorluk ve tek bir ırka mensup olma ideolojisi ile başlayan ve milyonları etkisi altına alan Nazi Almanyası, en sonunda savaşa A.B.D.'nin de dâhil olmasıyla yok oldu. Pek tabii ki bu çöküş sürecinin esas sebebi, cesur bir şekilde savaşan Amerikan askerleri değildi zira tıpkı Birinci Dünya Savaşı'nda olduğu gibi, savaşın son dakikasında Normandiya cephesinde gösterdiler kendilerini. Avrupa ise her türlü zulme karşı direndi bu esnada... Daha da önemlisi, Sovyetler Birliği tarafındaydı. Birçok tarihinin de kabaca hesapladığı üzere eğer Hitler, Rusya'da bir cephe oluşturmasaydı, daha da önemlisi açtığı bu cephenin stratejilerinin son kısımlarını kuvvet komutanlarına bıraksaydı, savaşın sonu çok daha farklı olabilirdi. Zaten birçoğunuz biliyorsunuz, Almanlar kışa hazırlıksız yakalandı ve neredeyse dümdüz etmek üzere oldukları Sovyet topraklarında donarak öldüler. Bu esnada taarruza başlayan müttefik güçleri ise Avrupa'yı kuzeybatıdan

başlamak suretiyle "özgürleştirdi". Daha önceki birçok oyunda ve ilk Company of Heroes'da da deneyim ettiğimiz Avrupa tarafından, Company of Heroes 2 (CoH2) ile tamamen uzaklaşıyoruz zira ikinci oyun, olayları Doğu bloğuna taşıyor ve bir Sovyet subayı olan Lev Abramovich Isakovich'in hikâyesiyle şekilleniyor. Kendisi 1952'ye kadar Sibiryâ'da tutsak olarak kalıyor. Biz oyuna başladığımızdaysa içerisinde bir grup çizimin ve yazının bulunduğu kitap önüne atılıyor. Görünüşe göre bu kitap, Isakovich'in savaş esnasında yaşadıklarını hem çizdiği, hem de yazdığı çok önemli bir eser. İşte tam bu noktada tüm savaş filmlerinde görebileceğiniz türde bir sorgulama başlıyor ve Isakovich anlattıkça olaylar oyuna dönüşmeye başlıyor, biz de kendimizi onun anlattığı hikâyeler içerisinde koştururken buluyoruz.

### Cephe

CoH2, senaryo olarak bilinen en büyük Doğu bloğu operasyonlarından birisi olan Barbarossa Harekâtı ile başlayıp Berlin Muharebesi'ne kadar sürüyor. Yani anlayacağınız, tek kişilik senaryo uzun olduğu gibi, aynı zamanda bugüne kadar hep arka planda bırakılmış Sovyet cephesinden resmen özür diler nitelikte detaylara sahip. Olayların başladığı noktada, kuşatma altındaki topraklarımızı kurtarmamız gerekiyor. "İki ile-

Yapım Relic Entertainment  
Dağıtım SEGA  
Tür Strateji  
Platform PC  
Web [www.companyofheroes.com](http://www.companyofheroes.com)  
Türkiye Dağıtıcısı Aral





ri, bir geri" şeklinde ilerleyen bölümlerde düzeli olarak Sovyetlerin yaşadığı zorluklar gözümüze sokulmuş. Bunların en bilinenleri ve CoH2'de de kendisine yer bulanlar, bir adama silah ve diğerine mermi sahnesi ile cepheden kaçanların subaylar tarafından gözlerinin yaşına bakılmadan öldürülmeleri ki bu sistem oyun içerisinde de aktif bir şekilde yer almış.

İlk oyunuyla da görsel bir şov yapan CoH, bir kez daha meraklılarını grafik kalitesiyle vurmaya başarıyor. Oyunda kullanılan yeni Essence 3.0 grafik motoru, ColdTech ve TrueSight gibi yepyeni özellikler ile karşımıza çıkmış Relic Entertainment. Orijinal oyunu oynayanların hatırlayacağı üzere, etraftaki objeler bir hayli parçalanabilir maddelerdi. İşte bu sistemi ikinci oyunun ruhuna tam olarak hapsedebilmek için aynı teknoloji buzlar için de geliştirilmiş. Belirli ağırlıkları kaldıramayan, patlamalardan etkilenen buzlar görmemize yarayan teknoloji "ColdTech" olarak anılıyor. Diğer özellik olan TrueSight ise bence kesinlikle CoH2'nin en ama en önemli gelişmesi. Bir kere artık her ünitenin maksimum görüş mesafesinin yanında, açısı da bulunuyor. Özellikle köşe kapmaca oynanan bölümlerde fazlasıyla gün yüzüne çıkan bu yeni özellik sayesinde çok daha gerçekçi bir oyun yapısına kavuşuyoruz. Malum, görüş sınırlamasının Fog of War'a, yani haritanın kapalı olan kısımlarına etkisi de aynı oranda olmuş. Özellikle bina köşelerinde durmanın ve düşmanı nispeten görüp sadece taciz ateşi açabilmenin ne kadar büyük bir rolü olduğunu, oyunu deneyim ettiğinizde sizler de göreceksiniz.

Bu teknik detayların ardından konuyu tek kişilik senaryoyla açıyorum. Az önce zaten olaylara bir giriş yapmıştım. Şimdi daha çok harita üzerinde neler var, onlara bakalım... Görevler hakkında bilmeniz gerekenler arasında, hiç de kısa olmadıkları gerçeği başı çekiyor bence. Bir haritaya bakıp da görevin uzunluğunu tahmin etmek imkânsız; neredeyse her harita, biz bir görevi yaptıktan sonra "hop" diye büyüyor ve yeni görevleri aynı harita üzerinde yapmak zorunda kalıyoruz. Bu bilgiyi verdim çünkü hazırlıksız yakalanmak hiç hoş olmuyor. "Hoş olmuyor" derken, haldır huldur ilerlediğimiz bir görevde birimleri bir noktaya yaydığımız za-



Dünyanın sonunu hesaplayan Maya köyünden canlı görüntüler eşliğinde bir Pagan Bayramı.

man, akabinde "şimdi bu haritayı savun" gibi bir görev geldiğinde insanın eli ayağına dolanıyor anlamında söyledim; yoksa keyif sizin... İlk baştaki görevler genelde böyle, "savunma yap, ele geçir, sonra tekrar savunma" yap şeklinde ilerliyor. Fakat güzel olan, tek kişilik senaryonun olabildiğince multiplayer'dan ayrılmış olması. Tıpkı StarCraft'takine benzeyen ve tek kişilik oyunda olmayıp multiplayer'da olan özellikler mevcut. Üs kurmaksa neredeyse yok denecek kadar az bir konu. Bazen hazır üsse geliyoruz, bazen de senaryo gereği anında üssümüz oluyor. Yani iki farklı oyun deneyimi söz konusu. Bölümlerdeki görevlerse zamanla ilginçleşiyor. Açıkçası benim en sevdiğim görevlerden birisi, efsane Nazi Alman zırhlısı Tiger Tank tarafından pusuya düşürülen mekanize birlik arasındaki piyadeleri kontrol ederek, içerisine sıkıştığımız köyde anti tank cihazı ve kaynak arayarak, Tiger Tank'ı yok etmeye çalışmak oldu. Durun! Daha bitmedi! Görevin en eğlenceli yanı, Sovyet olarak bu cihazı tamir edip üzerinde çalışmak için savaş alanından çıkarmaya çalışmak. Kendi teknolojilerinin çalınacağı korkusuyla üzerimize akın eden Nazi birliklerine karşı durarak Tiger'ı o kaostan çıkarmak gerçekten çok keyifliydi. Neyse, hatıralara çok yer vermeyeyim de yazımı yazayım... Yeni görev tarzlarına gelen en büyük yenilik, iki ay önce beta test yazımda da üzerinde fazlasıyla durduğum ve CoH2'nin esas konsepti olan kar ve buz olmuş. Relic isteseymiş, geliştirdiği yeni teknolojiyle sadece karlı bölüm kafasıyla envaiçeşit görev modeli sunabilirmiş bize ama yapmamış. Neden mi? Beni duymuş da ondan! Beta testinde en büyük korktum, CoH2'nin sadece ve sadece buz teması üzerine çalışmış olması ihtimaliydi ve orijinalini oynadıktan sonra birçok farklı bölüm tasarımı olduğunu görmek beni çok mutlu etti. Ne diyorduk? Hah, kar ve buz. Savaşın en soğuk günlerini oyunculara yaşatmayı hedefleyen yapımcı ekip, her ne kadar böylesine karanlık ve soğuk bir oyunu, yazın en sıcak günlerinde piyasaya sürmüş olsa da gerçekten mükemmel bir sistem geliştirdiklerini söylemeden edemeyeceğim. Karlı bölgelerin iki adet dezavantajı bulunuyor ve ikisi de piyadeleri büyük oranda etkiliyor. İlki, üzerinde yürüyen birimlerin çok ama çok yavaşlıyor olması. Zaten karakterlerin yürüyüş tarzlarından da anlaşılıyor ne kadar zorlandıkları. İkincisi, kar üzerinde kalan ayak izleri. Pek tabii ki tankların palet izleri de bulunuyor ama görevlerde can sıkıcı noktayı piyade kısmı oluşturuyor çünkü donarak ölme ihtimalleri bulunuyor ki donma konusuna birazdan değineceğim. Buzlu bölgeler temelde "aranan" noktaları oluşturuyor ▶

## Tipiye Karşı Koyanlar

Oyunun tümünü etkileyen kar teması, piyadeler arasında sadece keskin nişancıları etkilemiyor. Bu özellikleri yüzünden sniper ekibi mi sürekli kardan adam kamufleji içerisinde hayal ettim. Çok iyi olmaz mı? Madem donmuyoruz! Delir!

## ANALİZ

Time to Extraction (4:14)

HQ integrity: 100%  
Retrieve munitions and fuel caches

Time to Extraction

Silahların baktıkları yer yine büyük önem arz ediyor. Kimi zaman bunu takip etmek lazım zira bazen arka arkaya gelen hedeflerde kafalar karışıyor, patlatmak üzere olduğu birimleri boş verip yeni hedefe kilitlenebiliyor.

İşte biz savaştıkça artan ve her seviyede daha kaliteli birimler çağırmamıza imkân sunan bar. İkinci seviye bile gayet sevindirici...

İlk oyundan alıştığımız, sevdiğimiz arabirim yine bizimle. Sağda komutlar, solda harita, haritanın yanıdaysa komutan olarak sahip olduğumuz özellikler yer alıyor.

## Red Army

## Pak 40 7.5cm Anti-tank Gun

One of the most effective weapons of its kind, a high rate of fire, accuracy, and excellent penetration make every vehicle on the battlefield vulnerable to the 7.5cm Pak 40. Effective against light vehicles, medium tanks, assault guns.

► çünkü üzerinde bulunan birimler normal hızda ilerleyebiliyorlar ki donmak üzere olan birimlerimiz olduğunu düşününce, buzlu arazinin ne kadar önemli olduğu ortaya çıkıyor. Fakat sorun donmuş göllerde meydana geliyor. Tek seferde değil belki ama üzerinde gereğinden fazla mermi patlayan buzlu arazi "çötenk" diye çöküyor ve üzerindeki birim her ne olursa olsun batmak suretiyle yok oluyor. (Tiger batıyor mu, denemedim ha. Kesin yüzerek savaşıma devam ediyordur!) İşte soğuk havanın getirdiği bu iki tema bir araya geldiği zaman, hâlihazırda deneyim ettiğimiz genel stratejilerden ziyade çok daha ince manevralara başvurmamız gerekiyor. Donma, en büyük korkumuz. Birimlerimizin donmamasını sağlamak için haritanın etrafında bulunan ateş öbeklerinin yanında durmamız gerekiyor ya da bir binaya sığınarak onları donmaktan koruyabiliyoruz. Hareketli görevleri de düşünen CoH2, zırhlıların içerisine giren askeri de soğuktan korumaya almamıza imkân tanımış ki çok da güzel olmuş. Donma sistemi, birimlerimizin üzerinde çıkan mavi dereceyle gösteriliyor. Yavaş yavaş inen derece, sonunda kurukafaya dönüşüyor ve etkilenen birlik, birimlerini tek tek kaybediyor.

Tek kişilik oyundan çok uzaklaşmayalım ve görüntümüzü daha bir buz mavisi yaparak yolumuza devam edelim. Senaryo aktıkça yeni birimler de kendilerini gösteriyor. Yine de tıpkı İkinci Dünya Savaşı'nda olduğu gibi, Sovyetlerin en büyük özelliği olan "sonsuz insan" gücünü CoH2 de direkt yansıtıyor. Oyunda karşımıza çıkan ilk özellik, bedava "conscript", yani temel asker üretme oluyor.

Sürekli yeni asker desteği anlamına gelen bu özellik, Sovyetler Birliği'nde insan hayatına verilen değeri de üstü kapalı bir şekilde gösteriyor. İlerleyen bölümlerde oyuna dâhil olan bir özellik sayesinde, savaştıkça daha iyi conscript'ler çağırabilir oluyoruz. Üç seviyeye yayılan bar, üç farklı seviye askeri haritaya çağırmamıza imkân sunuyor. İlk seviye kendi havasında, sert rüzgârda ölen birimlerden oluşuyor, ikinci seviyede bulunan Frontoviki'ler molotofkokteyli atabilen ve makineli tüfek upgrade'i alabilen birimler oluyor, yani sürekli savaşmak daha iyi birliklere kavuşmamıza imkân tanıyor ama ne yazık ki o kadar hızlı bir mikro yapmak oyunun başında mümkün değil. Bir diğer özellikse İkinci Dünya Savaşı'na adını en az gaz odaları kadar yazdırmış olan Order 227. Her zaman aktif olmayan bu özellik, kaçan birimleri üssümüzde bulunan subayların vurması anlamına geliyor. Tıpkı farklı seviyelerdeki conscript'leri üretmemize yarayan bar gibi çalışan sistemde, bar tamamen dolduğunda artık tek bir yön kalıyor: İleri! Sovyet olarak birimlerimiz belki çok fason ama aynı zamanda da birçok farklı enteresan özelliğe sahip. Dedim ya, Relic, savaşan Sovyet askerini haritada bir şekilde gözler önüne sermek için elinden geleni yapmış. İşte o özelliklerden bir tanesi olan "Oorah!" ile başlayalım. Toplamda beş Muniton ücreti olan özellik, tüm conscript birimlerimizde mevcut ve kullanıldığı andan itibaren 10 saniyeliğine tüm ekibe daha efektif savaş gücü ve daha hızlı hareket etme sağlıyor. Yine Sovyet mantığını işaret eden bir diğer özellik Merge. CoH'daki en büyük sorunlardan birisi, birliklerin az sayıda askere düşmesi, akabindeyse anti tank ve MG42 gibi silahları



arkamıza geçmeye çalışıyor. Daha da ilginç, siperdeki birimlerimizi hiçe sayıp direkt stratejik noktalara yönelmesi ki özellikle multiplayer haritalarda bu duruma sıkça rastlıyoruz.

Gelelim savaşın dengesini en çok bozan cihazlar olan tanklara. Cümlem biraz sert oldu, biliyorum ama düzgün piyade desteğine sahip olduktan sonra tankların gücü bu oyunda yadsınamaz boyutta. Tek başınaysa iki piyade birliğiyle yok edilebilir. Alman tarafından çok bahsetmeyeceğim, zaten tanklarını ezber biliyoruz, biliyorsunuz, hatta uzaylılar bile biliyor artık. Konumuz Sovyet tankları... Dönemi yansıtan bir diğer özellik de tanklar altında yatıyor sevgili okur. Üretebildiğimiz ilk tank modeli, T-70 Light Tank. Sadece Manpower kullanarak ürettiğimiz bu hafif tank, tıpkı Command & Conquer: Red Alert'in ilk oyunundaki Light Tank'ları hatırlattı bana. Tank ama alüminyum kaplama da desek çok abartmış olmayız. Zaten tarihte de durum pek farklı değildi. Doğu cephesi açıldığı andan itibaren yok edilen Sovyet tankı sayısı o kadar fazlaydı ki Alman birlikleri resmen 1'e 10 oranında Sovyet tankı yok ediyordu. Bu önemli bilgiyi de verdikten sonra geçiyorum ikinci tanka: T-34-76 Medium. Kendisi nispeten biraz daha tank gibi saldırı gücüne sahip ama halen çok çabuk havaya uçabiliyor. Sahip olduğu Ramming Maneuver özelliği sayesinde tüm gücüyle düşman tankının üzerine çarpıp kendisini ve rakip tankı durdurmaya, yapabilirse patlatmaya çalışıyor. Bu kategorinin en iyi tankı ise KV-1 Heavy Tank olarak karşımıza çıkıyor. Bir Panzer IV'e yetişemiyor ama en azından daha iyi manevra kabiliyetine sahip ve düşman hatları için önemli bir tehlike olabiliyor. Sovyet tarafının önemli uzun menzilli yıkım gücü ise BM-13 Katyusha Rocket Truck. Herhangi bir haritanın neredeyse yarısı mesafeye kadar roket yağdıran cihazdan iki adet üretmek yetiyor. Keskin nişancılarla açtığımız yerleri, yaptığımız roketli yayılım ateşi sonucu dümdüz etmemize yarayan cihaz, hem tek kişilik oyunda, hem de multiplayer'da ziyadesiyle kullanışlı. Sovyet tank ekibinin vokalindeyse çok az oyunda gördüğümüz IS-2 Heavy Tank bulunmakta. Devasa gövdesi ve namlusu ile görenlerin kendisinden kaçmasına sebep olan cihaz, Alman Tiger'in yerini

kullanan birliklerin zayıflaması, kendilerini güçlendirmek içinse ta ana üsse dönmek zorunda kalıp cepheyi terk etmeleri idi. Nitekim Sovyetlerin böyle bir sorunu yok. Merge ile sayısı üstün bir conscript birliğindeki ünitelerimizi, azalan birliğe eklemek mümkün! İki kişilik keskin nişancı takımımız hariç her türlü birime destek olabilen conscript'ler, kalabalığın gücünü her türlü göstermeye ant içmiş durumda. Bir diğer dikkat çekici özellik, "Trip Wire Flares" olarak adlandırılan mayınlar. Bu küçük adamlar, rakip kendilerine bastığı anda patlıyor ama onlara zarar vermek yerine, o bölgeyi bir süreliğine açık kalmaya zorluyor. Bu sayede hem düşmanın geldiği yeri görebiliyor, hem de menzilli saldırılar gerçekleştirebiliyoruz. El bombası, molotofkokteyli ve RPG-43 gibi diğer cihazları da düşününce, conscript'lerin esas gücü birazcık daha ortaya çıkıyor. Tüm bu özellikler harika ama çok çabuk öldükleri gerçeğini ne yazık ki ortadan kaldırmıyor. O sebepten kendilerini tam anlamıyla kontrol etmemiz gerekiyor, aksi halde hemen yan yatıyorlar. Tabii ki bu sadece onları suçu değil, kullanıcı hatasından da kaynaklanıyor. Bizim yapacağımız hataların başındaysa kendilerini "hard cover", yani tam gizlenme modunda bırakmamak. Hatırlayacağınız üzere, CoH'da iki farklı siper alma sistemi mevcuttu; birisi yarım, diğeri tam. Yarım siper, birimlerimizi kabaca koruyorken, tam siper altındaki birimlerimiz, havan topuna ya da el bombasına ya da alev makinesine sahip birimler saldırmadığı sürece uzun süre direnebiliyorlar. Konuya deyindim çünkü siper savaşında bulunan birimleri de anbean takip etmek gerekiyor. Özellikle yanlarından ve arkalarından saldırmak çok önemli olduğu gibi, bize saldırılmasını engellemek de gerekli... Diğer taraftan yapay zekâ bunu sürekli yapıyor, yani sürekli



■ Şu elimde gördüğümüz bomba, birazdan yanında panpa!



## Tank deyip geçme, bir dur, bir bak



IS-2 kesinlikle çok güçlü bir tank. CoH2 oynarken savaş alanında görmek istenmeyen, görüldüğünde tüm dikkatleri üzerine toplayan cinste bir ünite. Kabaca Alman Panther tanka tekabül eden birim, tüm Sovyet binalarını ve upgrade'lerini yaptıktan sonra ya da direkt olarak gerekli generali seçip son seviyeye geldiğimiz zaman çağırabildiğimiz bir seçenek. 122 mm'lik D25-T silaha sahip olan IS-2, her sekiz saniyede bir defa devasa topunu ateşleyebiliyor. Verdiği zararsa oyun tabiriyle 150 puan. 60 mm'lik zırha ve 850 sağlık puanına sahip olması onun bir diğer avantajı. Toplam maliyeti 680 Manpower ve 300 Fuel iken, toplamda 14 kişilik yer kaplıyor. Pek tabii ki dezavantajları da yok değil. Bir kere çok ama çok yavaş manevra yapıyor, ayrıca uzak mesafelerde bulunan hedefler yerine, karşıdan karşıya geçen insanlara ateş edebiliyor. Kısacası kesinlikle boyutlarına aldaniılmaması gereken bir tank kendisi. Özellikle savaş alanında tek başına kaldığında gücünü hiçbir şekilde gösteremiyor.

► tutmasa da en azından oyun esnasında kullanması çok keyifli bir cihaz.

### Online ortama giriş

CoH2'deki en farklı değişikliklerden birisi burada cereyan ediyor. Artık oyunda seviye sistemi var, hatta bazı dönemlerde Double XP günleri gerçekleştiriliyor. Aldığımız seviyelerin amacıysa kendimize özel bir profil yaratmak. "Roster" olarak görüntülenen menü, başta farklı Army Commander'ları gösteriyor. Biz oyuna başlarken üç adedi zaten açık, kalan iki Army Commander'dan ilki 25. ve ikincisi 35. seviyede açılıyor. Bu duruma en büyük sebep, ileri seviye komutanların sahip oldukları çok daha güçlü özellikler. "Bulletin" tarafındaysa komutanlarımıza atayabileceğimiz farklı bonus'lar bulunmakta ama kendilerine ulaşmak hiç de kolay değil. Bir nevi "achievement" şeklinde bulunan 17 farklı kategori altındaki onlarca farklı özellik, bizden belirli başarıları tamamlamamızı istiyor. Misal, "Oorah özelliğini 100 defa kullan" ya da "T-70 kullanarak 150 adet AT Gun Member öldür" gibi, kimileri çok zor, kimileri de çok fantastik başarılar bunlar. Sonuç olarak açtığımız özellikleri, kendimiz seçerek komutanımızın menüsüne ekliyoruz. Komutanlarımızısa toplamda üç adet yeteneği bir arada kullanabiliyorlar. Son kısım "Skin", yani giydirme. Hafif, orta ve ağır zırhlı tanklara verebildiğimiz yaz ve kış modeli kamuflajlarla çok daha ilginç birimlere sahip olabiliyoruz. Anlayacağınız, görüntüden başka bir şey değil.

Online & Skirmish kısmı, dünyaya açılan kapımız. Burada üç farklı seçenek mevcut: İlki Automatch vs. Players, ikincisi Automatch vs. AI ve son olarak Custom Game. Sizlerin de anladığı üzere hem farkı bir oyuncuya, hem de yapay zekâya karşı anında maç yapmamız mümkün. Oyunun online arabirimi, direkt olarak bizim seviyemizi algılayıp ona göre bir arama yapıyor, eşleşme bulduğu anda da bize bildiriyor. Custom Game ise oyunun Skirmish bölümünü oluşturmakta. Özellikle betaya göre harita sayısında büyük bir artış yaşanmış ve 13 haritaya ulaşılmış. 2v4'ten, 6v8'e kadar uzanan geniş yelpazede sunulan haritalar, rakip tamamen yok edilinceye kadar, yani Annihilation ya da stratejik nokta tutma, yani Victory Points şeklinde deneyim edilebiliyor. Normalde harita üzerinde bulunan kaynaklara dilendiği takdirde fazlaştırılabiliyorlar.

Theater of War oyun modu, kendi içerisinde üçe ayrılıyor. Senaryoya daha bağlı kalan bu modda, Co-op Scenarios kısmına dalarak müttefik yapay zekâ ile hareket edip bölümü geçmeye çalışıyoruz. Solo Challenges, genelde üs yapmadan, harita üzerindeki belirli birimleri kullanarak bize görev tamamlamaya çalışıyor. Burada fazlasıyla şehir savaşı söz konusu ki



benim favorim herhalde buradaki görevlerdir. Son olarak AI Battles geliyor ve bir nevi yapay zekâya karşı multiplayer oynamaya benziyor. Aradaki tek fark, buradaki görevlerin fazlasıyla tarihsel arka plana sahip olması... Beta sürecinde deneyim ettiğim genel oyun mekanikleri ve online mekaniklerde, az önce saydığım modlar hariç bir değişiklik bulunmuyor. Toplamda üç adet kaynak var; Manpower, Munition ve Fuel. Stratejik nokta olarak bulunan Munition ve Fuel üzerine herhangi bir bina yapamıyoruz, kalan noktaların üzerine fazladan Munition ve Fuel kazanmak için Munition Cache ve Fuel Cache yapabiliyoruz. Sadece kaynak arttırmakla da kalmayan bu binalar, kurulu oldukları noktaları düşmanlardan korumaya yardımcı oluyorlar zira bu binalar yok edilmeden noktalar ele geçirilemiyor. Özellikle multiplayer haritalarda fazlasıyla önem taşıyan stratejik noktalar, yine ilk oyundakine benzer bir sistemi beraberinde taşımış durumda. Şöyle ki bir haritaya başladığımız andan itibaren sürekli olarak yeni noktaları ele geçirmeye çalışmamız, elimizdeki de kaybetmememiz gerekiyor. Bu sirkülasyon ve düşmanın ummadığı noktadan bölge çalmak ise yine multiplayer'ın en önemli noktasını oluşturmaktadır.

Eğer fazlasıyla eksi arayan bir oyuncuysanız, çok fazla eksi göremeyeceğinizi söylemek isterim. Yine de beni rahatsız eden bazı noktalarda oldu ki aralarında en çok gözüme batanı yapay zekâda oldu. Gerçekten online olarak bir başkasına karşı CoH2 oynamak ile bilgisayara karşı oynamak arasında çok büyük bir fark var. Hayır, karşımdaki bilgisayar yerine insan olduğu için değil, bilgisayarın sürekli olarak benzer taktikleri benimsemesinden dolayı. Hele o ilk "mortar" çıkışı yok mu, artık ezberledim. Oyunun başında kesin kafanıza bir yerlerden bomba düşüyor, emin olabilirsiniz. Daha sonrasında olaylar hafif zırhlıya kayıyor. Etrafta dolaşan bir dolu ilginç cihaz... Sonrasında tanka geçiyor, sanki her şeyi sırasıyla takip etmesi gerekiyormuş gibi! Diğer taraftan, başka birisine karşı oynadığınız zaman,

ürettiğiniz birime cevaben düşman geldiği anda dumur oluyorsunuz zira oyunun işleyişi zaten bu makro üzerine kurulu. Verdiğim komutlar yüksek ihtimalle düzgün çalışıyor olsa da yine tıpkı ilk oyunda olduğu gibi, tankların sanki bilerek ve isteyerek arkasını dönmek suretiyle geriye gittiklerine şahit oldum, çok sinir bozucu. Genel eleştirimse Sovyet dünyası dramının köküne kadar göze sokulmasına olacak. Hani biraz farklı bir şeyler yapılırsa çok sevinirdim ama Enemy at the Gates'den fırlamış sahnelerle doldum taştım. Tamam, tarihi olarak olaylar kabaca böyle cereyan etti ama keşke daha özgün bir şekilde kurgulansalardı. Hele o ara geçişlerdeki kısa demolar hiç mi hiç olmamış. Hem karakter sırtıyor, hem de kullanılan grafikler böyle bir oyuna hiç yakışmıyor. Bu son madde belki de bir eksi bile değil ama içimde kalmasın istedim...

İlk oyunu oynamayanlar için harika bir deneyim olduğu gibi, oynamış olanlar için de harika bir devam yapımı CoH2. Görüntülerin mükemmelliği, strateji sevmeyen oyuncuları bile içerisine çekmeye yeter de artar bile. Silah seslerinin gerçekliği, patlama efektleri, binaların ve yer şekillerinin her türlü varlığını hissettirmesi, kendisine "gerçek zamanlı strateji" diyen tüm oyunların üstünde bir kalitede sunulmuş bir kez daha. Sovyet senaryosuyla bambaşka bir cephe açılması da cabası. Sürekli Amerikan ve Nazi Almanyası arasında geçen senaryodan sıkılanlar için apayrı bir soluk olmuş CoH2. Theater of War senaryolarıyla iyice zenginleşen içerik, sonunda soluğu online ortamlarda almamıza harika bir zemin hazırlıyor. Karlı Rus topraklarını kuş bakışı deneyim etmek isteyenler için mükemmel bir seçim. ■ Ertuğrul Süngü

### Company of Heroes 2

- + Göz kamaştırıcı grafikler, Sovyetler ile farklı oyun deneyimi, her türlü dengenin bir anda bozulabilmesi, muazzam müzikler
- Klişe hikâye, kendini kopyalayan yapay zekâ

8,5



## The Last of Us

Medeniyet bin yılda kurulur, bir günde yok olur



**Ç**ok dikkatli olmanız gereken bir ortam... Herkes düşmanınız olabilir. Dostlarınız çok az çünkü... İki tanesi yanınızda, ilerliyorsunuz onlarla birlikte.

Bir kapı görüyorsunuz, açıyorsunuz yavaşça. Kocaman bir salona açılıyor. Daha önce kim bilir ne davetler verildi burada. Nasıl güzel kadınlar vardı kim bilir, neler giymişlerdi dekolteli... Ehm... Bu düşüncele-ri atıyorsunuz kafanızdan çünkü bu bir hayatta kalma mücadelesidir!

Aşırı sessiz olunması gereken bir durum söz konusu zira içeride sizi tek hamlede öldürebilecek birtakım "mutant"lar var. Onlar hastalıklı ve onlar için artık bir umut yok. Bazıları çok iyi görüyor, bazıları hiç görmüyor, sadece dinliyor. Dinlerken de kedilerin sinek, kuş, çekirge gibi şeyler gördüğünde çıkardığı o sesi çıkarıyorlar. Sevimsiz şeyler!

İlerideki kapı belki de bu mekândan tek çıkış yolu. Oysaki hemen solda kabak gibi duran pencereyi açabilirdik ama nedense açılmıyor. Kismet...

Devrilmiş masalar da belki bizim kurtuluşumuz olabilir çünkü devrilmişler bir kere, bir daha canları yanamaz. Onların arkasına saklanıyoruz ve bizi görmesi muhtemel, poposu başı ayrı oynayan (Çok kibarım.) bir zombi benzeri tipin önümüzden geçip gitmesini bekliyoruz. Yine de emin olamıyor, beklemeye devam ediyor, ediyor ve bir bakıyoruz, o dost bildiğimiz kadın basmış ileri koşuyor. Neden? Çünkü masanın arkasına sığamamış!

100 metre ötede olsanız sizi seçecek olan o zombimsi ne yapıyor, kadına iltimas geçiyor!

"Kadına şiddete hayır!" mottosuyla hareket eden bu yaratığın, medeniyetin doruklarında olan ülkemizden çok daha medeni bir tavır sergilemiş olmasına şaşırıyor ama anlam da veremiyoruz. "Bari..." diyorsunuz, "...koşmuşken şu kapıyı da açıp bir işe yarasa!" ama o ne yapıyor, yarı yoldan geri dönüp birkaç hastalık kapmış insanın da içinden geçerek yanımıza geri dönüyor. İlla sığılacak o masanın arkasına, illa!

### Yıllar sonra, aynı düzen

Şimdi Şefik almış bu oyunu bitirmiş tabii ki, bana oradan, "Çok inanılmaz oyun!" falan deyip duruyor; ben de burada daha oyunun 10. dakikasında sürünüyorum. Hikâye beni hiç sarmadığı gibi, yeni nesil grafikleri gördükten sonra grafiklere bile laf eder hale gelmişim; geçmişimi anında unutarak.

Ekibimde "Tess" adında bir kadın ve Ellie adındaki, ünlü kızımız var. Karşımda da Clicker denilen, yere iğne düşürseniz duyabilecek ve dokunduğu saniye sizi öldürebilecek bir yaratık var. Düşünün durum ne kadar gerginlik verici. Aynen "[Rec]" adlı filmin son sahnesi gibi... Öyle bir atmosferin ortasında, Tess yürüyüp bana seslenmez mi? Bir de buna girişte okuduğunuz senaryo eklenince dedim, "N'oluyor hocam, ne iş?"

Olaya olumsuz yönünden atıldım ki o kısmı aradan çıkaralım, keyfimize bakalım. The Last of Us, geçtiğimiz yıllar boyunca o kadar büyük bir isim haline geldi ki beklentilerimiz de büyüdü haliyle. Tam bir sinematik maceranın içine düşeceğimiz hayaliyle yanıp tutuşmaya başladık. İzlediğimiz tüm fragmanlar, verilen tüm bilgiler de bu yöndeydi. Adeta bir sinema filminde rol alacağı-



Yapım Naughty Dog  
Dağıtım Sony  
Tür Aksiyon / Macera  
Platform PS3  
Web [www.thelastofus.com](http://www.thelastofus.com)  
Türkiye Dağıtıcısı Sony





mızdan emindik ve bu sırada Naughty Dog'un aslında bir "oyun" yapmakta olduğu gerçeğinden de uzaklaştık ya da kendim adına konuşayım, uzaklaştım...

Normalde elbette ki bir filmde üç kişilik bir ekip, iki tane sese duyarlı ve ölümcül yaratığa karşı koyacaksa -kafasından kanlar akıyor bile olsa- sessizliğini korumaya çalışır; o kişi koruyamıyorsa bile yanındaki ağzına elini basar, tehlike geçene kadar da vazgeçmez, elini çekmez. Tabii ki eldeki sistem gücüyle böylesine bir sinematik mücadeleyi oyun mekaniğiyle birleştirmek zor. Zordan da öte, ortada "oynanabilecek" bir oyun olması için bu kadar detaya takılmamak gerekiyor ki Naughty Dog da aynı bunu yapıyor. Diyor ki kısaca, "Tess'tir, Ellie'dir, bunların kontrolünü size vermediğimiz için onların hareketlerinden de siz mesul değilsiniz. Mesul olmadığınız için de onların yanlış hareketlerinden de sizi sorumlu tutamazdık. Eh, oyunu da onların yapay zekâsına göre şekillendirmek bizi mahvedeceği için de... Evet." Dolayısıyla The Last of Us'a bir oyun diyor ve detaylara iniyoruz!

### Ödeşme günü

Olayların en başında elbette ki kaos var. Sıradan hayatlarını yaşayan Amerikalılar bir gün, daha doğrusu bir gece virüsün binlerce insanı etkilemesiyle birlikte sokaklara dökülüyorlar. Uzun konvoylar oluşuyor, herkes tehlikeden kaçmak için daha büyük bir tehlikenin içine atıyor kendini. Virüsü kapan enerji doluyor, virüsü kapan hırçınlaşıyor,



### ■ Molotofkokteyli candır! (Ve çok zor bulunur.)



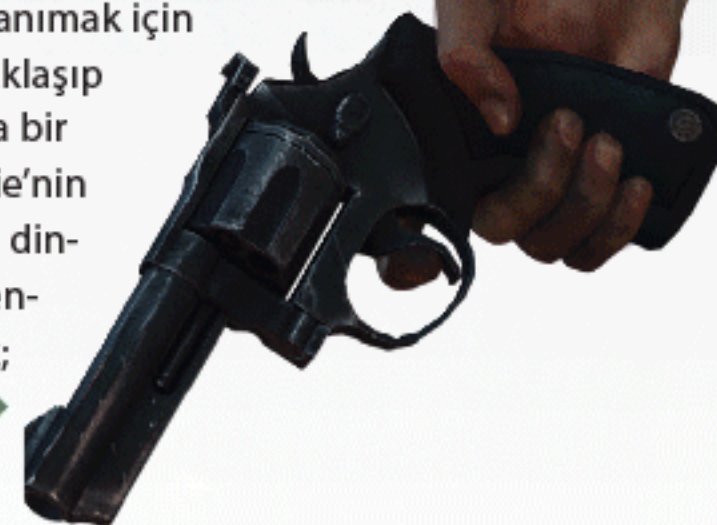
virüsü kapan, başkalarının da kapması için onların peşine düşüyor. "Koş, kaç, nereye gittiğini bilmeden uzaklaş!" herkesin kafasındaki tek kurtuluş yöntemi oluyor ama nafile... Nüfusun büyük bir kısmı virüsün etkisinde kalıyor, medeniyet bildiğimiz anlamıyla çöküyor, ortam I Am Legend kıvamı alıyor.

Kahramanımız Joel, bu hengâmeden kızını da alıp kurtulmaya çalışıyor ama dünyada artık koşana iki gözle bakılıyor: Virüsü kapmış ve şekil değiştirmiş bir yaratık veya virüsü kapmış ve panikten koşan bir insan. Askerin ve polisin de kaçana, koşana tahammülünün kalmadığı bir noktada Joel ve kızı talihsiz bir kurşuna hedef oluyor ve Joel'in dünyası her anlamda karıyor.

20 yıl sonrasında, Joel biraz daha yaşlı, çok daha olgun ve bilgeliğin izleriyle yoğrulmuş bir insan olarak karşımıza çıkıyor. Bu dünyada nasıl hayatta kalınacağını artık çok daha iyi biliyor ama geçmişinde yaşadığı travmayı da atlatabilmiş değil. Daha sessiz, daha içine dönük bir karakter olan Joel, yine bu dünyanın kurallarını öğrenmiş Tess ile birlikte bir maceraya atılıyor ve kadraja Ellie giriyor. O Ellie ki dünyanın virüs belasından kurtulmasının anahtarı olabilecek, efsunlu bir kız çocuğu... Ellie ilginç bir karakter değil bana sorarsanız. Joel da değil. İkisi de yorgun, ikisi de bitkin. Ellie tam anlamıyla bir bilmiş gibi davranıyor küçük yaşına bakmadan ki ben o yaşlarda akıllıca bir cümle ettiğimde utanıp odama falan kaçıyordum. Ellie ise başkanlığa adaylığını koyar sorsanız.

Bazı kişilerin karakterini ne kadar beğenmeseniz de onlarla vakit geçirdikçe buna alışıyor ve onları artık daha "normal" görmeye başlıyorsunuz tabii ki. Joel ve Ellie ile vakit geçirmek de size bu duyguyu yerleştiriyor işte. Oyunun başları çok sığ, çok olumsuz başlıyor oyuncu adına ama oyunda ilerledikçe, oyunun dünyasının gerçekliğini sindirdikçe karakterlere de ısınıyor ve Joel ile Ellie'nin ilişkisine kulak kabartmaya başlıyorsunuz.

Ellie zaman zaman yok olup bir anda belirme gibi özelliklere de sahip, birisi sizin kafanızı ısırmaya çalıştığı anda ardından atlayıp ona keskin bir şeyler saplama gibi huy-lara da, kelepçelerin takılı olduğu boruyu söküp onunla savaşma yeteneğine de... Daha da güzeli, savaşmadığımız sıralarda, çökük Amerikan rüyasının ortasında dolanırken Ellie'nin Üçgen tuşu eşliğinde size baktığını görebiliyorsunuz. Bu demek oluyor ki onu daha yakından tanımak için bir fırsatınız var. Ona yaklaşip Üçgen'e bastıktan sonra bir diyalog yeşeriyor ve Ellie'nin 40 yaş üstü yorumlarını dinlerken buluyorsunuz kendinizi. Ama ne demiştik; ilerleyen zamanlarda ▶



Ellie görsel açıdan inanılmaz detaylı hazırlanmış.



### Türkçe

Çoğu Sony oyununda Türkçe seslendirmelere alışmış ve iyice şımarmıştık. Bu oyunda da Türkçe seçenekleri görünce çok sevindim ama baktım ki bu seçenekler sadece altyazı ve menüler için geçerli, biraz moralim bozuldu. Ben de tüm oyunu İngilizce oynadım; o yüzden yazıdaki tüm terimler İngilizce...

bunların hepsi kulağa hoş gelmeye başlıyor zira oyun, yalnızlığı o kadar güzel hissettiriyor ki Ellie'yle konuşmaya ihtiyacınız olduğunu, onun iyi bir yoldaş olduğunu iyiden iyiye hissediyorsunuz.

### Yan odayı temizlemeden olmaz

Büyük bir macera söz konusu ama bu macerayı yapıcılar aslında çaktırmadan parçalara bölmüş. Oyunda üç tip mekân var diyebiliriz: Araştırılması gereken, basit bulmacalar içeren ve tehlikeden uzak mekânlar, içinde yaratıklar veya bizi öldürmek için hazır bekleyen insanların bulunduğu ama bunlara hiç gözükmeden sıvışabileceğimiz bölgeler ve içeriğindeki canlıları öldürmeden geçemeyeceğimiz alanlar. Oyun bu üç anı birbirine sinsice birleştiriyor ve güle oynaya hikâyenin bir sonraki adımına geçmek için can atıyoruz.

Dövüş ve savaş kısmına geçmeden önce, olayın araştırma bölümünü anlatayım. Bu oyunu hiçbir köşeye bakmadan, sadece sonuç odaklı oynarsanız başarılı olamazsınız ama diyelim ki şansınız yaver gitti, normalde harcayacağınız zamanın yarısını harcayarak oyunu sonlandırabilirsiniz. Oyunun iki kat uzun sürmesinin nedeni de elbette ki yıkık dökük dünyanın dört bir köşesini araştırma isteği ve bulduğumuz ganimetler.

Bu sayfalardaki bir kutuda da açıklamış olduğum üzere, çevrede bulduğumuz her türlü nesnenin bize bir faydası var. Birçoğuyla sağlık paketi, molotfokteyli, iğne bombası gibi faydalı eşyalar üretiyor, ge-



riye kalan çark simgeli nesnelere silahlarımızın gücünü arttıracak eklentiler elde ediyor, ilaç görünümüne haplarla da Joel'in hayatta kalması için gereken özelliklerini RPG misali güçlendiriyoruz.

Silahlarla ilgili kısım önemli ama bir silahın özelliklerini güçlendirmeden önce dikkatlice düşünmek gerekiyor: O silahı gerçekten kullanacak mısınız? Güçlendirici parçalar çok nadir bulunduğu için düşünmeden karar vermemek gerekiyor. Mesela oyunun başında elinizde olan tabanca, su tabancasından farksız! Onun yerine pompalı tüfeğe abanmak ve kurşun doldurma hızı, şarjör kapasitesi (Pompalı tüfeğin de ne şarjörü oluyorsa...) gibi kısımlarda bu tüfeği geliştirmek çok daha mantıklı. Tabii ki olay sizin hangi silahı tercih ettiğinize göre de şekilleniyor. İşleri sessizce halletmeyi kafaya koymuş bir insansanız, parçaları yaya harcayabilirsiniz, benim gibi gözü karaysanız da daha güçlü silahları iyice kullanışlı hale getirebilirsiniz. Seçim size kalıyor.

Haplar da en az silah parçaları kadar nadir bulunan cisimler arasında. Bunlar zaman zaman hap olarak karşınıza çıkıyor, zaman zaman da bir saksıdaki çiçek olarak. Joel'in sağlık çizgisini uzatmak, Clicker'lar ısırıldığında bir Shiv ile ondan bir seferliğine kurtulmak, düşmanları algılamamızı sağlayan dinleme özelliğinin mesafesini uzatmak, eşya yapımı, iyileşme ve silah değiştirme hızını artırmak için bu haplara ihtiyacımız oluyor ve bu yetenekler emin olun ki oyunda daha kolay ilerlemenizde çok büyük yardım sağlıyor. Clicker'lar derdim değil diyorsanız, bayağı pahalı olan "Clicker'a Shiv saplama" özelliğini almayın derim. Dinleme özelliğinin mesafesini arttırmak çok işe yarıyor, oraya hap harcanır bana sorarsanız. Silah değiştirme hızı da oynanışta etki ediyor bayağı ama geriye kalan kısım sizin tercihiniz olsun, ben karışmayayım.

Düşman tehlikesinin olmadığı mekânlarda, genellikle o mekândan bir başka yere geçmemiz için çözülmesi gereken bulmacalar yer alıyor. Bunlarda da aslında çok bir şey yapmıyoruz; bir kalası bir yerden alıp diğer yere taşımaya çalışma işine "bulmaca" demeye dilim varmıyor



### Alternatif

God of War: Ascension  
Tomb Raider  
Uncharted 3: Drake's Deception



ne yalan söyleyeyim. Hele ki çevrede taşınabilecek tek cismin bu sözde bulmacaların çözümü olduğu bir ortamda...

Düşmanlarla karşılaşmalarımızı tek bir çerçevede toparlayacak olursak da olayın zordan kolaya giden bir eğri çizdiğini görürüz ki burada ne demek istediğimi size bir olayla anlatayım. Oyunun hemen başlarında ilk zorunlu çatışmamızı yaşıyoruz ve bu çatışmadan kaçışın imkânı yok; o mekânı illaki düşmanlardan temizlememiz gerekiyor. Sayısını hatırlamadığım, Runner ve Clicker karışımı düşmanlarla dolu bu mekândan sağ çıkmak için sanıyorum ki yedi defa uğraştım. İlk başlarda kaçıp bir yerlere gidebileceğimi sandım ama olmadı. Daha sonra herkesi öldürmem gerektiği dank etti kafama ama bir



Video  
İncelemesi  
**LEVEL**  
**ONLINE**'da  
[www.level.com.tr](http://www.level.com.tr)

Runner'ı boğazlıyorum, ya diğeri görüyor, ya Clicker'ı duyuyor... Elimde de basit bir 9mm'lik tabanca, birkaç sağlık paketi ve bir de çelik boru var; ötesi yok. R2 ile çalıştırılan dinleme yeteneği aslında çok önemli bir güç zira çevrenin kararmasına ve normalde görülmesi imkânsız olan yerlerdeki düşmanların belirmesine yol açıyor lakin bu bile beni kurtarmaya yetmedi. Uzun süredir bir oyunda bu kadar zorlanmamıştım ve altıncı denememde o mekânı geçemeyeceğim hissine kapıldım, yine çok uzun bir süre sonra... Kalbim ata ata o mekânı temizledikten sonraki karşılaşmalarımın hiçbiri böyle geçmedi çünkü Joel bulduğu silahlarla ve ekipmanlarla güçlenmişti. Artık molotofkokteyllerim olmuştu, bir dolu kurşuna sahip pompalı tüfeğim ve bombalarım vardı...

İlerleyen bölümlerde çıkan Bloater adındaki zorlu düşmanlar bile sizi çözümsüz bırakmıyor, genellikle biraz çabaladıktan sonra bir mekânı temizlemiş oluyorsunuz. Düşmanlarınızdan kurtulmanın en

## Mantar çocuklar

Dünyayı istila eden virüsün yol açtığı korkunçlukların eseri maalesef sizin birincil düşmanınız. Onlar her yerde, onlar en olmadık anda karşınıza çıkıyor. Onlar "infected", yani hastalıklılar!



### ■ Runner

Oyunda ilk karşılaştığımız sevimsizliğin adı Runner. Bunlara bu isim verilmiş zira sizi gördükleri saniye deli gibi üstünüze koşmaya başlıyorlar. Akılları pek çalışmıyor, çok vahşiler ama görüşlerinden de hiçbir şey kaybetmemişler maşallah. Bunların bazıları fazlasıyla ses çıkararak ve acı içerisinde bağıarak etrafta dolaşırken, bazıları da sessizce durabiliyor. 28 Gün Sonra'daki tiplere son derece benzeyen Runner'lar aynı zamanda oyunda en az korkacağınız yaratıkları da oluşturuyorlar. Runner'ları yumruklayarak öldürmek de mümkün, kafalarına kurşun sıkarak da. Sizi yakaladıklarında da bir anda öldürmüyorlar, sadece sağlığınız biraz azalıyor.



### ■ Clicker

Lanet olası bir yaratık türü! Runner ve Stalker'larda yapabildiğimiz gibi, bunların arkasından ilerleyip onları alt etmek de mümkün değil ve yanımıza yaklaştıklarında, bizi yakalarlarsa direkt ölüyoruz. (Shiv güçlendirmesini alırsanız kurtarıyorsunuz paçayı ama olsun.) Clicker'lar görmüyor ama sese çok duyarlılar. Eğilerek yürüseniz bile sizi duyabiliyorlar, kurşunlara karşı da dayanıklı olan Clicker'ları en rahat molotofkokteyli ve yakın mesafeden pompalı tüfek paklıyor. Sevimsiz oldukları kadar tehlikeli de olan Clicker'lar oyun boyunca başımıza bela oluyor maalesef!



### ■ Stalker

Runner ile Clicker'ların bir karışımı olan bu yaratıkları Runner'lardan ayırmak pek zor. Onlar ne Runner'lar kadar az bir süre virüsün etkisinde kalmış, ne de Clicker'lar kadar çok. Arada bir türler anlayacağınız. Bu bağlamda da Clicker gibi sizi tek hamlede öldürmüyorlar ama bahsi geçen bu iki tür kadar vahşi olmadıkları için de sizi kovalarken daha dikkatli davranabiliyorlar. Siperleri kullanmak ve kurşunlarınızdan kaçmak için hamleler yapan Stalker'lara karşı da yumruklar ve yakın dövüş silahları çok iyi işliyor; değerli cephanenizi Clicker veya Bloater'lara saklayın.



### ■ Bloater

İlk defa bir lisenin spor salonunda karşımıza çıkan bu lanet olasıca yaratık, beni bu karşılaşmada tam beş kez öldürerek kendisinin ölümsüz olduğuna inandırdı beni. Tam pes edecektim ki molotofkokteyllerinden ve pompalı tüfek mermilerinden kısmam gerektiğini anladım ve elimde ne varsa hepsiyle saldırdım. Bayağı bir uğraştan sonra onu indirmeyi bildim ve bir daha karşıma çıkmaması için dua ettim, işe yaramadı... Bloater'lar hem savunma anlamında çok güçlü, hem de saldırı kısmında. Yakınına girdiğinizde aynen Clicker gibi tek hamlede sizi öldürüyorlar. Uzakta durduğunuzda da çok zarar vermeyen ama algılarınızı şaşırtan bir mantar bombası atıyorlar. Şerefsizler işte!



### Multiplayer maçları nişan alarak geçiyor.

kolay yolu, arkalarından yaklaşıp onları boğazlamak veya boğazlarına bir Shiv saplamak. Bu Clicker ve Bloater'lar dışında, henüz insan olan düşmanlarınız dâhil herkes için aynı şekilde işliyor. Eğer fark edilerseniz de ya yumruklarınıza ya da elinizdeki sopaya, boruya güveniyorsunuz. Tavsiyem ateşli silahlarınızı sonuna kadar kullanmamaya özen göstermeniz yönünde çünkü cephane hiç de kolay bulunmuyor. Yine de bir Clicker'ın suratının ortasına pompalı tüfeği patlatmanın verdiği zevk de apayrı...

Oyunun parladığı nokta da bu çatışmaların başında geçiyor. Belirli bir güzergâh izleyen düşmanlarınızın yolunuza engel çıkardığını düşünüyorsanız, bir tuğla veya bir şişeyi alıp onların gitmesini istediğiniz yöne fırlatıyor ve rutinlerini tamamıyla bozuyorsunuz. Bundan sonra dilerse arkalarından sıvışıp kendinizi güvenli bir yere atabilir, dilerse arkalarından yaklaşıp kendinize güvendiğiniz bir noktada etkisiz hale getirebilirsiniz. Emin olun ki bir savaşı, aynı şekilde ikinci kez yaşama olasılığınız çok düşük...

### Ata da binerim, köy de kurarım!

Genellikle yayan ilerlediğimiz oyunun bazı sinematiklerinde ve oynanışın elimize bıraktığı kısımlarda ayağımız yerden de kesiliyor. Örneğin, oyunun bir kısmında, benzin ve araç sıkıntısının dünyanın bir gerçeği haline gelmesinden ötürü bir ata bile biniyoruz. Bu bölümde de yalnızlığı iyice hissediyor, dolaştığımız yerlerdeki detaylara da bir kez daha

### Yoktan var et

Medeniyet yok, fabrika yok, dükkân yok, tarım varsa bile senin gibi sıradan vatandaşa faydası yok... Bu yalnızlığın ortasında kendi başının çaresine bakmaktan başka çaren yok anlayacaksınız. Joel de yıllardır medeniyetin var olmadığı bir dünyada yaşadığı için bazı nesnelere kendisi imal etmeyi başarmış neyse ki...

Oyun boyunca birçok nesneye denk geleceksiniz ve bunların hepsini toplayacaksınız. Toplarken de soracaksınız, "Bu kadar nesne ne işime yarayacak?" Bulduğunuz nesnelere hepsi bir işe yarıyor ve ne işe yaradığını da Select tuşuna basarak getirebileceğiniz "crafting" ekranında görebiliyorsunuz. Bir sağlık paketi yaratmak için örneğin, paçavra ve alkol yetiyor. Bunlardan birer birim, bir sağlık paketine denk geliyor. Diyelim ki bir beyzbol sopasını daha ölümcül bir hale getirmek istiyorsunuz. Bunun için de elinizdeki beyzbol sopasının ucuna kırık bir makası, bir koli bandıyla bağlıyor ve tek vuruşta düşmanın kafasını

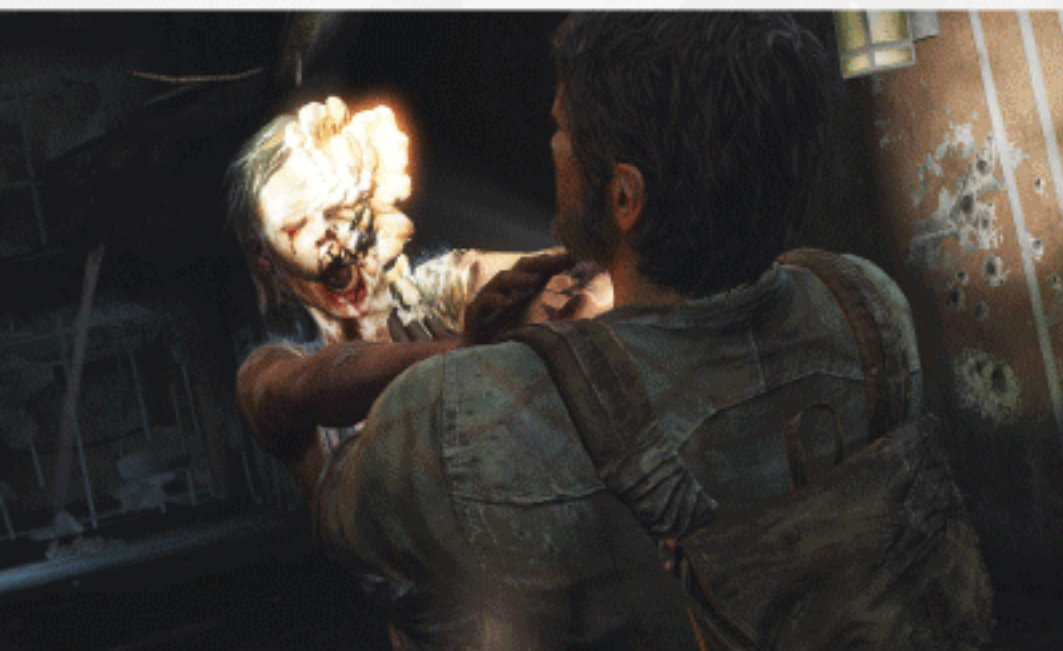
hayranlıkla bakıyoruz.

Olayın multiplayer kısmında bir Taraf seçmemiz isteniyor. Ya Hunter'lara ya da Firefly'lara katılıyor ve bunu değiştiremiyoruz. Ancak oyunun hikâye modunu bitirdiğimizde veya klanımızda kimse kalmazsa yeniden seçim yapmamıza izin veriliyor.

Multiplayer'da iki tane mod bulunuyor ve ikisi de aslında Team Deathmatch modundan başkası değil. Supply Raid'de belirli bir sayıda yeniden canlanma şansımız bulunurken Survivors'da sadece tek bir hakkımız bulunuyor savaşmak için ama öleyazarsak bir takım arkadaşımız bizi kurtarabiliyor.

Bir klan kurma durumu olduğu için oynanış da buna göre şekilleniyor. Amacınız karşı takımı yenmek ve skor almak değil, bunu yapıp klanınıza daha fazla ekipman ve kişi sağlamak. Her maç aslında hikâyeyi bir gün ileri götürüyor ve 12 haftalık mücadelede en büyük klan olmaya çalışıyorsunuz, hatta bunun için Facebook arkadaşlarınızı bile klanınıza ekleme şansınız oluyor.

Multiplayer maçlarında oynanış, hikâye modundan hiç de farklı değil. Dümdüz koşup ateş etmek direkt ölümlerle sonuçlanıyor. Yine sessiz olmak esas ve sahip olduğunuz silahların cephanesi ve yanınızdaki ekipmanlar çok daha kısıtlı olduğu için azami dikkat vermeniz gerekiyor oyuna. Eğer ses çıkarırsanız



yaracak bir silah yaratıyorsunuz. Neyimiz azaldı? Koli bandı ve kırık makas...

Birçok envanteri bu şekilde oluşturmak mümkün ve size tavsiyem, stoklarınız bu nesnelere dolduğunda hemen onları birleştirerek faydalı bir eşyaya dönüştürmeniz. Böylece hiçbir parçayı geride bırakmamış ve oyunda gerekli olabilecek birçok faydalı eşyadan yanınızda taşıyor olacaksınız.



haritada yeriniz gösteriliyor ve düşmanlarınız ses çıkardığınız sürece sizi haritadan takip edebiliyor. Bundan ötürüdür ki oyunda ayakta duran birini pek zor görüyorsunuz. R2 ile sağlanan dinleme ve çevredeki düşmanları görme özelliği burada da işe yarıyor.

Multiplayer maçlarında kesinlikle takım olarak ilerlemek gerekiyor. Tek başınıza şansınız pek zor maalesef. Haritada gözüken mühimmat kutularını da takip etmek çok önemli ama Açlık Oyunları misali, herkes bu kutuların peşinde olduğu için kutulara bodoslama atlamamak da gerekiyor ve hatta bombalara sahipseniz, kutuların civarında tuzak kurmak da hoş bir strateji olabiliyor.

Her ne kadar düşünülmüş ve emek verilmiş bir çalışma olsa da Left 4 Dead misali, virüs kapmışlar ve kapmamışlar olarak ikiye ayrılıp savaşmanın tadını da almalydık multiplayer kısmında. Ne var ki bu tip modların DLC'lerle oyuna ekleneceğini düşünmekteyim; o yüzden endişeye mahal yok.

Gitmeden grafiklerden bahsetmek gerekiyor zira The Last of Us, sanıyorum ki PS3'te görebileceğiniz en iyi grafiklere sahip oyun olabilir. Detaylar hat safhada

zaten ve buna yeni nesil kıvamındaki yüz modellemeleri ve mimikler eklenince ortaya muhteşem bir manzara çıkıyor. (Günbatımındaki muhteşem manzarayı da buraya ekleyelim.) Yalnız şöyle de bir gerçek var ki artık yeni nesil konsolların nasıl grafiklere ev sahipliği yapacağını ve PC'lerin de ne tip grafikleri kaldırabileceğini gördüğümüz bir devirdeyiz. Ben de bu konuyu o kadar çok kafamda kurmuşum ki ister istemez The Last of Us'ın grafiklerini biraz eski buldum ve hatta oyunun yeni nesil grafiklerle nasıl, çok daha sağlam bir atmosfere sahip olacağını

■ Joel'in yumrukları Hulk'inkilerden sadece biraz daha güçsüz.

## Multiplayer maçlarında kesinlikle takım olarak ilerlemek gerekiyor. Tek başınıza şansınız pek zor maalesef

kafamda canlandırabildim. Bir PS3 oyunu olarak çok iyi gözüküyor oyun ama sanki bu devir için kaplamalar ve görüntüler biraz geride kalmış gibi...

Her PS3 sahibinin mutlaka alması gereken bir oyun olduğu tartışılmaz oyunun ama neden daha yüksek bir puan vermediğimi de anlamış olmalısınız. Bu oyun iki yıl önce çıksaydı Nobel Ödülü bile alırdı ama zamanlaması çok da iyi olmadı sanki. Keyifli, eğlenceli, zaman zaman duygusal, zaman zaman zor ve sizi çok sağlam bir maceraya çıkaracak bir oyun The Last of Us ama geleceğe gözlerini dikmiş dimağlara biraz uzak gelebilir...

■ Tuna Şentuna



### The Last of Us

- + Senaryo çok iyi, savaşların rastgele gelişmesi büyük bir yenilik, atmosfer sağlam
- Bazı göze batan gariplikler, yeni neslin görseğinin, oyunun grafiklerine olan algıya gem vurma

9,0

01 | LORENZO VELA 03:11.86

02 | Fuel McCarthy +00:00.78

03 | SAEED NASSER

04 | CALLUM KIRKWOOD

12 | JORGE ESPINOSA

05 | 05

TIME | 03:13.95

LAP | 00:09.98



Yapım Codemasters  
Dağıtım Codemasters  
Tür Yarış  
Platform PC, PS3, Xbox 360  
Web www.gridgame.com  
Türkiye Dağıtıcısı Aral



## GRID 2

Yeni bir Codemasters şaheseri...

**G**eçenlerde oyun arşivime baktığımda DiRT 2'yi görmüştüm. Eski olmasına rağmen şimdiye kadar oynadığım en kral yarış oyunu olarak tahtında oturmakta kendisi. Bunun akabinde inceleme şansı bana düşen GRID 2'nin de gündeme girmesi, yarış oyunu hevesimi hepten kabarttı. Detaylara girmeden önce önemli bir ayrıntıyı aradan çıkarayım diyorum. Oyunun kutusundan çıkan VIP Pass'i mutlaka kullanın zira multiplayer seçenekleri sadece bununla aktif olabiliyor. Buna artı olarak garajınıza Honda NSX R, Alfa Romeo Giulietta ve Dodge Challenger SRT8 ekleniyor. Son olarak yaptığımız yarışların önemli anlarını YouTube'dan paylaşmanızı sağlayan ayrıntıyı da yine bu şekilde aktif edebiliyorsunuz ve sonrasında GRID 2 perdesini açıyor, sahneye muazzam bir yarış oyunu çıkıyor.

Sevdiğim, hatta koleksiyonuma kattığım oyunları ilk açtığım zamanlarda kariyer / hikâye modunu eritene kadar oynarım, trophy avlarına çıkarım misal... GRID 2 şu an böyle bir oyun konumunda benim için. Kariyerim başlarken elimdeki otomobil seçeneklerine göz atayım dedim. Gerçi oyunun beni paldır küldür saldırdığı ilk yarışında Ford Mustang'le selamlaşmıştım zaten ama garaja da bir uğramak lazım, değil mi? Seçenekler şöyle: Ford Mustang, Nissan Silvia ve Nissan Fairlady. VIP Pass yoluyla eklenen ve az önce saydığım seçenekleri de bu listeye dâhil edin tabii ki. Otomobil seçenekleri genel olarak Tier 1'den, Tier 4'e kadar gruplara bölünmüş ve tabii ki her grupta otomobil dünyasının mükemmel tasarımları karşılıyor sizi.

Oyunun seçenekleri arasında dolaşabildiğiniz ve otomobillerinizi inceleyebildiğiniz garajınız güzel bir sunum kalitesiyle hizmetinizde olacak. Görsel olarak yine harika bir sunum hazırlamış Codemasters. Otomobillerinizi şekillendirip incele-



### Kokpit

Yazıda da belirttiğim gibi, GRID 2'de kokpit kamerası yok ve bu oldukça şaşırtıcı. Konsol sahiplerinin bu konuda yapabileceği bir şey yok ama oyunun PC versiyonu için mod tasarımcıları çalışmaktalar ve oyunu kokpit kamerasından oynayabileceğimiz bir mod geliştirmekteler.

yeceğiniz, kariyerinizle ilgili detayları kurcalayacağınız yer burası ve tekrar söylüyorum, tasarım çok başarılı.

Face-Off ve normal yarışların, Elimination ve Time Attack gibi yine standart modların dışında ilginç seçenekler de var. Bunlardan bir tanesi, ana kuralın hiçbir şeye çarpmamak olduğu, çarpanın direkt olarak diskalifiye olduğu zor bir yarış türü. Oyunun üstünkörü ilerleyen bir hikâyesi de var bu arada. "World Series of Racing" adında bir organizasyon, dünyanın en iyi yarışçıları bir araya getirmek adına ilginç bir proje başlatıyor. Biz de isimsiz bir kahraman olarak bu projeye dâhil oluyor ve dünyanın farklı noktalarındaki yarışçılara meydan okuyarak onları devamımıza çekmeye çalışıyoruz. Kaliforniya'dan, Paris'e ve hatta Dubai'ye kadar uzanan geniş bir çerçeve söz konusu... Oyunun muazzam grafik kalitesi de olaya dâhil olunca ortaya resmen bir şaheser çıkıyor.

Kariyerimin ilk adımlarında favorim tabii ki Ford Mustang oldu. Gerçi bazı yarışları sadece tek bir modelle oynayabildiğiniz için diğerlerini de illa ki kullanıyorsunuz. Ayrıca yine garajınızdaki araçlardan birine ait özel bir meydan okuma yarışı da var. Yarışları tamamladıkça yepyeni seçenekler çıkıyor piyasaya ama bunları satın almak zorunda da değilsiniz çünkü oyun size yeni seçenekleri beleşe veriyor. Kariyer modunda para sistemi kullanılmamış ama multiplayer tarafına gönderilmiş. (Az sonra orayı da kurcalayacağız.) Kariyer modu boyunca en büyük olayınız, hayran sayınızı artırmak olacak. Bu arada ciddi bir şekilde meydan

Codemasters'ın geleneksel "flashback" olayı basit bir kullanımla bir kez daha hizmete sunulmuş. Yapacağınız ciddi kazaları bu sayede geri sararak atlatabileceksiniz

okuyan bir oyun var karşınızda, arcade ve simülasyon karışımı mükemmel bir zorluk derecelendirmesi söz konusu. "Oynanabilirlik?" dersiniz, "Yine harika bir Codemasters oyunuyla muhatapsınız" derim. Oyunun ilerleyen aşamaları, Audi RS5 ve KTM X-Bow R gibi Tier gruplarının lüks seçeneklerine kadar açılıyor. Formula yarışları bile dâhil edilmiş bu listeye. Hoş, drift atan bir Formula otomobili görmek biraz uçuk kaçıyor ama olsun, karşınızda bir Formula oyunu yok sonuçta.

### Alternatif

DiRT 3  
Forza Horizon  
Gran Turismo 5



Otomobilleri modifiye etme konusu da önemli. Bir ordu hazır "livery" (Hani şu otomobili canavara dönüştüren tasarımlar...) seçeneği sizi bekliyor. Sponsorlarınızı da seçip son olarak jant seçiminizi de yaptığınız zaman tasarımınız tamamlanmış oluyor. Ben orijinal renklerden yanayım açıkçası ama kendi tasarımını ortaya koymak isteyenler de olacaktır tabii ki.

GRID 2'ye oynanabilirlik açısından tekrar bakınca harika bir oynanabilirlik görüyorum. Yazıma başlarken adından bahsettiğim DiRT 2 ile aynı koltuktalar şu an ki ilerleyen zamanlarda koltukta tek başına oturacak gibi görünüyor. Muhteşem bir yarış hissiyatı vermiş yine Codemasters. Kaza anları o kadar gerçekçi ki kendinize acıyorsunuz böyle bir şeye sebebiyet verdiğiniz için. Codemasters'ın geleneksel "flashback" olayı basit bir kullanımla bir kez daha hizmete sunulmuş. Yapacağınız ciddi kazaları bu sayede geri sararak atatabileceksiniz. Gaz ve fren dengesi de çok iyi oturmuş bu arada; yani kuru kuru, sadece gaza basarak oynanan bir oyun değil GRID 2. Otomobilinizin marifeti çerçevesinde hız ve fren dengesini sağlam tutmanız gerekiyor.

Oyunun zorluk derecesine ek olarak hasar modu da açılıp kapanabilen bir sistemle sunulmuş yine. Yapacağınız kazaların sonucu sadece görsel olarak oyuna yansın istiyorsanız, bu ayarı kapalı tutun çünkü açık tuttuğunuz zaman arabanız sadece görsel olarak değil, teknik olarak da hasar görecektir. "Gerçekçiliğe önem veririm." dersiniz ve daha dikkatli otomobil kullananlardansanız bu seçeneği rahatlıkla aktif edebilirsiniz. (Aklıma gelmişken bence ben de edeyim, kapalı duruyordu en son.)

### Multiplayer âlemleri...

Tekrar hatırlatmak gerekirse oyunun multiplayer tarafını kullanmak istiyorsanız, bir adet VIP Pass'e ihtiyacınız var. Bu aşamayı atlatıp içeriye girdiğinizde bir nevi farklı bir kariyer moduyla karşılaşacaksınız. Elinizde yine sınırlı sayıda otomobil seçeneği var ve az önce de bahsi geçtiği gibi para sistemi burada devreye giriyor. Kariyer modunda açık olan her seçeneğin burada belli bir bedeli var. Temiz bir 5.000 papelle başlıyor multiplayer turumuz ve bu parayla isterseniz otomobilinizi kuvvetlendirir veya süslersiniz, size kalmış. Kariyer modundaki tüm yarış seçenekleri burada da mevcut. Girdiğiniz yarışlar size tecrübe puanı ve para olarak geri dönüyor, sonrasında bildiğiniz gibi, yeni otomobiller, yeni yarışlar vesaire... Şöyle bir detay da var; oyun siz oynadıkça

verilerinizi tutuyor ve bu verileri de size eşdeğer rakiplerinizle bir araya getiriyor. Bu yüzden önce oyunun kariyer modunda biraz zaman geçirmenizi öneririm. Yine multiplayer çerçevesine alabileceğim "split screen" artışı da detaylar arasında.

Şimdiye kadar övdüm durdum ama oyunun eksileri de yok değil. Mesela gözüme çarpan en büyük eksik kokpit kamerası oldu. Maalesef doğru okudunuz, seçenekler arasında kokpit kamerası yok. Şahsen araç içinden oynamayı çok fazla tercih etmem ama edersem de kokpit kamerasını arar gözüm. En eski oyunlarında bile varken Codemasters'ın neden böyle bir detayı eksik bıraktığını da gerçekten sorgulamak lazım.

Olayın özüne inerek genel bir bakış attığımda çok başarılı bir yarış oyunu görüyorum. Tamam, tam anlamıyla bir simülasyon olmayabilir ama tam anlamıyla arcade de değil karşınızda duran. Asıl hedef noktası da sizi sürekli yarış alanına sürüklemek. Yani garajda otomobilinizin ıvrı zıvrıyla uğraşmak yerine yarış alanlarına davet ediyor sizi. Pistlerden bir yerden sonra sıkılabilirsiniz, bu da olası ama görsel olarak her pistin birer sanat eseri olduğunu da not düşeyim. Kokpit kamerasının eksikliğini oyunun en büyük kusuru olarak kayıt altına alayım ve ben artık çekileyim. Eğer tam olarak simülasyon tarafındaysanız, bir daha düşünün ama kesinlikle kaliteli bir yarış oyunundan bahsettiğimin altını tekrar çizibilirim.

(Tamam, çekildim...) ■ **Ertekin Bayındır**

### GRID 2

- + Harika grafikler, arcade & simülasyon dengesi, lezzetli multiplayer detayları, muhteşem sunum
- Kokpit kamerası yok

9,0



■ **Güzel bir akşamüstü...**

*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*





Yapım Daedalic Entertainment  
Dağıtım Daedalic Entertainment  
Tür Macera  
Platform PC, Mac  
Web rabbit.daedalic.de



## The Night of the Rabbit

Daedalic çalışıyor!

**D**aedalic Entertainment, son yılların en üretken oyun yapımcılarından biri. Öyle ki firma, kendini göstereli altı yıl olmasına rağmen aralarında Deponia üçlemesinin, A New Beginning'in, The Whispered World'ün ve ilk göz ağırları Edna & Harvey: The Breakout'un da bulunduğu 20'den fazla macera oyunu geliştirip Machinarium gibi müstesna bir eserin de yayıncılığını yaptı. Üstelik bu oyunların neredeyse tamamı belli bir kaliteye sahip v sürükleyici yapımlar olarak hatırlanıyor. Firma bu kez harika görsellere sahip bir diğer iki boyutlu macera oyunu The Night of the Rabbit ile PC ve Mac'lerimizi şenlendiriyor.

Aranızda yolu Commodore 64 dönemine denk gelenleriniz varsa o yıllarda ortalığın nasıl da simülasyon ve macera oyunlarından geçilmediğini zaten biliyorlardır lakin sonraki 10 yılın akımlarından olumsuz anlamda en fazla etkilenen türler de bu ikisi oldu maalesef. Simülasyon türü, birkaç kaliteli yapıma sırtını yaslayıp "azalarak çoğalma" yoluna giderken, macera türü LucasArts, Myst serisinin efsanevi yapımcısı Cyan Worlds ve her ne kadar müthiş yapımlar çıkarmasa da türün bitme noktasına geldiği bir dönemde ürün vermeyi kesmeyen The Adventure Company gibi firmalarla ayakta kalmaya çalıştı. Türün kendisini 3D'den kurtarması ve yeniden 2D oyunların piyasayı işgal etmesi ise hemen hemen Daedalic'in ku-

ruluşuyla aynı döneme geldi diyebiliriz. Kısaca tür, tüm ihtişamıyla geri dönmüş durumda ve bağımsız oyun geliştiricilerinin katkıları sayesinde de macera türünün arkasındaki rüzgâr öyle yakın zamanda duracakmış gibi gözüküyor.

Kahramanımız Jeremiah Hazelnut, 12 yaşında ve annesiyle beraber ormanın kıyısındaki şirin bir kulübe de yaşamaktadır, önünde de yaz tatilinden geriye kalan "koskoca" iki gün vardır. Jerry'nin macera tutkusu ve başına buyrukluğu onu elde sepet, annesi için böğürtlen toplamak için girdiği ormanda konuşan tavşan Marquis ile tanışır ve kahramanımız kendisini bir anda sihirbaz olmaya çalışırken hayatının macerasında bulur. Her ne kadar yola çıkma noktası benzer olsa da Jerry ne Ursula Le Guin'in Yerdeniz beşlemesindeki efsanevi kahraman Ged, ne de bir Simon the Sorcerer. Oyun ilerledikçe yola beraber çıktığınız arkadaşlarınız da dâhil tüm karakterleri tanımaya ve Mousewood ormanının uğursuz gizemleriyle haşır neşir olmaya başladığınızda oyunun başında ne kadar çok zaman geçirdiğinizi fark edeceksiniz zira tüm bulmacalar için söyleyemiyorum ama oyun sizi çizgiselliğe zorlamadığı gibi, pek sıkıyor da.

Oyun biraz uzun ve gereksiz diyebileceğim bir alıştırmaya sahnesinin ardından başlıyor ancak ilk sahneden itibaren grafiklerin güzelliği ve mistik havası sayesinde atmosferin içine girmekte hiç zorlanmadım. Açıkçası oynadığım her oyundan bolca ekran görüntüsü biriktiren biri olarak kendimi hemen her sahnede

Frap's'in "capture" tuşuna basarken buldum diyebilirim. Daedalic'in diğer oyunlarında olduğu gibi, el çizimi arka planlar, tek tek detaylandırılmış sahneler ve pek fazla göz yormayan bir arabirime sahip The Night of the Rabbit. Bolca aksan eklenmiş başarılı diyaloglar da oyunun artlarından biri; bir yerde Jerry'nin İngiliz aksanlı "no" deyişini duyabilmek için aynı yere tıklayıp durduğumu, aynı diyalogu okumak için tekrar başa döndüğümü de söylemem gerek.

Kısacası oyun, görsel ve işitsel anlamda pek bir eksiğe sahip değil lakin bir "hit" olabilmesi için de konunun akışı değil de olayların birbirine ve neticede bir yere bağlanması konusunda yeterli başarıyı gösteremiyor. Bulmacaların geneli gayet keyifliken, bir kısmı oyunu kapatıp gitmek istemenize neden olabilecek seviyede sinir bozuculuğa sahip. Yine de eski Sierra ve LucasArts oyunları vakit geçirdiyse, bu mekanikleri pek fazla yadırgayacağınızı zannetmiyorum.

Daedalic'in benim de çok sevdiğim serisi Deponia'nın üçüncü üyesini beklerken, The Night of the Rabbit hiç de yabana atılmayacak bir oyun olarak çıktı karşımıza. Açıkçası benim gibi çocukluğunda Commodore 64'ün "normalikleri" ile uğraşmaktan zaman içinde sinirleri alınmış adama dönen birini bile çıldırtacak bazı bulmacalarına ve hikâye akışındaki bazı eksikliklerine rağmen macera türünü seven herkese önerebileceğim, vakit harcadığınıza değecek bir yapımdır.

■ Kürşat Zaman

### The Night of the Rabbit

+ Tablo kalitesinde el çizimi görseller, başarılı seslendirme ve diyaloglar, sürükleyici ve merak uyandırıcı hikâye

- Hikâye merak uyandırdığıyla kalıyor, bazı bulmacalar üzerinde yeterince optimizasyon yapılmamış, saç baş yoluyorsunuz

7,7

### Alternatif

A New Beginning  
Chaos on Deponia  
Deponia



Yapım Logic Artists  
Dağıtım bitComposer Games  
Tür Strateji  
Platform PC  
Web conquistadorthegame.com



## Expeditions: Conquistador

Ah o İspanyol dilberleri!

**G**eçen ay, RPG ve strateji severleri çok mutlu edecek bir oyun piyasaya çıktı. Expeditions: Conquistador, Yeni Dünya'yı keşfetmek için maceraya atılan bir İspanyol asilzadesinin öyküsünü anlatan, yarı RPG - yarı strateji türünde, acayip bir oyun.

Oyunu tam olarak tanımlamak gerekirse Heroes of Might & Magic serisindeki gibi bir ana haritada yol alan ordunuzla, Elemental: Fallen Enchantress'taki gibi taktik çatışmalara girdiğiniz ve bu sırada harika bir senaryo ve tatmin edici RPG öğeleri ile donatılmış bir oyunla karşı karşıya olduğumuzu söyleyebilirim.

İspanya'daki bir asilzadenin maceraya aç zengin

çocuğu olarak, yeni kıtayı keşfetmek ve o kıtanın zenginliklerini ele geçirmek için yola çıkan, aslında bildiğimiz yağmacı bir İspanyol'u oynuyoruz. Askerlerden ve subaylardan oluşan minik ekibimizle Yeni Kıta'da karaya çıkıyor ve hop çevredeki zenginlikleri ele geçirmek için sağa sola saldırıp Kızıldereliler öldürmeye başlıyoruz diyemeyeceğim zira öykü o kadar kolay ilerlemiyor. Bir İspanyol kolonisine indigimizde oyun başlıyor ancak vali denilen o şerefsiz, bütün malımıza ve mülkümüze, hatta askerlerimize bile el koyuyor ve bize belli görevler veriyor. O görevleri yapmadan ekibimize geri kavuşmuyoruz.

"Ekip" demişken dikkatinizi çekecektir, seçtiğiniz askerler ve subaylar arasında bol bol kadın da bulunabiliyor. Açıkçası "Madem bu bir oyun ve fantezi dünyasına yelken açıyorum, o zaman neden istediğimi yapmayayım ki?" dersiniz, cıvır cıvır, kıvr kıvr İspanyol dilberlerinden oluşan bir gemi dolusu askerle Amerika'ya yelken açabilirsiniz. Hepsi de maşallah, kiraz gibi dudaklara, zeytin gibi gözlere, hokka buruna sahip bu çıtır çıtır İspanyol dilberleriyle medeniyetten uzak yepyeni bir kıtaya yelken açmış olsam, geri dönüp de Avrupa'nın fareli, pis sokaklarında gezinmek için etrafta altın arayacağıma, orada o mis gibi çıtırlarla kendi kolonimi kurar, gelip beni geri çağıran olursa da onu odunla dövüp geri gönderirdim ama işte bu İspanyollar bir acayip. İlla da bütün altınları bulacağız diye tutup güzelim Amerika kıtasını bildiğin trolle taramışlar.

Neyse, konuyu çok uzatmayalım. Oyun haritasında belli bölgelere gelince, düşman birlikleriyle

karşılaşınca stratejik harita açılıyor ve sizinle savaşa katılacak askerlerinizi seçip çatışmaya giriyorsunuz. Çatışmanın da kendine göre kuralları var ve bu kısmı sıra tabanlı strateji oyunu türünde oynuyorsunuz. Oyunda askerleriniz deneyim kazandıkça yeni yetenekler kazanıyorlar ve bu da savaşların gidişatını değiştirebiliyor. Örneğin, bir elde iki kez ateş etme yeteneği kazanan bir tüfekçiniz, savaşın kaderinde kilit rol oynayabiliyor. Tabii ki şehirlerden satın aldığınız malzemeleri de askerlerinize paylaştırarak daha güçlü zırhları, daha güçlü silahları kullanmalarını sağlayabiliyorsunuz.

Lafı çok uzatmayayım. Oyun, uzun zamandır özlediğimiz taktik / strateji / RPG karışımı türünde güzel bir yapım olmuş. Elemental: Fallen Enchantress kadar mükemmel bir yapım değil ama ortaçağ döneminde Amerika kıtasının keşfini anlatan öyküsü ve özgün oyun yapısı ile takdiri hak ediyor. Aferin. **Cem Şancı**

### Expeditions: Conquistador

+ Özgün öykü, özgün oyun sistemi, sürükleyici bir oyun

- Grafik kalitesi daha iyi olabilirmiş, ses efektleri olağanüstü süper ötesi falan değil, çatışma haritaları küçük

7,8





Yapım Cyanide  
Dağıtım Focus Home Interactive  
Tür Simülasyon  
Platform PC, PS3, Xbox 360  
Web [www.tourdefrance-thegame.com](http://www.tourdefrance-thegame.com)  
Türkiye Dağıtıcısı Tiglön



## Pro Cycling Manager 2013

Pedallar 100. yıl için dönüyor!

**i**şte yılın sabırsızlıkla beklediğim anı geldi çattı! Siz bu satırları okurken Fransa Bisiklet Turu'nun ilk etapları başlamış olacak ama ben bu satırları yazarken turun başlamasına hala bir hafta var ve heyecanım hat safhada. Bu yıl diğerlerinden çok farklı, en büyük bisiklet turu 100. yıldönümünü kutluyor ve etaplarda da ciddi değişiklikler oldu. İlk etap Korsika'da başlıyor mesela ve televizyon karşısında bile nasıl olacağını deli gibi merak eden biri olarak can dostum PlayStation 3'e oyunu taktım ve ilk etaba bir an önce başlamak için sabırsızlanıyordum. İlk defa konsolda, kocaman ekranda göreceğim sevdiğim takımları ve bisikletçileri. Zaten özlemişim, gündem dolayısıyla da Giro sonrası ufak turları takip edememişim...

Bir önceki yılın oyunu ve 100. yıl arasında farklar çok fazla arkadaşlar ve ilk işim takımlara bakmak oldu. Dış mihraklar (!) sebebiyle bazı takım isimleri ve oyuncular saçma sapan hallerde. Bu kez takımlar tam, bir - iki bisikletçinin adı dışında da can sıkıcı hiçbir şey yok. Onlar da çok mu canınızı sıkıyor? "Name Editor" altından doğrusunu yazın, rahatlayın.



**Alternatif**

Gallop Racer 2  
London 2012  
Pro Cycling Manager 2012

Takımlar menüsünün çok başarılı olduğunu altını çizerek belirtmek istiyorum. Örneğin, Team Argos-Shimano'yu seçtiniz, takımın mayosu tamamen aynı, bisikletler genel olarak oyunda tek marka fakat renkler takım renklerine göre değişiklik gösteriyor. Bisikletçi sıralamasında tırmanışçı mı, "sprinter" mı, yoksa bütün koşullarda başarı gösterebiliyor mu, hepsi belirtiliyor. Marcel Kittel'i seçtim mesela (Başkasını seçemem, favorim!) ve kendisi hakkında bilgilere hemen erişebilirsiniz. Marcel 25 yaşında, bir sprinter ve sprint etaplarında onu kontrol etmeyi seçtiğinizde dayanıklılığı ve hızı ciddi anlamda fark ediliyor. "Adam seçmek" dedim, yanlış duymadınız; her etap öncesi ister favorinizi, ister o etaba en uygun sporcu seçip onu kontrol ediyorsunuz. Kontroller başta biraz zor olsa da 200 km'lik bir etap sonunda nerede vites değiştirmeniz gerektiğini, "peloton" ve kaçış grubu stratejilerini az çok çözmüş oluyorsunuz zaten. Bisikletçilerimizin mayolarının sırt kısmındaki ceplerine de yarış öncesi iki parça yiyecek koyup yarış içinde enerji kazanımı için doğru yerlerde beslemek gerekiyor. Bir sprinter'ı yönetmek kısmen daha kolay, fakat bir tırmanışçı kolay yetiştirilmiyor. O yüzden ilk pratiklerinizde sprinter seçerek ilerlerseniz, tırmanış etaplarında daha deneyimli bir şekilde tırmanışçıyla yolunuza devam edebilirsiniz. Kontroller için kolay demiştim; R1 / RB tuşuyla önünüzdeki bisikletçiye kilitleme durumu var ki uzun etaplarda hayat kurtarıyor. Peloton içindeyseniz ve enerjinizi korumanız gerekiyorsa R1 / RB tuşundan elinizi çekmeyin. Bütün bunlar olurken takımdaki arkadaşlarınızı yanınıza çağırma gibi komutlar da var. Bu da peloton'dan kaçış grubuna olan ataklarda çok işe yarıyor.

Her takımın dört farklı derece ödül sistemi de var ve size verilen görevleri tamamladıkça platin, bronz kadar kapıyorsunuz ödülleri. 21 etap arasından istediğinizden başlayabildiğiniz gibi, etapları sırayla da tamamlayabilirsiniz, karar size kalmış. Bunun dışında multiplayer seçeneği de bulunuyor oyunda; Versus modunda bir arkadaşınızla

mücadele edebildiğiniz gibi, takım arkadaşı olma seçeneğiyle de keyifli vakit geçirmeniz mümkün. Takım koçu olma seçeneğini atlamayalım, o da bulunuyor.

Gelelim teknik detaylara... Oyun mekanikleri oldukça tatminkâr, müzikler tempoya uygun ama benim en sevdiğim nokta, her etap öncesi hazırlanan ve etap bilgilerini gösteren sinematikler oldu. Etap bölgesinin muhteşem görüntüleri, yükseklik ve sprint detayları, geçiş kapıları özenle hazırlanmış. Grafikler önceki oyunlara göre oldukça yol kat etmiş ve etap özellikleri de olabildiğince gerçeğine benzer ama yine de öyle şahane detaylı seyirciler ve binalar beklemek biraz hayal. Alpe D-Huez'den, Champs Elyseé'ye uzanan 21 etaplık şölenin 100. yıl versiyonu, geçmiş yılların kötü anılarını bir kenara atmış gibi. Bisiklet dünyasına merakınız varsa bu oyunun sizi mutlu etmemesi için bir sebep yok, yeni başlayanlar için de başlarda bisiklet kuralları ve sistemi zorlayıcı olabilir ama bu ay hem Tour de France'i izleyip hem de oyun sayesinde pratik yapma fikri kulağa hoş geliyor. **Ayça Zaman**

### Pro Cycling Manager 2013

+ Etap tanımları çok iyi, oyunu destekleyen 100. yıl motivasyonu

- Sürüş kontrollerine alışmak -sistemi bilmeyenler için- biraz zor, anlatıcı yorumları yetersiz

**7,0**

STAGES	OBJECTIVES	INFORMATION	ANALYSIS
1 NOSTO VECCHIO - BASTIA	212 KM		
2 BASTIA - AJACCIO	151 KM		
3 AJACCIO - CALVI	145 KM		
4 NICE - NICE	24 KM		
5 CANNES SUR MER - MARSEILLE	219 KM		
6 AIX EN PROVENCE - MONTPELLIER	175 KM		
7 MONTPELLIER - ALP	232 KM		
8 CASTRES - AX-3-DOMAINES	191 KM		
9 SAINT-GERONS - BAGNERES-DE-BIGORRE	100 KM		
10 SAINT-GILDES-DES-BOS - SAINT-MALO	190 KM		
11 AVRANCHES - MONT-SAINT-MICHEL	33 KM		
12 POISSERES - TOURS	214 KM		
13 TOURS - SAINT-AMAND-MONTROIS	173 KM		
14 SAINT-POURCAIN-SUR-BOULE - LYON	198 KM		
15 GIVORS - MONT-VENTOUX	239 KM		
16 VAISON-LA-ROMAINE - GAP	195 KM		
17 EMBRUN - CHORRES	31 KM		
18 GAP - ALPE-D'HUEZ	168 KM		
19 ANNECY - LE GRAND-BORRAN	202 KM		
20 ANNECY - ANNECY-LES-BAINS	214 KM		
21 VERS			

Sunday 14 July

GIVORS - MONT VENTOUX  
Distance 239 km  
Wind None  
Profile Mountain

Stage

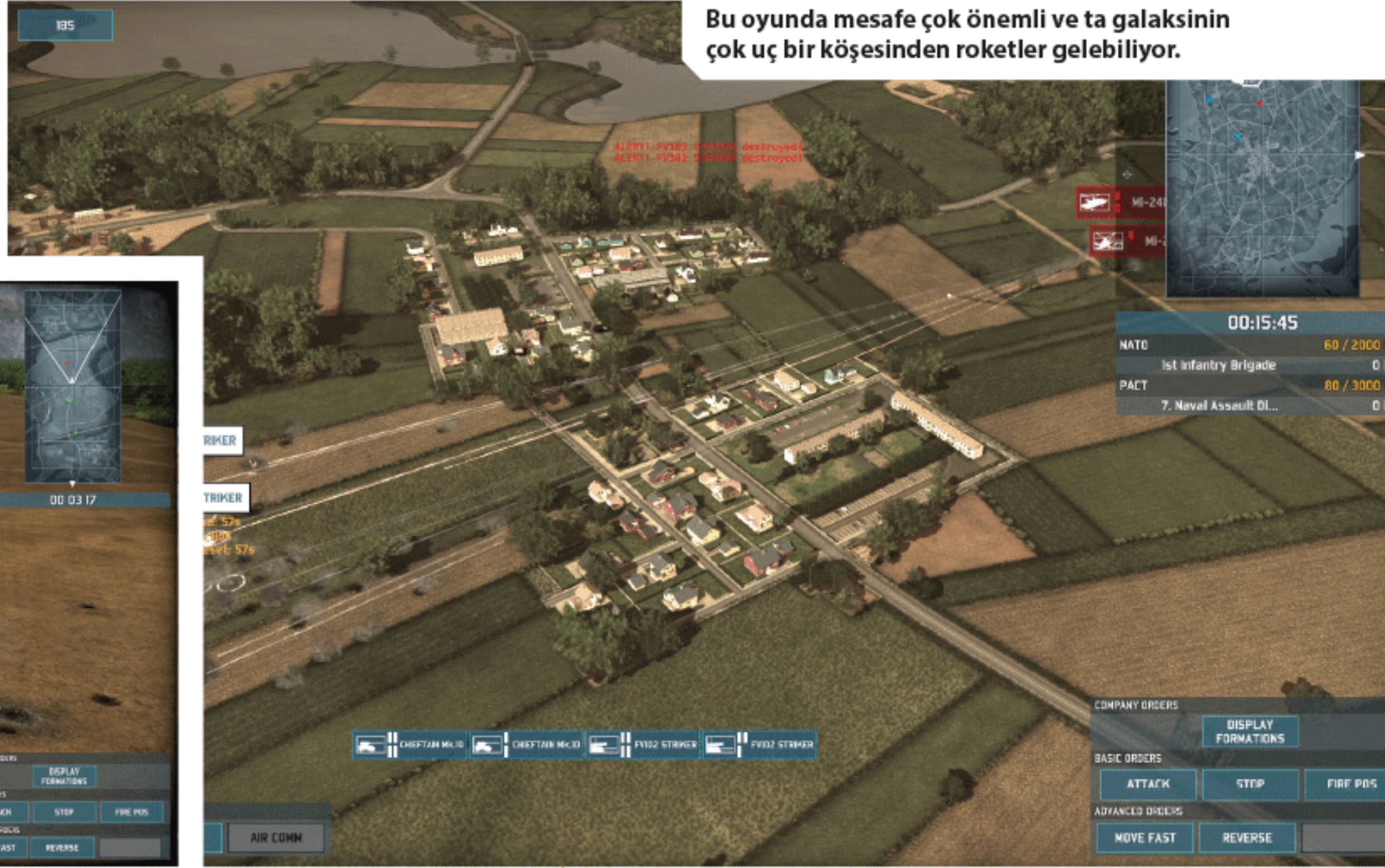
Patience will be needed by the climbers, who will have to sit tight for more than 200 kilometres before they go on the attack.

21 etabı ve tüm detayları bu ekrandan takip ediyoruz; yükseklik bilgilerinden, geçiş kapılarına kadar tüm bilgiler var.





Yapım Eugen Systems  
Dağıtım Focus Home Interactive  
Tür Strateji  
Platform PC  
Web [www.wargame-ab.com](http://www.wargame-ab.com)  
Türkiye Dağıtıcısı Tigon



Bu oyunda mesafe çok önemli ve ta galaksinin çok uç bir köşesinden roketler gelebiliyor.

## Wargame: AirLand Battle

“Devasa” ve “detay” kelimeleri için farklı bir anlam



“Eugen Systems” isimli firmanın ilk olarak 2012 yılında ürettiği Wargame: European Escalation’ın bir nevi devamı niteliğini taşıyan Wargame: AirLand Battle, biz strateji severleri harika bir şekilde hedeflemiş durumda. Kendisine farklı bir kitle yaratan yapımcı ekiple 2010 yılında ürettiği R.U.S.E. ile modern strateji oyuncusunun dikkatini çekmeyi başarmıştı. Bu başarının ardında yatan sebep, AirLand Battle’da da

Beş adet farklı ve kendi içinde zorluk seviyeleri bulunan tutorial’ları oynamadan sakın oyuna başlamayın olan farklı oyun mantığıydı.

“Nedir bu farklılık?” diyenler için söyleyecek çok fazla sözüm var aslında. Öncelikle alıştığınız strateji oyunlarını unutun derim. Yani kuşbakışı olarak belirli bir açıdan gördüğünüz, yaklaşma opsiyonu olsa

dahi oyunun dinamiklerinde bir değişime sebep olmayan yapımları böyle çok uzağa atın, bırakın, orada kalsınlar bir süre... AirLand Battle’in en büyük farklılığı, şüphesiz ki harita üzerindeki kontrol gücümüz. Savaş haritasından çok uzağa zum yaparak çok daha geniş ve stratejik bir görüntü elde edebildiğimiz gibi, dilersek haritaya olabildiğince yaklaşmış savaşın en ince detaylarını bile gözlemleyebiliriz. Tabii ki bu farklı bakış açılarının oyuna ve biz kullanıcıya büyük etkileri var. Genel harita görüşü sayesinde nerede, kim var, rahatlıkla görebiliyorken, birazcık yaklaşmak suretiyle düşman birimleri ile aramızdaki mesafeyi keşfedebiliyoruz, gerekirse fazlasıyla yaklaşmış her birimi tek tek kontrol edebiliyoruz. Yani sadece zum seçeneğiyle bile envaiçesit stratejik hamleyi yapmamız mümkün kınıyor.

Tutorial’lar AirLand Battle’in bence can damarı zira normalde bilinenden çok daha farklı bir strateji oyunundan bahsediyoruz. Beş adet farklı ve kendi içinde zorluk seviyeleri bulunan tutorial’ları oynamadan sakın oyuna başlamayın. AirLand Battle’in temelinde hem tek kişilik, hem de multiplayer mod bulunuyor. Özellikle online oyun modu esnasında 10’a 10 karşılaşmalar yapabiliyor olmak muazzam bir deneyim oldu benim için. Daha da ilgimi çeken, online ortamda teke tek campaign oynayabilmek oldu. Özellikle 10 kişilik haritalar üzerinde strateji yapmak, farklı noktaları ele geçirmek için uzun süre mücadele verdikten sonra aniden bu bölgeleri kaybedebilmek, strateji konusundan benden tam not aldı.

Campaign haritalarına bakacak olursak, Very Small’dan başlayan ve Long’a kadar giden senaryolar var. Her birinin farklı haritaları işaret ettiği bu senaryolar, kendi içinde de farklı zorluk seviyelerine ayrılmış durumda. Temel savaş sistemine baktığımızdaysa kontrol altında tutulması gereken birçok birim yer alıyor. Karşımıza çıkan harita üzerinde savaşa başladığımız anda sol üst tarafta bulunan Production Menu aracılığıyla daha önceden sahip

olduğumuz puanlarımızı harcıyoruz ki rakibimiz de aynı sistemle hareket ediyor. Harita üzerinde farklı farklı bölgeler var ve gerekli lojistik cihazımıza burada bekletmek suretiyle hâkim olabiliyoruz. Bölge elde etmenin bir diğer anlamı, daha hızlı kaynak kazanmak demek... Logicsitcs haricinde Reconnaissance, Tanks, Infantry, Support, Vehicles, Helicopters ve Planes olmak üzere toplam sekiz ana başlık altında birçok birime sahibiz. Birimlerimiz savaştıkça seviye atlayabiliyor ya da biz onları en başta daha fazla para verip hâlihazırda seviye atmış olarak saflarımıza dâhil edebiliyoruz.

AirLand Battle oynarken haritalar kadar birimlerimize de dikkat etmemiz gerekiyor çünkü her bir birimin envaiçesit detayı bulunuyor. İlk olarak her mekanize birimin belirli bir benzin oranı var ve benzin bittiği takdirde cihaz da orada gömülüp kalıyor. Ayrıca her birimin belirli miktarda mühimmatı bulunmakta ve aynı şekilde mühimmatı biten bir birim sadece etrafta gezinebiliyor. Birimlerimizi desteklemek içinse harita üzerindeki bazı özel noktaların yanında durmamız gerekiyor. Bu arada “I” tuşu, birimleri tanımanın en iyi yolu. Ne kadar zırhları var, hangi çeşit mermi kullanıyorlar, kime karşı daha güçlüler ve benzeri daha birçok bilgi bulunmakta.

Bu denli devasa bir oyunun, bu kadar fazla detaya yer vermesi beni çok etkiledi. Ne bir Total War gibi hantal, ne de bir StarCraft gibi seri. Detaylar kendi içerisinde çoğalabildiği gibi, bazı temel noktaları kavradıktan sonra çok daha hızlı bir oyun deneyimi yaşamamız mümkün oluyor. AirLand Battle özellikle kendisinden bir önceki yapımcı olan European Escalation’ı aradan kısa bir süre geçmesine rağmen geride bırakmayı bilmiş bir yapımcı. ■ Ertuğrul Süngü

### Wargame: AirLand Battle

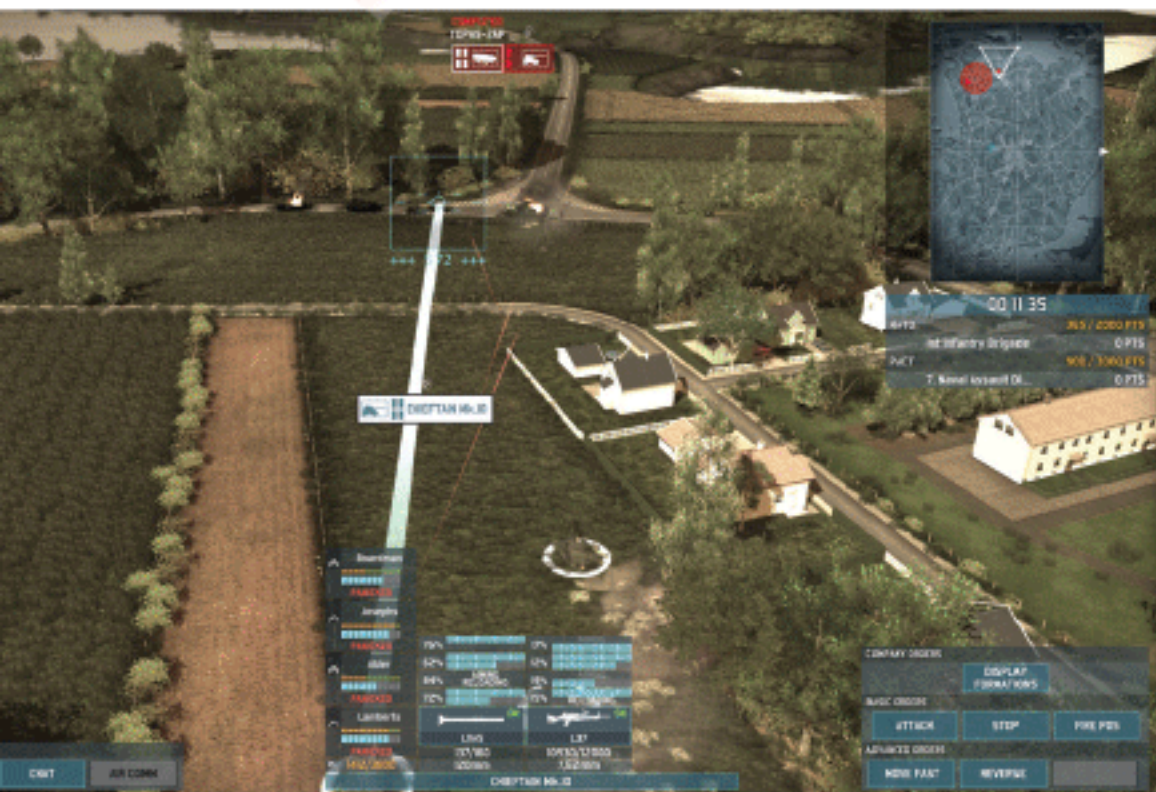
+ Harika harita kullanımı, zımlama yeteneğindeki kalite, detaylı birimler  
- Daha çok multiplayer seçeneği isterdim, menzil algısı başlarda çok zorlayıcı

8,2



### Alternatif

Company of Heroes 2  
R.U.S.E.  
Total War: Shogun 2





Yapım Rising Storm Team,  
Tripwire Interactive  
Dağıtım Tripwire Interactive  
Tür FPS  
Platform PC  
Web www.risingstormgame.com



## Rising Storm

### Delikanlı adamın multiplayer'ı



**R**ed Orchestra 2: Heroes of Stalingrad'ı hatırlamayan yoktur sanırım. Sovyet kardeşlerimizin Naziler ile savaşını konu alan bu oyunun yeni ve kendi başına çalışabilen genişleme paketi Rising Storm, bizi bu kez pasifik cephesine götürüyor. 2000 ile 2008 arasında İkinci Dünya Savaşı temalı FPS'lere doyan oyun dünyası için, beş sene sonra yeniden İkinci Dünya Savaşı fantezisini yaşamak çok ilginç bir deneyim ancak Rising Storm, alıştığımız türde fasulyeden bir FPS oyunu değil.

Fasulyeden FPS'nin tanımını yapmak gerekirse 10 tane mermi yediğiniz halde ancak ekranda kırmızı flaşların çıktığı ve bir duvarın arkasına üç saniye saklandığınızda tekrar eski sağlıklı, süper askere dönüştüğünüz oyunlara "fasulyeden FPS" diyoruz.

İşte Rising Storm'da bu yok. Kafaya mermiyi yiyince "çat" diye mortluyorsunuz. Yanınızda bomba patlayınca, kolunuz bacağınız adanın diğer ucuna uçuyor. Her köşeden acaba katanalı bir Japon kardeşimiz mi fırlayacak diye tırsa tırsa ilerliyorsunuz. Kısacası, oyunda gerçekten insan olduğunuzu ve kolayca harcanabileceğinizi hissediyorsunuz.

Yapımcının bu kararı aslında çok yerinde olmuş zira Pasifik Savaşı, İkinci Dünya Savaşı'nda en çok ve en acımasız şekilde hayatların kaybedildiği çatışmalara sahne olmuştu. Dolayısıyla o atmosferin acımasızlığını hissedebilmek adına oyundaki bu uygulama gayet yerinde olmuş. Elbette ki dünyanın her yerindeki savaşlar ve yaşanan acılar bir oyunla hissedilemez ve karşılaştırılmaz ama en azından Rising Storm'un bir bebe oyununa dönüşürülmemesi güzel olmuş.

Rising Storm, tamamen multiplayer içerikli bir oyun. Ancak oyunda başarılı olmak için bireysel oyunculuktan öte takım çalışmasına odaklanmak

gerekıyor zira Japon kardeşlerimizin başarılı olabilmesi için hep beraber banzai saldırısı gerçekleştirmeleri, sağa sola tuzak kurmaları ve düşmanı o tuzağa çekebilmeleri gerekiyor. Aynı şekilde Amerikan askerlerinin de bazen takımlarını, kendilerinden fazla düşünüp, gerekiyorsa bir makineli tüfeğin önüne atlayıp mermilerini bitirmelerini sağlaması gerekebiliyor ki arkadan gelen takım arkadaşları mermisi biten ağır makineliyi saf dışı bırakabilsin. Yoksa bazen ilerlemek mümkün olamayabiliyor.

Yapımcılar bu mantığın oyunculara da yerleşmesi için akıllıca bir hareket yapmış ve oyuncuların kaç kişiyi harcadığı gibi istatistikleri tutmamışlar. Böylece oyunun sonunda, "Ahmet kardeşimiz 48 Japon askerini mihlayarak haritanın birincisi oldu!" gibi gereksiz ve hiç sevmediğim bilgiler, sıralamalar karşımıza çıkmıyor. Onun yerine, hangi takımın kazandığı, hangi takımın kaybettiği gibi bilgilerle karşılaşıyoruz. Yani oyunu kazanmak için takım halinde çalışmak gerekiyor.

Bu takım oyununun güzel bir yanı da topçu birliklerini ve hava desteğini yönlendirebilmeniz.

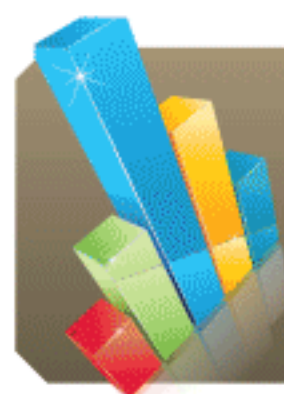
Komutan seviyesindeki arkadaşlar, keşfe çıkardıkları askerler yardımıyla düşman mevzilerini tespit edince, buraya topçu bataryalarından ateş açtırabiliyor veya hava saldırısı düzenletebiliyorlar. Tüm bu aksiyonlar sonunda her tarafa ceset parçalarının dağılması da oyunu 16 yaş altı oyuncular için fazla kanlı hale sokuyor. Multiplayer Pasifik çatışmaları özlediyseniz, kaçırmamanız gereken bir oyun.

■ Cem Şancı

### Rising Storm

- + Yüksek grafik kalitesi, heyecanlı oynanış, taktik imkânlar
- Japon kardeşlerimizle oynamak çok zor, Türkçe bilmeyenler yabancı oyuncularla zorlanabilirler

8,4



### Alternatif

ArmA II  
Killing Floor  
Red Orchestra 2





Yapım Moonbot Studios  
Dağıtım Sony  
Tür Macera  
Platform PS3  
Web [tr.playstation.com/diggs](http://tr.playstation.com/diggs)  
Türkiye Dağıtıcısı Sony

# Wonderbook: Diggs Nightcrawler

## Humpty Dumpty'yi kim öldürdü?

**H**umpty Dumpty'nin hikâyesini bilirsiniz. Bir duvarda oturur, orada yaşar, orada yürür Humpty Dumpty ve bir gün düşer, kırılır çünkü yumurtadan hallice bir varlıktır. Humpty'yi kimin öldürdüğünü bulmak "Diggs Nightcrawler" adındaki dedektife kalır, işin içine küçüklüğümüzden hatırladığımız kahramanlar katılır, olaylar gelişir...

Harry Potter'ın macerasına büyüler yaparak katıldığımız Wonderbook: Book of Spells'den sonra Diggs Nightcrawler çok farklı bir dokunuş oldu zira bir dedektiflik oyununu hiç bu şekilde oynamamıştık. Oyunun küçük yaştaki oyuncuları hedeflediği çok net olsa da oyun benim gibi farklı teknoloji meraklılarının da ilgisini çekebilecek bir yapıda.

Öncelikle bu oyunu oynamak için nelere ihtiyacınız olduğunu söyleyeyim: PS Move ve PS Eye kombinasyonu, bir adet oyun ve bir tane de Wonderbook adında, 12 sayfalık özel kitap. Kitabı yere koymak, kameranın oyunu kitaba yerleştirmesini bayağı kolaylaştırıyor ama bunu yapabileceğiniz bir mekâna sahip değilseniz, başka bir düzlemi de kendinize temel olarak ayarlayabilirsiniz. (Düz zemin lazım illaki.) Bunu yaptıktan sonra o mavi sayfalara sahip kitap bir anda oyun alanına dönüşüyor. Hani eskiden üç boyutlu kitaplar vardı ya; açardık bir sayfayı, kartondan bir manzara oluşurdu. İşte bunun dijital haline Diggs Nightcrawler denilmiş.

Oyun her ne kadar PS Move cihazını şart koşsa da olayın tamamını kitabı evirip çevirerek kontrol ediyoruz. Mekânlar kitabın üzerinde olduğu için karakterimizi kontrol etmek için biz de kitabı çeviriyor, sağa sola yatır-



### Fotoğraflar

PS Move'un oyunda hiçbir işe yaramadığını düşünebilirsiniz ama aslında bir yan görevde kullanılıyor. Her mekânda beş tane fotoğraf çekmeniz gerekiyor ve PS Move'u da bir fotoğraf makinesi gibi kullanarak mekânın üzerine tutuyor, gerekli fotoğrafları çekiyorsunuz. Olayın sonunda da bir trophy var.

yor ve ipuçlarını bu şekilde toplamaya çalışıyoruz. Oyunun bir yerinde Diggs bir ipucu bulduğunu söylüyor ama bu ipucunu iyi göremediğini belirtiyor. Biz de kitabı ona göre çevirip ışığın sallanarak ipucunu aydınlatmasını sağlıyoruz. Bir başka yerde Diggs'in nehirde bir varilde ilerlerken engellere çarpmaması için kitabı çevirmemiz gerekiyor. Çözülecek bir ipucu yoksa da Diggs'e yön vermek için yine kitabı çıkışı gösterecek şekilde çevirmemiz isteniyor.

Hiç böyle bir oyun görmediğimi bir kez daha belirtmek istiyorum. O kadar farklı geldi ki oyun, Humpty'nin katilini bulmak için oyunun başına bir kez oturdum, bitirip kalktım. Havalı konuşuyorum ama olay benim hırslım değil, oyunun kısa sürmesi. Yaklaşık bir - iki saatte rahatlıkla bitirebileceğiniz bir oyun olmuş Diggs. Keşke daha uzun olsa demedim değil...

L.A. Noire'nin daha karikatürize edilmiş bir versiyonuna sahip olan oyunun grafiksel kalitesi de çok iyi bana sorarsanız. Polisiye hava hem grafiklerle, hem de müziklerle çok iyi verilmiş. Oyunda karşılaştığınız karakterlerin de bu atmosfere uygun görüntüleri de atmosferi kuvvetlendiriyor.

Tabii ki oyunun bazı sıkıntıları da yok değil. Hele ki kamera mekâna zum yaptığında kitabın kamera açısından çıkması sorunuyla eminim ki karşılaşacaksınız. Oyun direkt olarak geniş bir alanda olmanızı istiyor ama kimin o kadar yeri var, değil mi?

Kısa bir oyun olması büyük bir eksiklik ama elinizde hâlihazırda bir Wonderbook bulunuyorsa bu oyunla kitabı tekrar bulunduğu raftan kurtarabilirsiniz. Şayet ki saydığım cihazların hiçbirine sahip değilseniz, Diggs Nightcrawler bunlara sahip olmanızı gerektiren bir oyun da olamamış maalesef... ■ **Tuna Şentuna**

### Alternatif

EyePet  
The Eye of Judgement  
Wonderbook: Book of Spells

■ Bu mekânı kaldırıp elinizde döndürebiliyorsunuz.

### Wonderbook: Diggs Nightcrawler

+ Wonderbook'un maharetlerini en iyi şekliyle gösteriyor, atmosfer çok iyi  
- Oyun fazlasıyla kısa ve kolay, Wonderbook'u kameraya uydurmak zorlayabiliyor

7,4





Yapım Zero Sum Games  
Dağıtım Iceberg Interactive  
Tür Strateji  
Platform PC  
Web www.stardrivegame.com

## StarDrive

Master of Orion'ın Tahtı!



Şimdi gençler, biliyorsunuz, tiyatro dünyasında "Dümbüllü'nün Kavuğu" tartışması vardır. Kavuk kime verilmeli, kimde kalmalı vesaire... Mutlaka duymuşsunuzdur, duymadıysanız bi' zahmet Google'layıverin, beni de bir sayfalık yazıda uzun uzun tiyatro tarihi anlatma derdinden kurtartın. Neyse, işte aynı Dümbüllü'nün Kavuğu meselesinde olduğu gibi, oyun dünyasında da bir "Master of Orion'ın Tahtı" tartışması vardır. Ne zaman bir 4X uzay stratejisi ortaya çıksa "Ben Master of Orion'ın tahtına oturacağım." der.

Aranızdan yaşı yetmeyenler için de kısaca anlatayım: Master of Orion, 90'lı yıllarda piyasaya çıkmış, olağanüstü bir uzay stratejisi / imparatorluk kurma oyunudur; hatta "4X strateji" terimi, Master of Orion'ı tanımlamak için ortaya çıkmıştır ve bugüne kadar da gelmiştir. Lakin ne yazık ki aradan geçen 20 senede, Master of Orion kadar büyük zevk veren, detaylı, derin bir uzay stratejisi ortaya çıkmamış gibi kabul edilir ki ben bu görüşe katılmıyorum. Bence Master of Orion'ın tahtına başka bir oyun oturdu. Ama acaba o oyun, StarDrive mı?

StarDrive, anlayacağınız üzere bir uzay stratejisi. Galaksideki yıldızları ele geçirip, rakip imparator-

luklarla ittifaklar kurup galaktik imparatorluğunuzu genişletmeye çalışıyorsunuz. Fakat ne var ki bu o kadar kolay bir iş değil. StarDrive'ı diğer 4X stratejilerden ayıran en önemli özellik, gemi tasarımı özelliği. Aslında Space Empires ve Distant Worlds gibi başka oyunlarda da detaylı gemi tasarımı özelliği mevcut ama hiçbir oyunda bu kadar detaylı değil. Oyunda gemilerinizin içine, alabildiğince silah, zırh, kalkan, cephanelik gibi modüller yüklüyorsunuz. Elbette ki teknoloji geliştikçe, modüllerin sayısı ve çeşidi artıyor. Bu sayede farklı taktikler uygulayabileceğiniz gemiler yaratabiliyorsunuz. Oyun bu açıdan gerçekten sağlam bir yapıya sahip. Oyunun ilerleyen aşamalarında birçok farklı tasarımla, farklı görevleri yerine getirebiliyorsunuz. Misal, ön cephede gemileriniz savaşırken, arka tarafta bir destek bariyeri sürekli cephanelik üretilip bu cephanelikleri shuttle'lar vasıtasıyla ön cephede ölümüne savaşan ve hızla cephanelik tüketen gemilere iletebiliyor. Aynı şekilde bir diğer gemi modelini, tamirat modülleriyle yükleyip cephanelik biraz arkasına konuşlandırdığınızda, ön tarafta hasar alan gemileri tamir etmek için sürekli olarak minik tamirat robotları gönderebiliyor. Tabii ki gezegenlerin çevresine yerleştireceğiniz özel tasarımı istasyonlar ve uzayın derinlerine yerleştireceğiniz iletişim istasyonları gibi seçeneklerle imparatorluğunuzu yönetmek için binlerce farklı stratejik öğeye ulaşabileceksiniz.

StarDrive, Kickstarter'da küçük bir kampanya başlatıp kendine 100.000\$ gibi küçük bir hedef koyan, genç bir yazılımcı tarafından geliştirildi. Ancak bu kampanya beklenenin çok üzerinde ilgi gördü. Tanıtım için konulan demo görüntülerinde de oyunun Master of Orion'ın tahtına oturma potansiyeli olduğu rahatça anlaşılıyordu ve bu yüzden kısa sürede oyun dağıtımçıların da ilgisini çekti. Sonunda bir dağıtımçı, oyuna kol kanat gerdi ve yapımçı gence geniş maddi olanaklar sağlayarak oyunu hazırlaması için geniş bir süre verdi. Daha önce Legends of Pegasus



vakasında yaşanan skandalın tekrar yaşanmaması için yapımçı genç arkadaş (Mahlasıyla, Zero.) oyunu büyük, geniş bir yapım ekibine devredip çok geniş, çok detaylı bir oyun yapmaya kalkışıp bug'larla dolu bir skandal yaratmak yerine, daha küçük ama stabil bir oyun yapmak için tüm detaylarla kendisi ilgilendi. Oyunda her ne kadar sık yaşanan çökmeler ve bazı bug'lar gibi şikâyetler kulak tırmalasa da bizim incelediğimiz versiyonda sorunlar ortadan kaldırılmıştı. Ancak yine de Türkçe Windows kullanıcılarının, oyunun ilk dakikalarında çakılma problemi yaşadığının ve Türkçe Windows ile oyunu oynamanın mümkün olmadığını altını çizelim. Fakat üzülmeyin, bu abiniz, bizzat oyunun yapımçısıyla görüşüp probleme bir çözüm buldu. Windows'un bölgesel ayarlarından dilinizi, saat diliminizi, para biriminizi, her türlü ayarınızı İngilizce'ye çeviriyor ve böylece oyunu oynayabiliyorsunuz.

Oyunun modlarının da çok zengin olduğunu unutmamalıyım. Pek çok mod yapımçısı, oyun için hızla modlar üretti; hatta bazı modlar o kadar zengin içeriğe sahip ki oyunun yapımçısı, oyunu bu modlarla oynamanın daha zevkli olacağını kabul edip oyunu satın alanları, doğrudan modlara yönlendirmeye başladı.

Strateji severlerin mutlaka edinmesi gereken bir oyun olduğunu hatırlatalım ama "Master of Orion'ın tahtına kim oturacak?" diye soracak olursanız, Distant Worlds derim. ■ Cem Şancı

### StarDrive

- + Zengin taktik ve strateji öğeleri, gemi tasarımı, modlar
- Teknoloji ağacı biraz daha zengin olabilirmiş

8,9





Yapım Facepalm Games  
Dağıtım Facepalm Games  
Tür Bulmaca  
Platform PC  
Web [facepalmgames.com/the-swapper](http://facepalmgames.com/the-swapper)



## Yüzler Gülüyor

Yapılan açıklama-ya göre The Swapper, satışa çıktığının ikinci gününde yapımı için harcanan parayı çıkarmış. Bu oyundan kazanılacak parayı yeni projelerinde kullanmayı amaçlayan yapımcılar, yeni bir yapımla daha karşımıza çıkacak gibi görünüyorlar.

# The Swapper

Ben biz olunca...



**O**lli Harjola, Otto Hantula, Tom Jubert ve Carlo Castellano isimli dört arkadaşın ortak yapımı olan The Swapper, bizleri uzayın uçsuz bucaksız boşluğundaki "Chori V" isimli bir gezegene götürüyor. İnsanoğlu dünyadaki kaynakları tüketmiş, uğraşlarına kaynak sağlamak adına keşiflere çıkmıştır. Bu keşiflerden birinde keşfedilen Chori V, aranan kaynaklar açısından zengin bulunmuş ve üzerine kaynaklarını çıkarmak ve işlemek için tesisler kurulmuştur. Her şey sorunsuz bir şekilde ilerlerken olan olmuş, Chori V gezegeniyle olan bütün irtibat kesilmiştir. Bunun üzerine yola çıkan ve Chori V'e varan karakterimizin asıl amacı da bu sırrı çözmek. Böyle bir hikâyeye sırtını yaslayan The Swapper, hikâyesinin başlangıcının aksine hem senaryosu, hem de oynanışıyla klişelerden uzak ve kimseyi taklit etmeyen bir yapımla başarılı. Oyunun başlangıcıyla gözler önüne serilen grafikler, bağımsız yapımlar arasında kendini hemen belli ediyor. Grafiklerin kalitesinden güç alan atmosfer de yalnızlık hissini yeterince hissettiriyor.



## Alternatif

Braid  
Incredipede  
Vessel

"Bir platform oyunu ne kadar yalnız hissettirebilir ki?" diye sormaya başladığınız andaysa oyunun müziklerine kendinizi kaptırıyorsunuz. Enstrümantal bir yapıda olan müziklerde ağır basan piyanonun sesi yeri geldiğinde gerilimi, yeri geldiğinde acele etmeniz gerektiği hissini başarılı bir şekilde veriyor. Atmosferi bir kenara bırakır da oynanışa geçerseniz burada da tamamen özgün bir yapımla karşılaşılıyor. Oyun adeta oyuncularına "Tamamıyla itaatkâr ve sizinle aynı özelliklere sahip klonlarınızdan oluşan küçük bir orduyla neleri başarabilirsiniz?" sorusunu soruyor. Oynanış kendimizi klonlamamız, bizimle aynı anda aynı şekilde hareket eden klonlarımızla bir uyum tutturmamız ve bu klonlar arasından gerçekte hangisi olacağımızı seçmemiz üzerine kurulmuş. Burada dikkat etmemiz gereken birkaç nokta bulunuyor. Bu noktalardan ilki, aynı anda en fazla dört klonumuzun var olabilmesi, ikinci noktaysa klonlarımızdan birine fiziksel bir temasta bulunursak klonumuzun yok olması. Dikkat etmemiz gereken son noktaysa ışıklar. Evet, ışıklara da dikkat etmemiz gerekiyor çünkü mavi ışık altındaki bölgelerde klonlarımızı oluşturamıyor, kırmızı ışık altındaki bölgelerde klonlarımızdan gerçekte hangisi olacağımızı seçemiyor ve pembe ışık altındaki bölgelerde bu iki önemli özelliğimizden de mahrum kalıyoruz. Bu ışıklarla bezenmiş platformlardaki bulmacalar oyun ilerledikçe çok daha zorlayıcı bir hal alıyor. İlk başlarda sadece ışıklara dikkat etmemiz yeterliyken, daha sonraları değişken ışıklara ve platform öğelerine çok hızlı bir şekilde tepki vermemiz gerekiyor. Bulmaca çözmekten artakalan zamanlarda Chori V'teki tesislerde dolaşarak bulabileceğimiz bilgisayar terminalleri, bu gezegendeki yaşama ve oradaki insanların ortadan kayboluşuna dair tamamlayıcı kayıtlar içeriyor. Özellikle kendisiyle tanışma şerefine erişebildiğimiz Dr. Chalmers tarafından girilen kayıtlar, senaryonun derinliğini fark edebilmek adına çok önemli bilgiler içeriyor. Uzun lafın kısası, çok başarılı bir oyun olduğunu çekinmeden söyleyebileceğim The Swapper'ı genç, yaşlı, kadın, erkek demeden herkese öneriyorum. Bu arada aman ha kayalara dikkat edin, atalarımız "ummadık taş, baş yarar" diye boşuna dememiş. ■ Ahmet Rıdvan Potur

## The Swapper

+ Özgün oynanış, başarılı atmosfer, zorlayıcı bulmacalar, eğlenceli platform öğeleri  
- Saatin nasıl geçtiğini fark etmek zor

8,8





# LEVEL ONLINE

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

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

Her gün güncelleniyor

GUNPOINT

Yapım Suspicious Developments  
Dağıtım Suspicious Developments  
Tür Bulmaca  
Platform PC  
Web [www.gunpointgame.com](http://www.gunpointgame.com)



## Gunpoint



En güvenli bilgisayar, fişi takılı olmayandır!

**B** ağımsız yapımcıların ezber bozmaya devam ettiği şu günlerde yayınlanan Gunpoint, son derece başarılı yapımlardan bir tanesi olarak göze çarpıyor. Yapımcısının ilk oyunu olmasına rağmen oyuncular tarafından beğenilmesi de yapımcısını takibe değer kılıyor. Oyuna dönersek Gunpoint, iki boyutlu bir yapıda ve piksellerden oluşan bir görselliğe sahip. Bu görsellik ve oyunun ufak boyutu, Gunpoint'e benim gibi önyargıyla yaklaşmanıza neden olmasın çünkü oynadıkça her byte'in hakkını verdiğini fark edeceksiniz oyunun. Karakterimiz Richard Conway, serbest bir ajan ve onunla ilk tanışmamız da ajanlara yakışır bir şekilde ofisinin camından karşıdaki binanın içerisine uçarken gerçekleşiyor. İçerisine uçtuğu bina bir şirkete ev sahipliği yapmakta ve şirketin çalışanlarından Selena Delgado da bu uçuşu bizlerle birlikte görüyor. Ajanımızın uçuşundan etkilenen Selena hemen telefona sarılarak ajanımızı işe almak için onu arıyor.

Kısa bir konuşmanın ardından Selena'nın odasına doğru giden Richard, güvenlik kameraları tarafından izlenirken Selena'nın odasına başka birisi giriyor ve Selena'ya ateş ediyor ve bu kimliği belirsiz şahıs camdan atladığı gibi de kayboluyor. Güvenlik kameralarında Selena'nın odasına giderken görülen karakterimiz de bir numaralı şüpheli durumuna düşüyor ve Richard'ın macerası başlıyor.

Karakterimizin ajan olmanın gerekliliği olan teknolojiye de sahip olduğunu görüyoruz. Kullandığı cep telefonu ile bütün elektronik aletlere hükmedebilen Richard, telefonu ile kapıları, lambaları, güvenlik kameralarını, asansörleri, prizleri ve hatta silahları bile uzaktan kontrol edebiliyor. Ayrıca Richard'ın kullanmakta olduğu cep telefonu, oyunun arayüzünü de oluşturuyor. Ayrıca Richard'ın yüksek mesafelere bir çırılda sıçramasını sağlayan ve bu mesafelerden düştüğünde onu hayatta tutan bir pantolonu da var. Richard'ın bu süper pantolonuna ve telefonunun onlarca işlevine rağmen işini tek bir kurşunun bitirebiliyor olması da kendinizi süper kahraman gibi hissetmenize izin vermiyor. Bölüm tabanlı bir oynanışa sahip olan oyunda karakterimiz her bir bölümü kendinden istenenleri yerine getirerek geçmeye çalışıyor. Bölümler boyunca yaptığımız her bir hareket ve o bölümde geçirdiğimiz zaman, bölüm sonunda karnemizi oluşturuyor

ve bu karnede A+ almak da eksiksiz bir ajan olarak görevinizi tamamladığınız anlamına geliyor. Serbest bir ajan olarak kimin için çalıştığınız ve doğru bilgiyi kime verdiğiniz oyunun gidişatını etkiliyor gibi görünüyor. Bölümler arasında cep telefonumuzdan karakterimiz için yeni teknolojiler satın alabiliyor, karakterimizin yeteneklerini geliştirebiliyor ve hangi bölüme başlayabileceğimizi seçebiliyoruz. Sesler ve müzikler adına pek bir kısır olan oyun (Gerçi bölümleri geçmeye çabalar ve zamanla yarışırken seslerin farkında bile olmuyorsunuz.) her yeni bölümde biraz daha zorlaşarak ve oyuncuyu farklı şekillerde düşünmeye iterek oynanabilirliğini koruyor. Teknolojinin yeri geldiğinde ne kadar tehlikeli bir silah olabileceğini gösteren oyun, Watch\_Dogs öncesinde teknolojiyi nasıl kullanabileceğimizin de ipuçlarını veriyor. Birbirinin aynısı oyunları oynamaktan sıkılan ve parmaklarından çok kafasını çalıştırmak isteyen oyuncular için kesinlikle denemeye değer bir oyun olmuş. ■ Ahmet Ridvan Potur

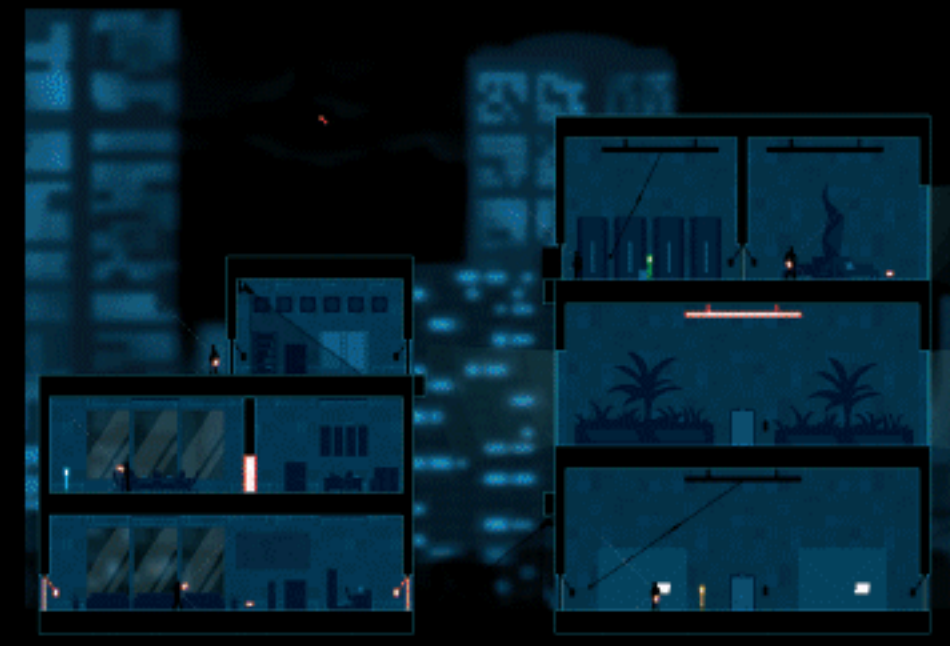
### Alternatif

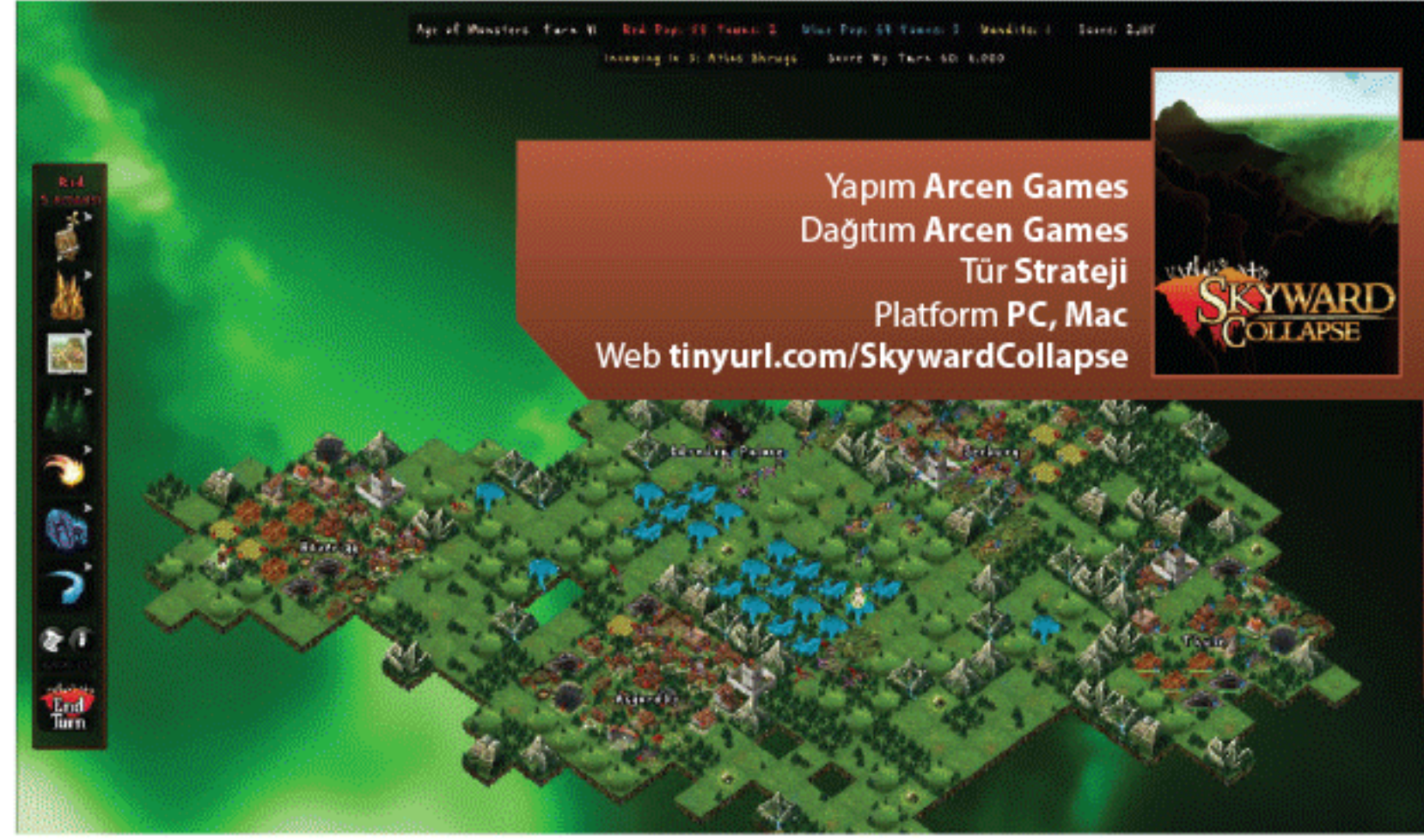
Monaco: What's Your Is Mine  
Splosion Man  
The Swapper

### Gunpoint

+ Güzel tasarlanmış bölümler, kafa patlatan bulmacalar, eğlenceli diyaloglar  
- Sesler, müzikler

8,5





Yapım Arcen Games  
Dağıtım Arcen Games  
Tür Strateji  
Platform PC, Mac  
Web [tinyurl.com/SkywardCollapse](http://tinyurl.com/SkywardCollapse)

## Skyward Collapse

### Savaş tanrısı



**S**kyward Collapse, alışılmadık bir strateji oyunu. "Strateji" deyince aklımıza gelen ilk şey, düşmanı yenmek... Üstelik oyunda canlandırdığımız rol de savaş tanrısı olunca, düşmanı yenmek için sağlam savaflara gireceğinizi düşünüyor olabilirsiniz ama biraz sakin ol yeğenim. Hele bi' gel, otur, soluklan. Hayatta her şey zafer kazanmak değil. Skyward Collapse'de uçan bir kıtada yer alan iki kavimin, birbiriyle sürekli savaş halinde kalmasını ama kimsenin kazanmamasını sağlamaya çalışıyorsunuz. Yani bildiğiniz, şerefsizin tekini oynuyorsunuz. İki tarafı da sürekli diğerine karşı kıskırt, fişekle, gazla,

sonra oturup savaşmalarını seyret. Amacımız, kıyamet gününe kadar iki kavimin de ayakta kalması. Ancak bu o kadar kolay bir iş değil. Bu saftirik kavimler sizin fişeklemenizle sürekli birbiriyle savaşırken, bir yandan da iç sorunlarıyla uğraşıyorlar. İsyan çıkabiliyor, eşkiyalar şehri basabiliyor, o olabiliyor, bu olabiliyor. Üstüne bir de kafalarını ezmek için gaza gelmiş bekleyen düşman kavim olunca, bir kavimin tarihten silinmesi çok da zor olmayabiliyor. Sanırım bu oyunu oynadıktan sonra, İnkaların, Azteklerin nasıl olup da yok olduğunu daha iyi anlayabiliyorsunuz. Savaş tanrısı olarak, kavimlerdeki birimlerin üzerinde

doğrudan bir kontrolünü yok ama gücünüz ve enerjiniz doğrultusunda bu kavimlere yardımda bulunabiliyor, savaşacak askerler gönderiyor, destek veriyor, sırtlarını sıvazlıyorsunuz. Zavallılar da sanıyorlar ki savaş tanrısı onlarla. Küçük zavallılar.

■ Cem Şancı

### Skyward Collapse

- + Orijinal konusu ve oynanışı
- Daha zengin bir içerik olabilirdi, arayüz daha iyi olabilirdi

8,0

## Fallen Enchantress: Legendary Heroes

### Herkeseye daha fazla RPG



**E**lemental: Fallen Enchantress, uzun zamandır özlediğimiz fantezi 4X alanındaki önemli bir oyun olarak kalbimizde taht kazanmıştı ancak bazı eksikleri vardı. Özellikle oyundaki kahramanlara yeterince odaklanmak mümkün olmuyordu. Her ne kadar kahramanların üzerine kurulu olsa da oyun, büyüler yetersiz, yetenekler az ve haliyle yaratılabilecek taktikler sınırlı idi. Bir süre sonra tüm savaşlar, benzer stratejilerle kazanılan bir zaman kaybına dönüşüyordu. Fallen Enchantress: Legendary Heroes ile oyundaki bu eksiklerin kapandığını görüyoruz. Artık kahramanları geliştirmek için çok daha fazla seçeneğimiz bulunuyor ve üstelik oyunun diğer noktalarındaki gelişmeler de

oyunu daha zevkli kılıyor. Daha büyük haritalar, daha büyük ve daha kapsamlı stratejiler gerekiyor. Oyuna eklenen canavarlar ve farklı düşmanlarla oyun haritası, eskisine oranla çok daha fazla sürprize gebe. Bu da haritayı keşfetmeyi daha cazip hale getiriyor. Oyunun zorluğundan şikâyet edenler içinse pek çok değişkeni derecelendirmek mümkün kılınmış. Haritada gezinen canavarların sayısını azaltıp asıl odak noktanızı rakip krallıklarla savaşmaya çevirebilirsiniz.

Elinizin altında çok daha fazla sayıda kahraman var. Üstelik hepsinin farklı farklı yetenekleri ve özellikleri bulunuyor. Karşınızdaki düşman çeşidinin de artmasıyla artık çatışmalarda bir taktiğe takılıp kalmanın sıkıcılığında saplanmıyorsunuz, her çatışma yeni bir heyecan olarak karşınıza çıkıyor. RPG öğeleri bir hayli zengin olan bir fantezi 4X strateji oyunu olarak Fallen Enchantress: Legendary Heroes, ona ayırdığınız zamanı hak eden bir oyun. ■ Cem Şancı

### Fallen Enchantress: Legendary Heroes

- + Daha geniş haritalar, daha fazla seçenek, daha çok içerik, daha zengin bir oynanış
- Grafik kalitesi yükselmiş ama hala "çok süper" değil

8,0

Yapım Stardock Entertainment  
Dağıtım Stardock  
Tür Strateji  
Platform PC  
Web [elementalgame.com/legendary-heroes](http://elementalgame.com/legendary-heroes)





Yapım Point 5 Projects  
Dağıtım Digital Tribe  
Tür Aksiyon / Platform  
Platform PC, Mac  
Web badbotsthegame.com



## Bad Bots

İnsanların robotlardan çektiği nedir arkadaş?

**N**eden böyle klasik bir başlık attım? Çünkü Bad Bots, eskilerden bir oyun. İçinde mahsur kaldığımız uzay gemisinde bizi öldürmek için her şeyi yapan robotlardan kaçtığımız, retro tarzda bir yapım. Tüm bağımsız yapımların güzel yanlarından biri olan sadelikten nasibini biraz fazla almış bir platform / aksiyon oyunuyla karşı karşıyız.

Bad Bots akın akın gelen robotları parçaladığımız, etrafa makine yığınlarını serpiştirdiğimiz, oldukça basit ve tamamen zaman öldürmeye yönelik. İşin eğlencesi de zaten burada; ne yaptığını düşünmeden, sadece bizden başka gördüğümüz her şeyi parçalamak. Evet, eski atari salonu günlerini anımsatıyor. Bir ana silahımız, etrafta bulduğumuz ikincil silahlar, kutuları parçalama, bir noktaya gelince hareketlenen robotlar, büyük bir çatışmadan önce etrafta bulunan bolca cephaneye... Daha ne isteyebilirim ki? Elbette ki

müzik! Malesef yapımcılar "yalın oyun" kavramını biraz abartmışlar ve müzikleri es geçmişler. Bu konuda hala şaşkınım. Birkaç kere ayarları kurcaladım, oyunu açıp kapadım ama ne yazık ki kulağıma sadece robotların sesi geldi. Umut ederim bu benim hatamdır çünkü bu çok ayıp olmuş.

Hayatta kalma moduysa oyuna biraz renk katsa da yeterli olmamış. Kısa oynayıp süresine sahip olması bu şekilde değil, birkaç bölüm daha tasarlanarak kapatılabilirdi. Bad Bots yine de eski günlerin hatrına bir şans verilmesi gereken bir oyun. En azından yorgun bir günden sonra bir akşamınızı ayırabileceğiniz tarzda. **Süha AI**

### Bad Bots

+ Nostalji, rahat oynayıp  
- Müzikler, yetersiz içerik

5,7

## Cubetractor

Eğlenceli robotlar ve bulmacalar

**D**okunmatik ekranların hayatımıza girdiği günden itibaren oyunlara bakış açımız ister istemez değişti. Birçok oyunu izlerken bile kendimi "Acaba akıllı telefonda nasıl olurdu?" derken buluyorum; üstelik bu cihazları kullanmamayı tercih etmeme rağmen. Fakat sonuç olarak oyun alışkanlıklarının gitgide değiştiği bir gerçek, olumlu ya da olumsuz... İşte Cubetractor da oyuncuya yukardaki soruyu sorduruyor.

Bakış açımızın kuşbakışı olduğu, sadece dört doğrultuda hareket edebildiğimiz bir bulmaca oyunuyla karşı karşıyayız. Amacımızsa etraftaki düşmanları hareket doğrultumuzda çektiğimiz karelerle yok etmek.

İlk bölümlerde, bu karelerle android'leri ezerek yok ediyoruz. Daha sonra karşımıza daha çok bombardıman kuleleri çıkıyor; hem bizim, hem düşman için. Doğru iki kareyi çarpıtırabilirseniz bu karelerden oluşturduğunuz bu kulere ek olarak taretler, ateş hızını arttıran yapılar oluşturmak mümkün. Cubetractor çeşitlenirken yeni gelen özellikleri düzenli ve sıralı olarak oyuncuya sunuyor.

Oynayıp basitliği sizi yanıltmasın. Her gelen özellik yeni bulmaca çözümlerine yol açıyor. Ek olarak bütün bölümler orijinal olduğundan "bu oyun kendini tekrar ediyor" demek mümkün değil. Kısa bir oynayıp süresi sunması belki bir dezavantaj fakat tek bir güzel

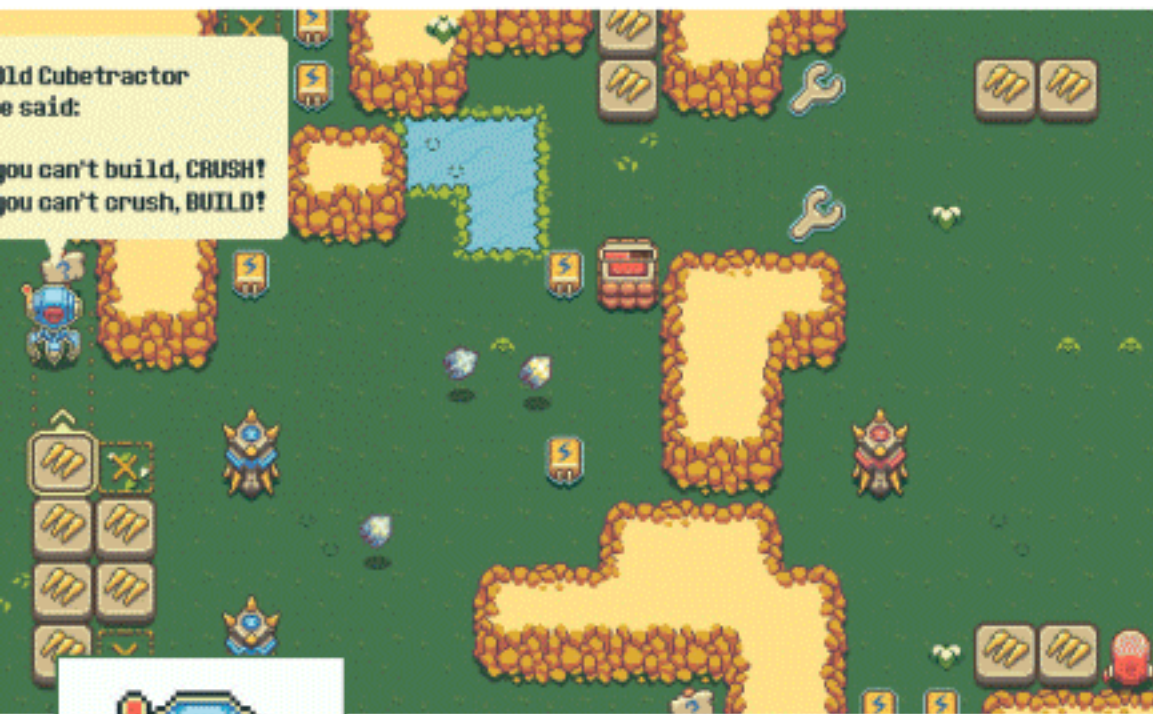
müzikle daha uzun bir oyun olmasını da istemezsiniz.

Bilgisayarlarımızda daha çok böyle oyunlar görmek istiyorum. Hemen hemen kusursuz ama çerez bir oyun arıyorsanız bu oyun size göre. Güzel bir hikaye sunması da cabası. Hikayeyi sır olarak tutuyorum çünkü zaten oyunun diğer dinamikleri oynamak için yeterli. **Süha AI**

### Cubetractor

+ Kolay ve eğlenceli oynayıp, kendini tekrar etmemesi, hikaye, sesler  
- Son bölümler düşünmeye değil, zamanlamaya yönelik

7,5



Yapım Ludochip  
Dağıtım Ludochip  
Tür Bulmaca  
Platform PC, Mac  
Web ludospark.pondspark.com



LEVEL  
DVD'de

## Return to the Sky

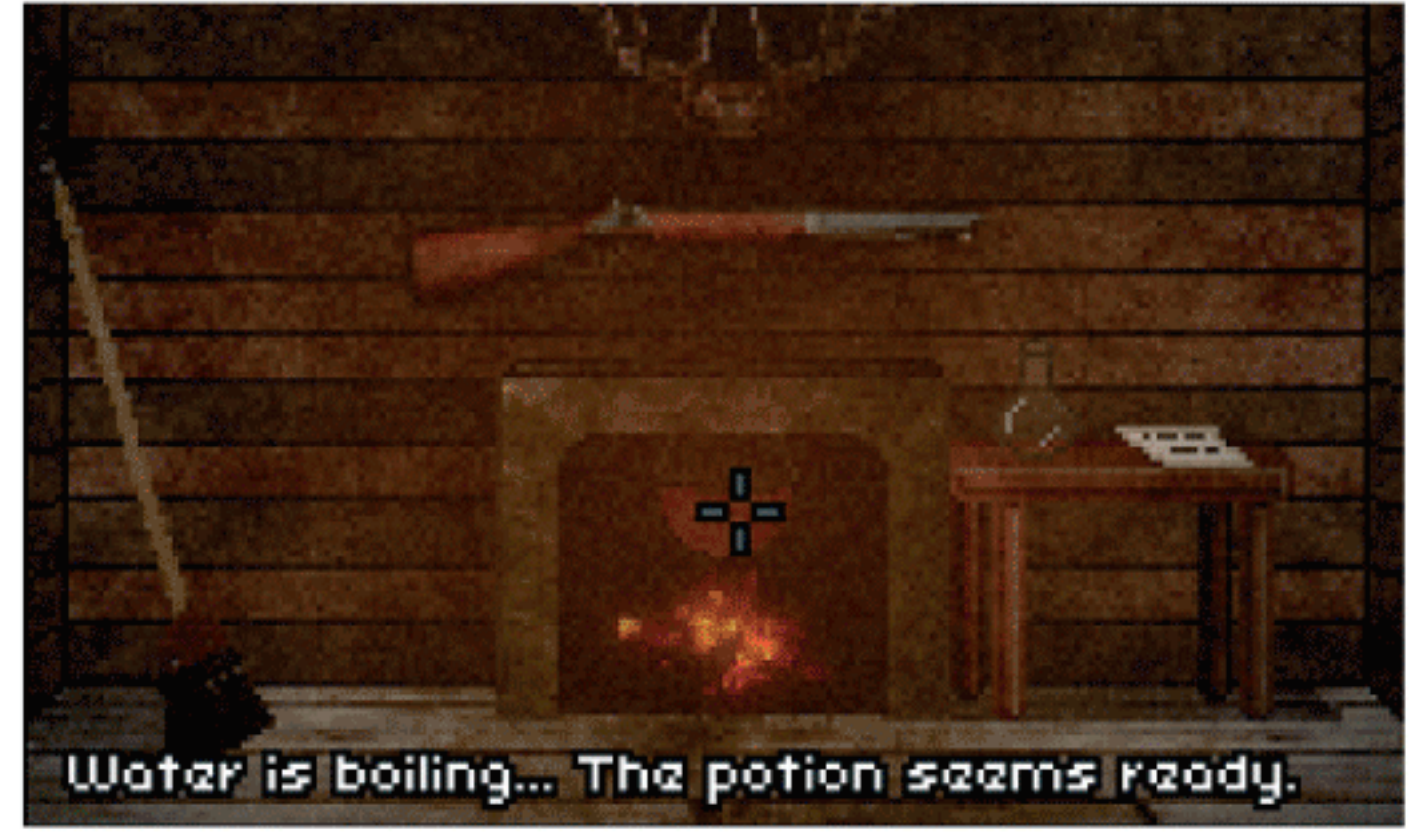
Koşarsan, düşmezsın...

**O**yunu yükledim, ilk bölüme baktım, sadece zıplayan bir karakterin binaların tepesinde dolaştığına şahit oldum. "Bunun nesi oyun?" diyordum ki diğer bölümde peşime dev bir kurukafa takıldı ve bir daha da bırakmadı. Dümdüz koşup önünüzdeki engelleri aşmanızı buyuran Return to the Sky'da saldırmak yok, enteresan hareketler yok, hikâyeden de eser yok. Varsa yoksa bolca zıplamak ve hızlı olmak söz konusu. Karakterimiz iki boyutlu bir ortamda koşuyor, duvarlardan hızlıca

sekiyor ve bölüm çıkışına ulaşmaya çalışıyor. Yolumuza mavi, parlayan nesnelere çıkıyor, bunları toplayarak da bizi takip eden kurukafayı biraz daha geriye itiyoruz. Oyun hiç kolay değil, aksine zor bile diyebiliriz. Duvarları dikkatlice aşmak ve yolu önceden tahmin edebilmek büyük önem taşıyor. Hızlı ve eğlenceli bir oyun olmuş; bunun daha kalitelisine de Rayman Legends deniyor, aklınızda olsun. ■

Tür Platform  
Yapım Samir Patel  
Web [tinyurl.com/q6s6w9f](http://tinyurl.com/q6s6w9f)

8,1



## Don't Escape

Kurtadama dönüşmeye üç, iki, bir...

**D**aha önce bu bölümde Deep Sleep adında bir korku / macera oyunu tanıtmış mıydım? Hatırlıyor musunuz? Tanıtmadıysam belirteyim, çok iyi bir oyundu. Kısaydı ama iyiydi. Bu oyunun yapımcısı Scriptwelder, yepyeni macera oyunu Don't Escape ile yine bizi bir çeşit gerilimin ortasına oturtuyor, çevremize de bir kulübe diyor. Biz bu kulübeden kaçmak "istemeyen" bir adamız zira o gün kurtadama dönüşüp masumların canını alacağımızı biliyoruz. Şafak vaktine kadar kendimizi eve

hapsetmenin yolunu arıyor ve birkaç çıkışı olan evdeki bu çıkışları -çevreyi araştırarak- kapatmaya çalışıyoruz. Pencereyi kalaslarla kapatıyor, kapıyı kilitlemeye uğraşıyoruz ama bunları yapmaya çalışırken de bayağı sağlam bir araştırmaya koyulmamız gerekiyor. Kendinizi hazır hissettiğinizde de bir tuşla kendinizi kilitleyip kilitlemediğinizi öğreniyor ve oyunu sonlandırabilirsiniz. Bence deneyin ve her deliğe göz atmayı ihmal etmeyin. ■

Tür Macera  
Yapım Scriptwelder  
Web [www.scriptwelder.com](http://www.scriptwelder.com)

9,0

## ESC

Tek, önemli tuş

**T**yping of the Dead hala evrendeki en iyi "yazma yeteneğinizi ölçme" oyunudur. ESC de bunun yerini elbette ki alamayacaktır ama yine de iyi bir bağımsız oyun çalışması olduğunu da söyleyebiliriz. Oyunda ESC tuşunu kontrol ediyoruz. ESC tuşu ayaklı ve izometrik görüntüde istediği yöne gidebilen bir varlık. Ne var ki klavyedeki diğer harfler bu tuşa savaş açmış durumda ve ellerinde sopalarla onu kovalıyor. Kahramanımız hiçbir şekilde saldıramıyor ama size saldıran

harfleri klavyeden tuşlayarak onlardan kurtulabiliyorsunuz. Bu harflerden bazıları çok daha hızlı hareket ettiği için önce onları yok etmeniz gerekiyor; ardından bir yandan kaçarken, diğer yandan da diğer harfleri tuşlamaya çalışıyoruz. Bir yandan karakteri yönlendirdiğimiz için harf basma işi tek elimize kalıyor ve ilerleyen kısımlarda bu bayağı bir zorlanmamıza neden oluyor fakat yine de eğlendiriyor. ■

Tür Aksiyon  
Yapım Terri Vellmann  
Web [tinyurl.com/moydmsz](http://tinyurl.com/moydmsz)

8,0

## Slime Laboratory 2

Yeşil, kaygan, akıllı

**S**lime Laboratory gibi çok oyun gördük aslında. World of Goo var misal. Fakat orada birden fazla "şey" ile mücadele ediyor, zorlanıyorduk. Buradaysa tek bir yeşil, jölemsi yaratığa sahibiz. Amacımız her bölümde çıkışa ulaşmak ve engelleri aşmak. Yaratığımız parçalara bölünmediği için onu hep tek bir varlık olarak düşünmemiz gerekiyor. Zamanlamayı iyi ayarlayıp engelleri aşmak, sahip olduğumuz kurbağa dili özelliğiyle tuşlara dokunmak, bir

bölümü tamamlamak için yeterli oluyor. Tabii ki bunları yaparken dikkatli olmak ve bölümün neresinde ne var, hepsini akılda tutmak da önemli. Web tarayıcısından da oynanabilen oyun pek orijinal sayılmaz ama denemeye değer. ■

Tür Macera  
Yapım Neutronized  
Web [tinyurl.com/nv98qgf](http://tinyurl.com/nv98qgf)

7,2

LEVEL  
DVD'de

TUNA SENTUNA

# BIG BOSS

BİR OYUN FİRMASI,  
İŞTEN ANLAMAYAN BİR PATRON,  
BİR PROGRAMCI.

**ÇIK DIŞARI,  
ÇIK ÇABUK!**



**SİS**

- Oğlum kalk uyuma; geçen biri SimCity oynamış, oynamış üstüne konuşup internete koymuş. Gece hepsini izledim, çok gaza geldim, SimCity gibi bir oyun yapıyoruz derhal!
- Derhal derken?
- Koy hemen binaları, ağaçları, denizleri, her şeyi!
- Geçen ay bunun tatillisini yapmayı denemedik mi zaten?
- Hemen bir mahalle oluşturun.
- Hocam onu oyuncu yapacak, biz değil...
- Hayır! Biz önceden bir şehir koyacağız oraya, böylece oyuncular bomboş arazilere, başıboş ağaçlara-
- Başıboş ağaç...
- Yap şehir yap! Tren yolu koy, gar koyma şimdilik. Otoyol koy beş şeritli. Önüne evler koy. Otopark çok yapma, güzel gözüküyor.
- Otoyolun bitişinde meydan var. Şehrin merkezine indi otoyol...
- Tamam, şuradaki ağaçları uçur, yol oradan geçsin.
- Uçurdum.
- Sesler geliyor?
- Halk ayaklandı patron.
- O ne demek lan?
- Ağaçları seviyorlarmış sanırım.
- Tamam, söyleyelim evlerine gitsinler.
- Gitmiyorlar, gitmedikleri gibi sayıları da artıyor anbean.
- Tamam, ATOM koy bir tane, hepsi gider.
- ATOM mu? TOMA olmasın?
- Atom ağır olur, değil mi? TOMA koy bari. Neyse o...
- Koydum. Su fişirtiyor saatte 100 mil ile.
- Mil mi?
- MPH.
- Evladım! İyi işte, serinlerler suyla. Bir - iki tane daha koy onlardan, halkımız neşelensin.

## **TAMAM, ANONS YAPMADAN BOMBA AT SINLAR. VER EL BOMBASI ELLERİNE.**

- Hocam yere kapaklanıp duruyorlar, öyle sevimli bir şey değil bu.
- Öfff! Nasıl gidecekler peki eve? Polis barikat kursun, ilerleyemesinler.
- Polis teşkilatı oluşturayım bari.
- Barikatın arkasında beklesinler ve anons yapsınlar. "Beş dakikaya dağılmazsanız, saçınızı başınızı yolarız!" desinler.
- Boss olarak da Bülent Ersoy'u koyalım mı?
- Dalga geçtin, anladım. Tamam, anons yapmadan bomba atsinlar. Ver el bombası ellerine.
- El bombasını tam olarak ne sanıyorsunuz?
- Ele iyi oturan bomba değil mi?
- Patron...
- Tamam, başka bir tane ver.
- Verdim patron. Atıyorlar sağlı sollu.
- Güzel. Geri çekildiler mi?
- Gaz oldu her taraf...
- Oğlum piyaz üstüne barbunya yedim. Aygaz tüpünden farkım yok, ne yapayım?!
- Öhm... Oyunda diyordum ben...
- Ha, peki... Halk ne yaptı?
- Hocam maske falan taktılar. Limon var ellerinde bir de. Bir grup da damperli kamyon çalmış, barikata doğru sürüyor.
- Oğlum zıvanadan çıktı iş!
- Halk bir mesaj yolluyor. Dinleyelim mi?
- Çıktı aşağıda sağda zaten. "Melis: Slm. Hala işte misin yaaa... Çok skldm." Bunu mu gönderdi halk?
- Facebook açık kalmış patron, sorry.
- Sorry? Halk ne diyor çocuğum?! Her yer duman oldu!
- "Özgürlük kısıtlanamaz!" diyorlar hep bir ağızdan.
- Ağaçla ne ilgisi var lan bunun?
- İşte konu oradan, oraya gelmiş.
- İyi be! Kaldır otoyolu oradan, park yap bir tane. Özgürlük Parkı olsun adı da. Gidip çimsinler, gazdan kurtulup iki nefes alsınlar.
- Peki ya ben?
- Oğlum bol soğanlı piyaz üstü barbunya pilaki diyorum lan!

# LEVEL'A ABONE OLUN

10 SAYI FİYATINA 12 SAYIYA SAHİP OLUN

75 TL

## ABONE FORMU

İlk defa abone oluyorum

Yenileme

ABONE  
OLMAK İÇİN  
0212 478 0 300  
www.doganburda.com

Firma Adı:

Adı Soyadı:

Doğum Tarihi

Mesleği (Görevi):

Adresi:

Posta Kodu:

Şehir:

Tel:

Faks:

Cep Tel:

E-Mail

**Abonelik Bedelini**  Havale ile gönderiyorum  Tek seferde kredi kartımdan çekiniz

Kredi kartımdan 3 taksitle çekiniz

Advantage

Axess

Bonus

Maximum

World

**Kart Sahibini Adı Soyadı:** \_\_\_\_\_

Visa

Master Card

**Kart No:** \_\_\_\_\_

**Son Kullanma Tarihi:** \_\_\_\_\_

**Güvenlik No:** \_\_\_\_\_

Faturayı Adıma Kesiniz

Faturayı Firma Adına Kesiniz

V.Dairesi

V.No:

Adres:

Kart Sahibinin imzası:

Dergileriniz

**Yurtiçi kargo**

ile imza karşılığı  
teslim edilecektir.

## Abonelik Seçenekleri

1 yıllık abonelik (10 sayı fiyatına 12 sayı)

75 TL

Bu form 31 Temmuz 2013 tarihine kadar geçerlidir.

### Ödeme bilgileri

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

### \*Taksitli Abonelik (Sadece kredi kartıyla yapılan ödemelerde geçerlidir.)

Her ayın 20'sine kadar ulaşan abone başvuruları, çıkacak ilk sayıdan itibaren uygulanacaktır.

### Doğan Burda Dergi Yayıncılık A.Ş.

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





# Donanım

## Ayın menüsü

**B**u ay yine oyuncuların en çok yatırım yapmaları gereken ürünlere, yani ekran kartlarına odaklandık ama araya da bir anakart sıkıştırdık. GeForce serisinin en güçlü

kartlarından GTX 770 ve GTX 650 modellerini sizler için didik didik inceledik, yetmedi, ASUS'un Republic of Gamers serisinden Maximus VI Extreme'i test merkezimizde ağırladık.



98

### Gigabyte

GTX 770 OC, Kepler mimarisine rağmen performans açısından tavan yaparak beğenimizi kazandı.



99

### ASUS

Republic of Gamers serisinden Maximus VI Extreme sayesinde Intel Z87'ye gün doğdu!



101

### Teknik Servis

Oyuncunun dostu Recep Baltaş, dertlere derman oluyor...

## Puanlama Sistemi

Incelediğimiz ürünleri satın alıp almama konusunda verdiğimiz puanlar size yardımcı olacak...



### Altın

10 üzerinden 10 alan ürünler



### Gümüş

10 üzerinden 9 alan ürünler



### Bronz

10 üzerinden 8 alan ürünler

Editörün  
Seçimi



## Gigabyte GeForce GTX 770 OC

Overclock yapmayı sevenler için...

**N**VIDIA'nın 700 serisine ait üst seviye GPU'larından birini kullanan Gigabyte GeForce GTX 770 WindForce 3x OC 2 GB, adından da anlaşılacağı gibi referans soğutma yerine etkili ve sessiz bir soğutma sağlayan özel WindForce 3x teknolojisini kullanıyor ve overclock'çuların hayallerini süsleyen bu kartı ağır yük altında bile 70 derecenin altında tutmayı başarıyor.

Üzerinde yer alan 80mm'lik üç adet fanın açılı yerleştirilmesi sebebiyle sıcaklığı daha sessiz bir şekilde karttan uzaklaştırırken bunların hemen altında yer alan ve hafıza modüllerinin üzerlerini de kaplayan alüminyum radyatörler ve ikisi 8mm, dördü 6mm'lik özel tasarım bakır borular da ısının etkin bir şekilde bileşenlerden uzaklaştırılmasında büyük rol oynuyor. Çift slot kaplayan Gigabyte GTX770 OC, testlerimiz sırasında yük altında neredeyse 190 watt gibi nispeten düşük bir tüketim gerçekleştirdi. Bu da 550 watt'lık bir sistemin kart için yeterli olabileceğini gösteriyor. SLI uyumlu tasarımıyla çoklu GPU kullanımına uygun olan kart üzerinde iki adet Dual Link DVI, bir tam boy HDMI ve DisplayPort bağlantıları yer alıyor. Dual Link

DVD ile Full HD'den daha yüksek çözünürlüklü ya da 125 Hz'e kadar olan monitörleri de rahatlıkla bu kartla kullanabiliyorsunuz.

Gigabyte'ın üst seviye ekran kartı ailesinin bir üyesi olan GeForce GTX 770 OC, üzerindeki WindForce 3x soğutma teknolojisiyle tüm diğer aile bireyleriyle benzerlik gösterse de CUDA değil, Kepler tabanlı bir çekirdeğe sahip. Dolayısıyla GTX 770 aslında GTX 680'nin devamı niteliğinde bir GPU. Ancak arasında fark yok demek haksızlık olur çünkü GTX 770, "default" olarak etkileyici bir 1137 MHz'lik saat frekansı geliyor ve bunu 1189 MHz'e kolaylıkla boost etmek mümkün. 2 GB GDDR5 hafızanın 7 GHz'lik default hafıza frekansı da yine parmak ısırtıyor. Bu şekilde GTX 680'e göre %10'luk bir performans artışı sağlanıyor. OC GURU II ile kolaylıkla 1300 MHz'e kadar overclock yapıldığında bile çok stabil çalışabilen kart, kullanıcıya %5 ile %10 arası bir performans artışı daha sağlıyor. Overclock durumunda hafıza frekansı da 7.5 Ghz'i geçiyor, bu şekilde GTX



780'e oldukça yaklaşıyor. Yaptığımız testlerde Crysis 3, Far Cry 3 ve benzeri tüm oyunlar ile 3DMark 11'de ilk beş içinde yer alan Gigabyte GTX 770 WindForce 3X OC, oyuna gönül vermiş olanlar için ideal bir seçenek gibi duruyor. ■ **Mahmut Karslıoğlu**

**İthalat:** Gigabyte

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

**Artı:** Güçlü ve sessiz soğutma sistemi, yüksek varsayılan saat hızları, geniş bağlantı seçenekleri

**Eksi:** Kepler mimarisini kullanması

**Puan:** 10/10





# ASUS Maximus VI Extreme



## Intel Z87 şenleniyor!

**H**er geçen gün üreticilerin yeni Intel Z87 yonga setli anakartları kendini göstermeye devam ediyor. Elbette ki ASUS da bu dev üreticilerden biri ve yeni kartı Maximus VI Extreme ile Republic of Gamers serisini adeta şenlendiriyor. Intel'in LGA 1150 soketinde Maximus VI Extreme anakartıyla boy gösteren ASUS, dördüncü nesil Haswell Intel işlemci desteği, AMD CrossFireX ile NVIDIA SLI teknolojilerine hazır olması, hız aşırma meraklılarına özel geliştirilmiş tasarımı ve beraberinde getirdiği OC Panel ile fazlasıyla kıskırtıcı görünüyor.

Sınıfının başarılı örneklerinden biri olan ASUS Maximus VI Extreme, kırmızı ve siyah renklerle güçlendirilmiş bir tasarıma sahip. Ferah bir yapıya sahip olan anakart, beş adet PCIe 3.0/2.0 x16 ile dört adet DIMM DDR3 slot'a yer veriyor. Hız aşırma yoluyla 3.000 MHz'ye kadar bellek hızı desteğinde bulunan Maximus VI Extreme, kapasite olarak da maksimum 32 GB'ı destekliyor. Tam kalbinde çevresi soğutucu duvarlarla çevrilmiş işlemci soketini bulandıran Maximus VI Extreme, dördüncü nesil Intel Core i7, i5 ve i3 işlemcilerine destek veriyor. Intel'in 22nm mimarili Haswell

işlemcilerine hazır olan Maximus VI Extreme, Intel Turbo Boost 2.0 teknolojisiyle de gücüne yön veriyor elbette. 4-way NVIDIA SLI ve AMD Cross-FireX grafik teknolojilerine verdiği destekle grafik performansı konusunda tatmin edici olan Maximus VI Extreme, RAM slot'larının hemen yan tarafında, daha önce Maximus V Extreme'de de bulunan akıllı butonlarını konumlandırıyor. ASUS, Start ve Reset butonlarına burada yer veriyor. V Extreme'de Go Button olarak gördüğümüz MemOK yine geri dönmüş. Bu tuşla RAM zamanlamalarıyla ilgili sorunlarınızı rahatlıkla çözebiliyorsunuz. MemOK'un hemen üst kısmında göreceğiniz kırmızı renkli anahtar takımıyla PCIe x16 yuvalarından hangisini kullanacağınızı ayarlayabiliyorsunuz. Maximus VI Extreme'in arka bağlantılarından bahsedecek olursak, bağlantıları arasında altı adet USB 3.0, iki adet USB 2.0, 10 adet SATA 6 GbB/s, HDMI, Ethernet ve Wi-Fi 802.11ac ile Bluetooth 4.0 bulundurduğunu söyleyebiliriz.

Güçlü mimarisıyla birlikte özellikle oyun severler için sunulan Maximus VI Extreme, aynı zamanda elbette ki imaj ve video düzenlemeyle ilgili kullanıcılar için de hazır olarak bekliyor. Daha önceki Maximus'larda da karşılaştığımız OC Panel'i

VI Extreme'le de sunan ASUS, bu cihazıyla birlikte hız aşırımıyı çok kolaylaştırıyor. İster kasanıza monte edebileceğiniz, ister uzaktan kumanda gibi harici olarak konumlandırabileceğiniz bir yapıya sahip olan OC Panel, üzerinde 2,6 inç büyüklüğünde bir ekran bulunduruyor ve ekranın çevresinde dört fonksiyon tuşu sunuyor. Bu tuşları kullanarak Normal ve Extreme mod arasında geçiş yapabiliyor, işlemci hızını arttırabiliyor, gücü açıp kapatabiliyor ve fan hızını kontrol edebiliyorsunuz. Ekranının altındaki bölümlerle uç kullanımlara açık olan OC Panel, en alt kısmındaki OC Panel bağlantısıyla da kolay bir şekilde ve bir kablo yardımıyla anakart üzerindeki ROG\_EXT kısmına entegre edilebiliyor. Maximus VI Extreme, OC Panel'in gelişmiş sürümüyle karşımıza çıkmasının yanı sıra geniş kutu içeriğiyle de zengin bir görünüm sunmayı başarıyor. ■ Ercan Uğurlu

İthalat: ASUS

Web: www.asus.com.tr

Artı: Güçlü tasarım, OC Panel ile hız aşırma kolaylığı, yüksek performans imkânı

Eksi: -

Puan: 10/10



## NVIDIA GeForce GTX 650 Ti Boost



Boost teknolojisiyle yüksek performans

**Y**akın zamanda tanıtılan ve tanıtıldığı günden bu yana raflardaki yerini alması için oyun severler tarafından heyecanla beklenen NVIDIA'nın orta sınıfa konumlandığı GeForce GTX 650 Ti Boost ekran kartı, GeForce GTX serisi içinde de GeForce GTX 650 Ti ile GeForce GTX 660 arasında yer alıyor. Gösterdiği performansla GTX 650 Ti'dan %40 daha iyi olduğunu hemen söyleyebileceğimiz GeForce GTX 650 Ti Boost, tek fanlı tasarımı ve Kepler mimarisi ile dikkat çekiyor.

Az önce de bahsettiğimiz gibi, tek fanlı bir tasarıma sahip olan GeForce GTX 650 Ti Boost, 24.1cm x 11.1cm boyutlarına sahip bir kart. Soğutma sistemiyle birlikte görevini başarıyla yerine getiren GeForce GTX 650 Ti Boost, Kepler GPU mimarisine sahip. Böylece yalnızca piyasaya son sürülen DirectX 11 destekli oyunlarda yüksek performans almakla kalmıyor, bunun yanında watt başına optimum performansı da garantiliyorsunuz. Performansın yanı sıra enerji verimliliği de sağlayan GeForce GTX 650 Ti Boost, 192-bit GDDR5 bellek arayüzüyle birlikte 2 GB'lık bir bellek kapasitesi

sunuyor. İsminden de anlaşılacağı gibi NVIDIA GPU Boost teknolojisiyle birlikte gelen GeForce GTX 650 Ti Boost, Boost özelliği devreye girdiğinde 980 MHz'lik saat hızını 1033 MHz'ye taşıyabiliyor. Bunun yanında NVIDIA Adaptive Vertical Sync teknolojisini de barındıran ekran kartı, tamamen oyuna odaklanmanızı sağlıyor. Ayrıca SLI desteği sunan kart, çoklu GPU kullanımına da uygun olduğunu gösteriyor. Cihazın bağlantıları arasındaysa iki adet DVI, HDMI ve DisplayPort arabirimleri olduğunu görüyoruz.

NVIDIA GeForce GTX 650 Ti Boost'un sunduğu performansın oldukça başarılı olduğunu söyleyebiliriz. Yaptığımız testler sonucunda oldukça iyi sonuçlar verdiğini gözlemlediğimiz NVIDIA GeForce GTX 650 Ti Boost'u elbette ki oyun seanslarımızda da kullandık. Crysis 3'te ortalama 50fps gibi iyi bir sonuç ürettiğini gözlemlediğimiz kart, diğer oyun testlerinde de rakipleriyle sıkı bir rekabet halinde. NVIDIA GeForce GTX 650 Ti Boost'un en yakın rakibi olan AMD Radeon HD 7790 ve AMD Radeon HD 7850 ile iyi bir mücadeleye girdiğini söyleyebiliriz.

Assassin's Creed III'e baktığımızda 1920 x 1080 piksel çözünürlükte ortalama 60fps aldığımız NVIDIA GeForce GTX 650 Ti Boost'u 54fps ile HD 7850 ve 50fps ile HD 7790 takip ediyor. Heaven Benchmark testi sırasında AMD Radeon HD 7850 ile kafa kafaya mücadele eden GeForce GTX 650 Ti Boost, AMD Radeon HD 7790 ile yaptığı yarışı da rahat kazanıyor. Galibiyet serisini BioShock Infinite ve Batman: Arkham City gibi oyunlarda da sürdüren NVIDIA GeForce GTX 650 Ti Boost, her ne kadar ezeli rakibiyle arasında uçurum yaratmasa da öne geçmeyi başarıyor. Bu sebeple oyun severler tarafından rahatlıkla tercih edilebileceğini düşünüyoruz. ■ Ercan Uğurlu

**İthalat:** MSI

**Web:** www.msi.com.tr

**Artı:** Yüksek performans, düşük güç tüketimi, SLI desteği

**Eksi:** Fan sesi daha düşük olabilirdi

**Puan:** 9/10



► **S:** Bilgisayarımın özellikleri şunlar: İşletim sistemi Microsoft Windows 7 Home Basic 64-bit, anakart Pegatron IPXSB-H61, işlemci dört çekirdekli Intel Core i5-2400 CPU 3.10 GHz, ekran kartı 1 GB AMD HD Radeon 6350 128-bit, bellek 8 GB. Bilgisayarımın çok kötü olduğunu biliyorum. Bilgisayarım Casper ve bu yüzden çabuk ısındığını öğrendim. Ben de yeni bir bilgisayar toplayacağım. Bir de benim monitörüm aslında televizyon. Bu yüzden bilgisayara televizyon kartı alsam bir şey değişir mi? Bütçem 1.000 - 1.500 TL arası. Ali Berdan Kalsen

**C:** Yeni sistem için bütçen çok yeterli değil. Daha doğrusu bu sisteme upgrade yapman bana daha mantıklı geldi. Anakartı Z77 yapalım. İşlemci, bellek ve sabit disk kalsın. Kasayı da 500W güç kaynağına sahip bir modelle değiştirelim. SSD takalım ve en önemlisi, ekran kartını en az HD 7850 veya GTX 660 Ti yapalım. Televizyon kartıyla monitör - televizyon arasında bir bağ yok. Televizyon izlemek istiyorsan PCI Express bir televizyon kartı alabilirsin ama.

**S:** Vatan'dan MSI GE60 almayı düşünüyorum. Birkaç hafta sonra üniversite sınavından çıkacağım için babamdan bütçeyi biraz arttırmasını rica edebilirim bence. Bu bilgisayar nasıldır? Kaç sene yeni çıkacak Battlefield ve Call of Duty tarzı oyunları Ultra olmasa da Medium - High oynatır? Bir de i5 ve i7 modeli arasında 250 TL fark var. Bu farka değer mi? Mert Tatar  
**C:** Bütçeni belirtmemişsin fakat GE60, GTX 660M ekran kartıyla geliyor ve gayet iyi bir ekran kartı. Fakat sorun şu ki cihazın monitörü 1080p ve bu da kartı biraz zorluyor. Call of Duty: Ghosts sorun değil fakat Battlefield 4 için aynısını söyleyemem zira Battlefield 4 her zaman daha iyi görsel kaliteyle geliyor. Öte yandan yeni çıkan GTX 765M ekran kartlı modellere de bakabilirsin.

**S:** Diyelim ki performans odaklı bir bilgisayarımız var ve bunun 1 GB bellekli, GTX 670 gibi bir ekran kartı var. Ve yine diyelim ki bir oyun oynuyoruz ve bu oyunun 1.5 GB ekran belleğine ihtiyacı var ve mecburen

## Vista ve sonrası işletim sistemlerinde RAM kullanımını bilgisayarın performansını artırır

ekran belleği 1 GB olduğu için 0.5 GB bilgisayar RAM'inden yiyecek. Bu gibi bir durumda bilgisayarın performansında bir düşüş olur mu? RAM'imiz de 8 GB olsun. Bengialp Akseki

**C:** Öncelikle ben bugüne kadar 4 GB'tan fazla sistem belleği isteyen bir oyun görmedim. Bu yüzden sistemde 8 GB bellek varsa ve bunun sadece 512 MB'lık kısmı ekran kartına ayrılacaksa sistem yavaşlamayacaktır. Fakat şöyle bir durum var: Ekran kartları GDDR5 bellek kullanırken senin sistemindeki bellek DDR3'tür ve bu ikisi arasında dağlar kadar fark var. Ekran kartı belleği 4000 MHz'de çalışırken, senin sistemindeki bellekler 1600 ya da 1333 MHz hızında çalışır. Ayrıca ekran kartı, kendi belleğine çok daha hızlı ve geniş bir veri yoluyla ulaşırken, sistem belleğine daha gecikmeli ve uzun yollardan ulaşır. Zaten bu yüzden "onboard" diye tabir edilen bütünleşik ekran kartları bir işe yaramaz. Çünkü sistem belleği kullanılır ve bu yüzden hep yavaştır. Yine oyunlardan da 1 GB'tan fazla VRAM'e ihtiyacı olan çok azdır. Ancak 1080p üstüne çıkınca 1 GB'tan fazla belleği önemi olur. Yoksa dediğim gibi ekran kartında bellek miktarının pek bir önemi yoktur. Bir de

şunu ekleyeyim: Vista ve sonrası işletim sistemlerinde RAM kullanımını bilgisayarın performansını artırır. Sence saniyede 100 MB veri okunabilen sabit diskte mi ön bellekleme yapmak daha mantıklı, yoksa saniyede 25.000 MB veri okunabilen ve yedi nanosaniyeyle erişilebilen bellekte mi? Bu yüzden "çok RAM kullanıyor" gibi bakkal ge-yiklerine kulak asmayın, Windows 8'e geçin.

**S:** Ekran Kartım ASUS HD 7850 serisi. Bu kartta Battlefield 3'ü Ultra'da açabilir miyim? Ekran kartında herhangi bir oyundayken veya bir video izlerken belli bir süre sonra ufak kasmalar oluşuyor. Mouse'u hareket ettirince ya da klavyeden bir tuşa basınca kasma sorunu ortadan kalkıyor. Nedeni ne olabilir? Arman Samur

**C:** İlk olarak AMD 13.6 sürücüsünü kurmanı tavsiye ederim. Bu sürücü video sorununu çözmeli. Çözmezse Windows 8 kurmanı tavsiye ederim. Donanımsal video hızlandırma teknolojisi ve güncel DirectX barındırıyor. Eğer çözünürlük 1920 x 1080 olursa Ultra belki mümkün olmayabilir fakat High ayarlar kesinlikle mümkün.

**S:** Ben bir bilgisayar toplamak istiyorum ve monitör dâhil 2.400 TL civarı bütçem var. Şöyle bir sistem düşünüyorum: i5 4670K işlemci, Gigabyte Z87M D3H anakart, Sapphire 7870 XT ekran kartı, G.SKILL RIP-JAWS CL9 1600 MHz RAM, WD 3.5 Cavier Blue 500 GB sabit disk, Corsair 300R 80+ 600 Watt kasa. Öncelikle sistem nasıl? Dördüncü nesil i5 4670k mı, yoksa FX 8350 mi? Ekran kartı tercihim iyi mi? Anakart sence uygun mu? Ve bir monitör önerir misin? Osman Kağan Yayla

**C:** Çok güzel bir Haswell sistem olmuş. Yine de ekran kartına biraz daha yüklenebilirsin. Ayrıca böyle bir sistemde SSD olmazsa olmaz.

**S:** Merhaba Recep Abi. Benim ekran kartı güncelleştirilmesiyle ilgili bir sorunum var. Ekran kartım Mobility Radeon HD 5000 serisinden. Sorun şu: 13.1 güncellemesini indiriyorum, kuruyorum,

12.8 güncellemesinde kalıyor. Her şeyi denedim, sitesinden indirip kurdum, olmadı, LEVEL DVD'den kurdum, olmadı, Catalyst Control Center'dan indirip kurdum, yine olmadı. Ekran kartım niye güncellenmiyor? Bir de kablolu internet ikonum internete bağlıyken bağlantı yok, yani hiç internetin olmadığı bir yerdeymişim gibi gösteriyor. Bilgisayarım Samsung R540. Bu bilgisayarın performansı için neleri değiştirebilirim? Ali Çırak

**C:** Sürücü sürümüne CCC'den bakarsan bu tür sorunlar olabilir. Aygıt Yöneticisi'nden bakman gerek. Orada tam sürücü sürümü ve tarihi yazar. Ayrıca 13.1 eskidi artık, 13.6 kurman gerek. Kablolu ağ için de sürücü güncellemesi yapabilirsin. Performansı artırmak için SSD takabilirsin.

**S:** Bilgisayarımın performansından rahatsız ve virüslerden şikâyetçi olduğum için format atmak istedim. Bilgisayarla birlikte gelen DVD'yi taktım, tam bilgisayarı kapatıyordum ki otomatik çalıştır gelince çalıştırdım. Format atıldıktan sonra "windows.old" klasörü geldi. Bu klasör 200 GB civarı. Ben bu klasörü nasıl silebilirim ve silersem sorun olur mu? Recep Çavuşoğlu

**C:** "C" sürücüsüne sağ tıkla ve ardından "Özellikler" de. Sonrasında "Diski Temizle" de, akabinde

bir pencere açılacak. Burada eğer varsa "Sistem dosyalarını temizle" de. Şimdi açılacak yeni pencerede karşına çıkan bütün seçenekleri seç ve "Tamam" de. Böylece hem bilgisayardaki gereksiz çöp dosyalar, hem de "windows.old" silinecek. Olur da silinemezse Unlocker 1.9.2 kullanabilirsin.

**S:** Benim Windows 7 Home Basic 64-bit, Intel Core i5 CPU 2.4 GHz, 8 GB RAM, NVIDIA GeForce GT 220, monitörü 1920 x 1080 geniş ekran olan bir masaüstü bilgisayarım var. Görüntü kalitesinin aşırı düşüklüğünden yeni çıkan oyunların neredeyse hiçbirini oynayamıyorum, zevk alamıyorum ama geçen yaz çıkan oyunları yüksek çözünürlükte rahatça oynayabiliyordum. Ekran kartımın düşük olduğunun farkındayım. Bu sistemi biraz da olsa adam etmek için bana ne önerirsin? Sarp Onaran

**C:** Ekran kartını HD 7770 yapıp işletim sistemini de Windows 8 yaparsanız epey bir performans artışı olacaktır. GT 220 bir bakkal kartı diyebilirim. Soldan ikinci rakamı "2" zaten.

**S:** Benim aslında bilgisayarım bir problemim yok ama kesinlikle yeni bir sisteme ihtiyacım var. En büyük sorunum bilgisayarımın 2003 yılında üretilmiş olması ve ekran kartının DirectX 9.0c'yi desteklemiyor olması. (Ekran kartım ATI Radeon Xpress 200M, rezalet...) 1.5 GHz Intel Celeron işlemcim ve 2 GB RAM'im var. Bana şöyle League of Legends gibi oyunları rahatça kaldırabilecek bir sistem önerir misin? Yeter ki fps 60+ olsun ve tutukluk yapmasın. Mümkünse KDV ve kargo dâhil 1.000 - 1.500 TL'yi geçmesin ve özellikle League of Legends'ı orta - yüksek ayarlarda oynayabileyim. (Oynadığım tek şey sayılır.) İslam Deniz Ayaşoğlu

**C:** Dizüstü mü, masaüstü mü, belirtmemişsin ama dizüstü alacaksan GT 740M ekran kartlı modellere bakabilirsin. Masaüstü alacaksan da FX-4300, 4 GB 1866 MHz bellek, HD 7850 ekran kartı, MSI 970A-G45 ve 500W 80 Plus güç kaynağı oyunu 60fps ve üzeri ile oynamanı mümkün kılacaktır. Para artarsa bakkal amcaya söyle, poşete bir de 128 GB SSD koysun.

**S:** Maksimum 2.500 TL bütçeyle bir dizüstü bilgisayar almayı düşünüyorum. Birkaç gündür internette araştırma yaptım, marka olarak MSI ve ASUS öneriliyor. Ben çoğu oyunu normal seviyede çalıştırabilen, DirectX konusunda sorun yamayacağım bir ekran kartı, 1 TB civarı sabit diski olan bir bilgisayar düşünüyorum. ASUS N56VZ-S4400D önerilenlerden biri ama soldan ikinci rakamı "5" ile biten bir ekran kartına sahip. MSI GE60 2OE diğer önerilen. Ağustos'un 15'ine kadar sürem var. Sinan Erden

**C:** Şu an alabileceğin en iyi sistemlerden biri MSI GE 60 ve GTX 660M ekran kartı var ama 15 Ağustos'a kadar GTX 760M ekran kartlı ve Haswell işlemcili modeller piyasada olacak. Bu bağlamda şimdilik böyle bir sistem için erken.

**S:** ATI Radeon HD 4850 ekran kartım var ve yeni oyunlarda resmen ağılıyor. Kasam küçük olduğundan şöyle boyutu küçük ama işlevi büyük olan, çok fazla da cep yakmayacak bir ekran kartı önerebilir misin? Can Ruşan

**C:** ATI'yi bırakıp AMD'ye geçme zamanı gelmiş. Tavsiyem HD 7770 olabilir. Eğer sığarsa HD 7850 derim. Bir de ülkemize geldi mi, bilmiyorum fakat GTX 670 Mini var. İnanılmaz performanslı bir kart inanılmaz bir boyutta.

**S:** ASUS N56VZ-S4283H düşünüyorum. Bu bilgisayar beni dört yıl boyunca hangi ayarlarda idare eder? "Yok, bu iyi değil, başka bir dizüstü bilgisayar daha iyi olur." diyorsan başka tabii ki... Tavsiyelerini bekliyorum. Can Güzel

**C:** Eğer oyun oynayacaksan, oyun için yapılmış bir dizüstü bilgisayar almanı tavsiye ederim. ASUS G serisi veya MSI GE ve GT serisi, oyunlarda daha iyi bir performans sunacaktır. Oyun için yapılmayan dizüstü bilgisayarlarda zamanla aşırı performans düşüklüğü sorunları yaşayabilirsiniz.

**S:** Bu aylarda HP Pavilion g6-2303st bir dizüstü bilgisayar almayı düşünüyorum. Bütçem 1.500 TL. Daha çok oyun için kullanacağım dizüstü bilgisayarı. Özellikleri: i5 3230M 2.60 GHz, 8 GB DDR3 RAM, 2 GB Radeon 7670M ekran kartı. 7670M ekran kartı nasıl bir performans sunar? Bilgisayar malum, HP ve ısınma sorunları olacağını adım gibi biliyorum. Bir soğutucu önerebilir misiniz? Ayrıca ekran kartının performansı nasıldır? İnternette izlediğim videolarda Battlefield 3'ü Normal - High ayarlarda 40fps'de oynatıyor. (Multiplayer) Ben zaten öyle çok grafik

delisi değilim. Crysis 3 falan oynamam. Far Cry 3 ve Battlefield 3, oynayacağım oyunlar arasında. İnternetteki videolarda dediğim gibi 40fps alıyorlar. Düşüncelerinizi almak isterim ya da öneri. Teşekkürler. Kerem Yangın

**C:** 7670M devri bitti artık. AMD bile mobil 8000 serisiyle geldi. Tavsiyem GT 740M ekran kartlı modellere yönelmeniz. ■

Sorularınız için donanim@level.com.tr adresine mail atabilirsiniz.

## Sistem Gereksinimleri



### Company of Heroes 2

**İşletim Sistemi:** Windows Vista  
**İşlemci:** Çift Çekirdekli, 2.0 GHz  
**Bellek:** 2 GB  
**Sabit Disk:** 30 GB  
**Ekran Kartı:** AMD Radeon HD 2900 XT / NVIDIA GeForce 8800 GT



### Gunpoint

**İşletim Sistemi:** Windows XP  
**İşlemci:** 2.0 GHz  
**Bellek:** 2 GB  
**Sabit Disk:** 150 MB  
**Ekran Kartı:** DirectX 9.0



### GRID 2

**İşletim Sistemi:** Windows Vista / Windows 7 / Windows 8  
**İşlemci:** Intel Core 2 Duo 2.4 GHz / AMD Athlon X2 5400  
**Bellek:** 2 GB  
**Sabit Disk:** 15 GB  
**Ekran Kartı:** AMD Radeon HD 2600 / NVIDIA GeForce 8600



### Pro Cycling Manager 2013

**İşletim Sistemi:** Windows XP SP3 / Windows Vista SP2 / Windows 7 / Windows 8  
**İşlemci:** Çift Çekirdekli, 2.2 GHz  
**Bellek:** 2 GB  
**Sabit Disk:** 11 GB  
**Ekran Kartı:** AMD Radeon X1600 / NVIDIA GeForce 7900

## SATIN ALMA TABLOSU

LEVEL'dan herkese göre PC önerileri...

DONANIM TÜRÜ	GİRİŞ SEVİYESİ	ORTA SEVİYE	ÜST SEVİYE
KASA	Cooler Master RC-K280-KKP-500	Cooler Master CPM-350 500 watt	Corsair Carbide 400R 700 watt
ANAKART	GIGABYTE GA-970A-D3	GIGABYTE GA-Z77-D53H	ASUS Z87-Pro
İŞLEMCI	AMD Phenom II X4 965	Intel Core i5 3570K	Intel Core i7 4770K
İŞLEMCI FANI	AMD (Stok Fan)	Thermalright HR-02 Macho	Thermalright Silver Arrow
BELLEK	Corsair CMV4GX3M2A1333C9 (2x2GB)	G.SKILL Ripjaws F3-12800CL9D 8 GB DDR3	G.SKILL Ripjaws F3-12800CL9D 8 GB DDR3
EKRAN KARTI	NVIDIA GeForce GTX 650 Ti Boost	NVIDIA GeForce GTX 660	GIGABYTE GTX 770
SABİT DİSK	Samsung 840 Series 120 GB SSD	Samsung 840 Series 250 GB SSD	Samsung 840 Pro 256 GB SSD
OPTİK SÜRÜCÜ	24x SATA DVD yazıcı	24x SATA DVD yazıcı	24x SATA DVD yazıcı
FİYAT	625\$ + KDV	1050\$ + KDV	1760\$ + KDV



## Batman: Arkham City

Rocksteady Studios zoru başardı ve "en iyi"yi "daha iyi" yapmayı başardı. Batman hayranı olsanız da, olmasanız da bu oyunun atmosferine hayran olmamak çok zor.

PC  
PS3  
X360

PSP  
iOS  
ANDROID

**Yapım** Rocksteady  
**Dağıtım** Warner Bros  
**Çıkış Tarihi** 2011



## Battlefield 3

Zamanının ötesinde görsel detaylarla oyuncuları cezbeden Battlefield 3, oynayan herkese unutulmaz bir savaş deneyimi yaşıyor. EA DICE'a Frostbite 2 motoru için ne kadar teşekkür etsek azdır.

PC  
PS3  
X360

PSP  
iOS  
ANDROID

**Yapım** EA DICE  
**Dağıtım** Electronic Arts  
**Çıkış Tarihi** 2011



## BioShock Infinite

Oyuncuları sualtı şehirlerinde ağırlayan ve sağlam atmosferiyle beğeni toplayan BioShock serisi, bu kez bizleri gökyüzünde misafir etti ve çok başarılı bir devam oyunuyla gönülleri fethetti.

PC  
PS3  
X360

PSP  
iOS  
ANDROID

**Yapım** Irrational Games  
**Dağıtım** 2K Games  
**Çıkış Tarihi** 2013



## Borderlands 2

Atmosfer, adrenalin, RPG, FPS, testosteron, östrojen... Hem de hepsi bir arada! Borderlands 2, RPG'yi belirli bir zümreye ait olmaktan çıkarıp FPS severlere de bahşetmeyi başaran harikulade bir yapım.

PC  
PS3  
X360

PSP  
iOS  
ANDROID

**Yapım** Gearbox Software  
**Dağıtım** 2K Games  
**Çıkış Tarihi** 2012



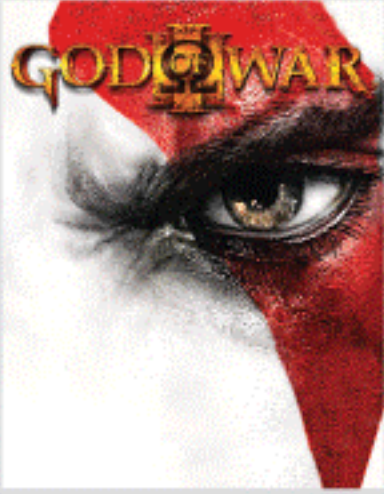
## Call of Duty: Black Ops II

Artık fabrikasyona geçtiğini düşündüğümüz Call of Duty serisi bizi şaşırttı ve Black Ops II ile hala yapabilecekleri olduğunu gösterdi.

PC  
PS3  
X360

PSP  
iOS  
ANDROID

**Yapım** Treyarch  
**Dağıtım** Activision  
**Çıkış Tarihi** 2012



## God of War III

God of War III'ün, piyasaya çıktığı saniyede bu listeye direkt olarak gireceğini hepimiz biliyorduk. Tahminlerinizi ve beklentilerinizi boşa çıkarmayan oyun bulmak zor; o yüzden Kratos'un değerini iyi bilin.

PC  
PS3  
X360

PSP  
iOS  
ANDROID

**Yapım** Sony  
**Dağıtım** Sony  
**Çıkış Tarihi** 2010



## LittleBigPlanet 2

Artık kendi bölümlerinizin yanı sıra kendi oyunlarınızı üretebileceğiniz LBP2, yaratıcılığın sınırlarını zorlamakla kalmıyor, üstüne eğlence sınırlarını da zorluyor.

PC  
PS3  
X360

PSP  
iOS  
ANDROID

**Yapım** Media Molecule  
**Dağıtım** Sony  
**Çıkış Tarihi** 2011



## Mass Effect 3

BioWare'in bilimkurgu temalı enfes RPG oyununda komutan Shepard dillere destan hikayesini başka bir boyuta taşıyor.

PC  
PS3  
X360

PSP  
iOS  
ANDROID

**Yapım** BioWare  
**Dağıtım** Electronic Arts  
**Çıkış Tarihi** 2012



## Max Payne 3

Rockstar Studios'un şaheseri Max Payne 3, eli silah tutabilen herkesin gönlünde taht kurmuş durumda. Max Payne 3'ün multiplayer modları da oyunu uzun süre taze tutmayı sağlayacak kalibrede.

PC  
PS3  
X360

PSP  
iOS  
ANDROID

**Yapım** Rockstar Studios  
**Dağıtım** Rockstar Games  
**Çıkış Tarihi** 2012



## Ni no Kuni

Dünyası, görselliği ve oynanışı ile bizi kendine hayran bırakan Ni no Kuni: Wrath of the White Witch, bugüne kadar PlayStation 3'e çıkmış en iyi yapımlardan biri.

PC  
PS3  
X360

PSP  
iOS  
ANDROID

**Yapım** Level-5  
**Dağıtım** Namco Bandal  
**Çıkış Tarihi** 2013

### HAZİRAN 2013

Anomaly 2	78
BattleBlock Theater	90
Call of Juarez: Gunslinger	70
Don't Starve	89
Heroes of Might & Magic VI: Shades of Darkness	75
Leviathan: Warships	72
Mars: War Logs	73
Metro: Last Light	84
Monaco: What's Your Is Mine	90

### Persona 4 Arena

Remember Me	64
Resident Evil: Revelations HD	78
Reus	75
Sanctum 2	83
Soul Sacrifice	73
Star Trek: The Video Game	45
Strike Suit Infinity	71
Surgeon Simulator 2013	75
The Incredible Adventures of Van Helsing	83

### Zeno Clash II

Zeno Clash II	65
<b>MAYIS 2013</b>	
Age of Empires II HD	70
Cities in Motion 2	74
Dead Island: Riptide	70
Dead or Alive 5 Plus	86
Defiance	74
Dragon's Dogma: Dark Arisen	75
Far Cry 3: Blood Dragon	84





### Diablo III

Dillere destan zorluk seviyesi yüzünden yapımcıların bile bitirmekte zorlandığı Diablo III, hayranlarını uzun yıllar mutlu edecek bir eser olarak tarih sayfalarına adını altın harflerle yazdırmayı başardı.

**PC**  
PS3  
X360

**PSP**  
iOS  
ANDROID

**Yapım** Blizzard  
**Dağıtım** Activision & Blizzard  
**Çıkış Tarihi** 2012



### Dishonored

Bethesda'nın tomasından çıkan Dishonored, özellikle RPG severlere unutulmaz bir oyun deneyimi sunarken özellikle oyun mekanikleri ile Deus Ex: Human Revolution'ın yapamadığını yapmayı başarıyor.

**PC**  
PS3  
X360

**PSP**  
iOS  
ANDROID

**Yapım** Arkane  
**Dağıtım** Bethesda  
**Çıkış Tarihi** 2012



### Far Cry 3

Bizi tropikal bir ortamdan alıp Afrika'nın uçsuz bucaksız çöllere götüren Far Cry serisi, yeni oyunu Far Cry 3 ile kafalarımıza "allak bullak" etmeyi başardı.

**PC**  
PS3  
X360

**PSP**  
iOS  
ANDROID

**Yapım** Ubisoft  
**Dağıtım** Ubisoft  
**Çıkış Tarihi** 2012



### Forza Horizon

Seriye alışlagelen düzenden çıkarıp bambaşka bir yapıya, festival coşkusu taşıyan Forza Horizon sayesinde Xbox 360'ta yarış keyfi durmaksızın devam ediyor.

**PC**  
PS3  
X360

**PSP**  
iOS  
ANDROID

**Yapım** Playground, Turn 10  
**Dağıtım** Microsoft  
**Çıkış Tarihi** 2012



### Gears of War 3

Gears of War 2'nin pabucunu dama atabilecek yegane oyun, yine bir Gears of War olabilir ve öyle de oldu. Testereleri yağlayın ve savaşa hazırlanın.

**PC**  
PS3  
X360

**PSP**  
iOS  
ANDROID

**Yapım** Epic Games  
**Dağıtım** Microsoft  
**Çıkış Tarihi** 2011



### Shogun 2: Total War

Taktiksel savaşları yaşayarak yönettiğimiz Shogun 2: Total War, bize strateji oyunlarının ne kadar "tatlı" olduğunu hatırlattı.

**PC**  
PS3  
X360

**PSP**  
iOS  
ANDROID

**Yapım** Creative Assembly  
**Dağıtım** Sega  
**Çıkış Tarihi** 2011



### StarCraft II

Ana oyun gibi, ek paketi de mükemmel bir senaryo moduyla karşımıza çıktı. Heart of the Swarm, multiplayer modunu da başarıyla geliştirdi.

**PC**  
PS3  
X360

**PSP**  
iOS  
ANDROID

**Yapım** Blizzard  
**Dağıtım** Activision Blizzard  
**Çıkış Tarihi** 2013



### The Elder Scrolls V: Skyrim

Atmosferiyle oyuncuları içine çeken ve adeta hapseden Skyrim, tadına doyum olmaz bir oyun olarak "en iyi RPG" unvanını bileğinin hakkıyla almayı başarıyor.

**PC**  
PS3  
X360

**PSP**  
iOS  
ANDROID

**Yapım** Bethesda  
**Dağıtım** Bethesda  
**Çıkış Tarihi** 2011



### The Last of Us

Uncharted'ın yapımcıları tarafından PS3'e özel olarak hazırlanan oyun, mevcut neslin en iyi oyunlarından biri olarak kayıtlara geçti.

**PC**  
PS3  
X360

**PSP**  
iOS  
ANDROID

**Yapım** Naughty Dog  
**Dağıtım** Sony  
**Çıkış Tarihi** 2013



### Uncharted 3: Drake's Deception

Hollywood filmlerini kışkırtan Türkçe dublajlı senaryosuyla Nathan Drake bu kez taş üstünde taş bırakmıyor.

**PC**  
PS3  
X360

**PSP**  
iOS  
ANDROID

**Yapım** Naughty Dog  
**Dağıtım** Sony  
**Çıkış Tarihi** 2011

God Mode	80
<b>Guacamelee!</b>	<b>91</b>
Incredipede	82
Injustice: Gods Among Us	83
Ninja Gaiden 3: Razor's Edge	82
Papo & Yo	78
ShootMania Storm	70
Slender: The Arrival	80
Starseed Pilgrim	87
Terraria	80

The Bridge	70
<b>NİSAN 2013</b>	
Battlefield 3: End Game	88
<b>BioShock Infinite</b>	<b>93</b>
<b>BIT.TRIP Presents... Runner2</b>	<b>94</b>
Darkstalkers Resurrection	78
Gears of War: Judgment	88
God of War: Ascension	89
Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 3	87

<b>Persona 4 Golden</b>	<b>92</b>
Resident Evil 6	77
SimCity	86
Sly Cooper: Thieves in Time	81
<b>StarCraft II: Heart of the Swarm</b>	<b>92</b>
The Banner Saga: Factions	80
The Showdown Effect	75
The Sims 3: University Life	78
Tomb Raider	85
<b>Trials Evolution: Gold Edition</b>	<b>90</b>



[www.pasifagresif.com](http://www.pasifagresif.com)



Metal dünyasına bir geçit

**B**u siteyi nasıl keşfettiğimi hiç hatırlamıyorum. Google'dan bir şeyler aratırken deildi, acaba Facebook mu diyorum şu an... Her nasıl olduysa gayet iyi olmuş, bir anda kendimi yolunu kaybedip de tanıdık yüzlerin olduğu bir yere girmiş gibi hissettim. Metal müzikle ilgilenmeyenlerin çok tat alamayacağı site, albüm tanıtımlarıyla öne çıkıyor ve bunu haberler, metal dünyasındaki gelişmeler takip ediyor. Sitedeki albüm tanıtımları resmen coşmuş. Zaten siteye girdiğinizde üst tarafta alfabenin her harfi yer alıyor ve bunlara tıkladığınızda, o harfe denk gelen grupların birçok albümünün tanıtımı önünüzde yer alıyor; albüm tanıtımları da bir hayli detaylı. Tanıtımların yanında fotoğraflar ve ilgili albümle ilgili müzik videoları da sayfada beliyor. Çok fazla olmasa da röportaj ve konser yorumlarının da aldığı site, sizden gelen yazılara da yer verebiliyor. Emeği geçen herkesin eline sağlık... ■ Tuna Şentuna

## Kaiken



Jean Christophe-Grangé

**G**erilim türünün en iyi yazarlarından biri olan Jean-Christophe Grangé'in son kitabı Kaiken de ülkemizde satışa sunuldu. Kitap elbette ki benim gibi Japon kültürüyle ilgilenen birinin hemen dikkatini çekti ve kitabı anında arşivime ekledim. Baş komiser Olivier Passan'ın başrolde olduğu hikâyede, Fransa'nın Seine-Saint-Denis şehrinde birbirinden vahşi cinayetler işleniyor. Katil hamile kadınları



öldürüyor, yetmiyor, karınlarını deşiyor, o da yetmiyor ve fetüsü çıkarıp yakıyor. (leri derece manyaklık) Kahramanımız bu cinayetleri kimin işlediği konusunda bir tahmin yürüterek bir adamın peşine düşüyor ama onu bir türlü yakalayamıyor. Adam hakkında birtakım ilginç bilgilere de ulaşan baş komiseri kitabın yarısından itibaren iyicene heyecanlı olaylar bekliyor ve kitabı elinizden bırakamayacak bir hale geliyorsunuz.

■ Tuna Şentuna

## Taht Oyunları: Cilt 1



George R. R. Martin

**D**izisi üçüncü sezona gelmiş olan Taht Oyunları'nın sonunda Akılçelen Kitaplar'dan çizgi romanı da piyasaya çıktı. Sevgili kız arkadaşımın hediyesi olan kitap beni geçmişe aldı götürdü ve unuttuğum birçok detayı, hoş çizimlerle tekrar hatırlattı. İlk kitabı veya dizinin ilk sezonunu çizgi roman şeklinde sunan eserin bitişinde de



bu çizgi romanın nasıl hazırlandığını anlatan uzunca bir bölüm bulunuyor ki bu kısmı özellikle çizimle ilgilenenler -ya da Game of Thrones fanatikleri- beğeneceklerdir diye düşünüyorum. Diziyi kaçıranlar, kitabı okumaya zamanı olmayanlar için de gayet iyi bir seçim olabilecek Taht Oyunları'nın ikinci cildi de yakında raflarda olacak.

■ Tuna Şentuna

## Etkinlikler



### Iron Maiden

26 Temmuz

Iron Maiden yeniden Türkiye'de ve bu defa çok daha büyük bir yere, BJK İnönü Stadyumu'na geliyor! Dünyanın en iyi metal gruplarından biri olan Iron Maiden'ın stadyum konserini kaçırmak demek, böyle bir tecrübeyi bir daha yaşayamayacak olmak demek...

### Ayın diğer etkinlikleri

- 2 Temmuz: Alicia Keys / KüçükÇiftlik Park, İstanbul
- 5 Temmuz: Fazıl Say / ENKA Eşref Denizhan Açık Hava Tiyatrosu, İstanbul
- 7 Temmuz: Lana Del Rey / KüçükÇiftlik Park, İstanbul
- 19 Temmuz: Jason Mraz / Life Park, İstanbul
- 19 Temmuz: Sezen Aksu / Harbiye Cemil Topuzlu Sahnesi, İstanbul
- 20 Temmuz: Sertab Erener / Armada AVM, Ankara
- 21 Temmuz: Kesha / Parkorman, İstanbul



## Dark Tranquility

Construct

**T**he Gallery ile tanıştım kendileriyle. Sevdim, sevmedim değil ama beni kendilerine bağlayan albüm 1999 yılında piyasaya çıkardıkları Projector'dan başkası olmadı. Melodik Death Metal olarak adlandırılıyor Dark Tranquility ama onu bu türden farklı bir yerde görmek lazım. Dark Tranquility daha dingin, daha ruha hitap eden bir müzik yapıyor ve bunu, Construct'la da devam ettirmişe benziyor. Toplam 10 tane

parçadan oluşan albümün Deluxe versiyonunu alırsanız, ikinci diskte grubun çeşitli konserlerinin kayıtlarını bulabiliyorsunuz ki buna değişiyor, emin olun. Albüm "For Broken Words" adındaki parçayla başlıyor ama bence ikinci parça, The Science of Noise, grubun ruhunu yansıtıyor. Bu şarkıyı dinlediğiniz saniyede, "İşte bildiğim Dark Tranquility!" deyiveriyorsunuz. Albümdeki parçaların hepsi iyi, hepsi güzel ama albümü sadece bir kez dinlemek yetmiyor. Karar vermek için mutlaka birkaç kez dinlemelisiniz ve bunu yaptıktan sonra her parçadaki farklılıkları duymaya başlıyor ve Construct'ı yanınızdan ayırıyorsunuz. ■ Tuna Şentuna



## Megadeth

Super Collider

**R**ust in Peace'i, Countdown to Extinction'ı, Youthanasia'yı, Cryptic Writings'i ve Risk'i hala dinlerim, hala severim ama son üç albüm neydi öyle; bir tane şarkıyı bile hatırlamaz mı insan? Megadeth'ten tam umudumu kesiyordum ki Super Collider ile karşıma dikildi. "Umarım bu albüm üzerinde biraz uğraşmıştır, gazlayıp gitmemiştir Dave abimiz..." diyordum ki albüm beni esir aldı.

Kingmaker ile açılan albümde bu parçayı çok tutmamış olsam da Super Collider'da kendimi evimde hissettim. Burn gayet güzel bir şekilde albümü devam ettirdi, Built for War ile coştum, Off the Edge'in girişle havaya girdim ve Dance in the Rain, Türkiye gündemine gönderme yapıyormuşçasına hazırlanmış yapıyla favori parçam olmayı başardı. Bir cover ve iki tane bonus parçayla gelen Limited Edition Super Collider, toplamda 13 parçadan oluşuyor ve Megadeth'in yeniden müzik listemizde yer almasını sağlıyor. Bir de konserlerdeki ses problemini çözebilirler...

■ Tuna Şentuna



**Yapım A.B.D. Süre** 148 dk. **Yönetmen** Zack Snyder **Senaryo** Christopher Nolan, Jonathan Nolan, David S. Goyer  
**Oyuncular** Henry Cavill, Amy Adams, Michael Shannon, Kevin Costner, Russell Crowe

## Man of Steel

Karanlık bir Süpermen

**I**MAX farkıyla izlenmesi gereken filmlerden bir tanesiyle daha birlikteyiz. Star Trek de bu klasmanda ama Man of Steel, yani Türkçe ismiyle Süpermen, daha ağır bastı. Fragmanlarıyla çok karanlık bir film olarak lanse edilen Man of Steel, Batman'in arkasındaki isim Christopher Nolan tarafından kaleme alınmış ve hiç de fena olmayan bir film ortaya çıkmış.

Öncelikle filmin çok da karanlık olmadığı gerçeğini belirtmek istiyorum. Denge çok iyi ayarlanmış

bu konuda zira Doomsday'in Süpermen'in ağını yüzünü kırdığı ve Süpermen'i etkisiz hale getirdiği çizgi romanda bile karanlık havalara rastlanmıyordu; bir filmin Süpermen'in tüm ruhunu değiştirmesi olmazdı. Sevgili Clark'ın nasıl Süpermen'e dönüştüğünün özetlendiği film elbette ki bir Smallville kadar detay içermiyor, uzun bir film olmasına rağmen biraz hızlı ilerliyor fakat yine de son derece tatmin edici bir hikâye sunuyor. Filmdeki aksiyon sahnelerinin zaman zaman uzamış olması bazılarını memnun etse de

çoğu insanın rahatsız olmasına da neden olmuşa benziyor. (Şahsen sorun yaşamadım.)

Efektlerin yerli yerinde olduğu, Süpermen'in kırmızı donunu dışına giymediği, şimdiki kadar yapılmış en iyi Süpermen filmi olan Man of Steel'i kaçırdıysanız "üzülmeyin" derdim ama üzülebilirsiniz çünkü bu filmi sinemada izlemek ayrı bir keyif. Büyük bir televizyonda Blu-ray'de de izlemenize ses çıkarmam ama zira Blu-ray'i çıktığında filmi bir kez daha izleyeceğimden eminim. ■ Tuna Şentuna



## #direngta

Sis atanlarınız çok olsun

**G**eçtiğimiz ayın son gününde gençler, Türkiye'nin gidişatını değiştirmeye karar verdiler. Geleceğe dair umut verici bu halk tabanlı başkaldırışın doğuşunu kati tarafsızlık ile kısaca anlatmaya çalışacağım.

Bağımsız gazeteci arkadaşlarımdan birine gaz maskemi ödünç vermek için Gezi Parkı'na gittiğimde

takvimler 29 Mayıs'ı gösteriyordu. Çevreciler, birkaç Taksim Dayanışması ferdi, üç - beş "çapulcu" kılıklı gazeteci (O tarihte çapulculuk henüz kitlelere yayılmamıştı ve sadece kötü şartlar altında çalışan birkaç gazetecinin tanımıydı.) hariç pek bir kimse yoktu ortada. Sırrı Süreyya Önder, kepçenin önüne atlayarak

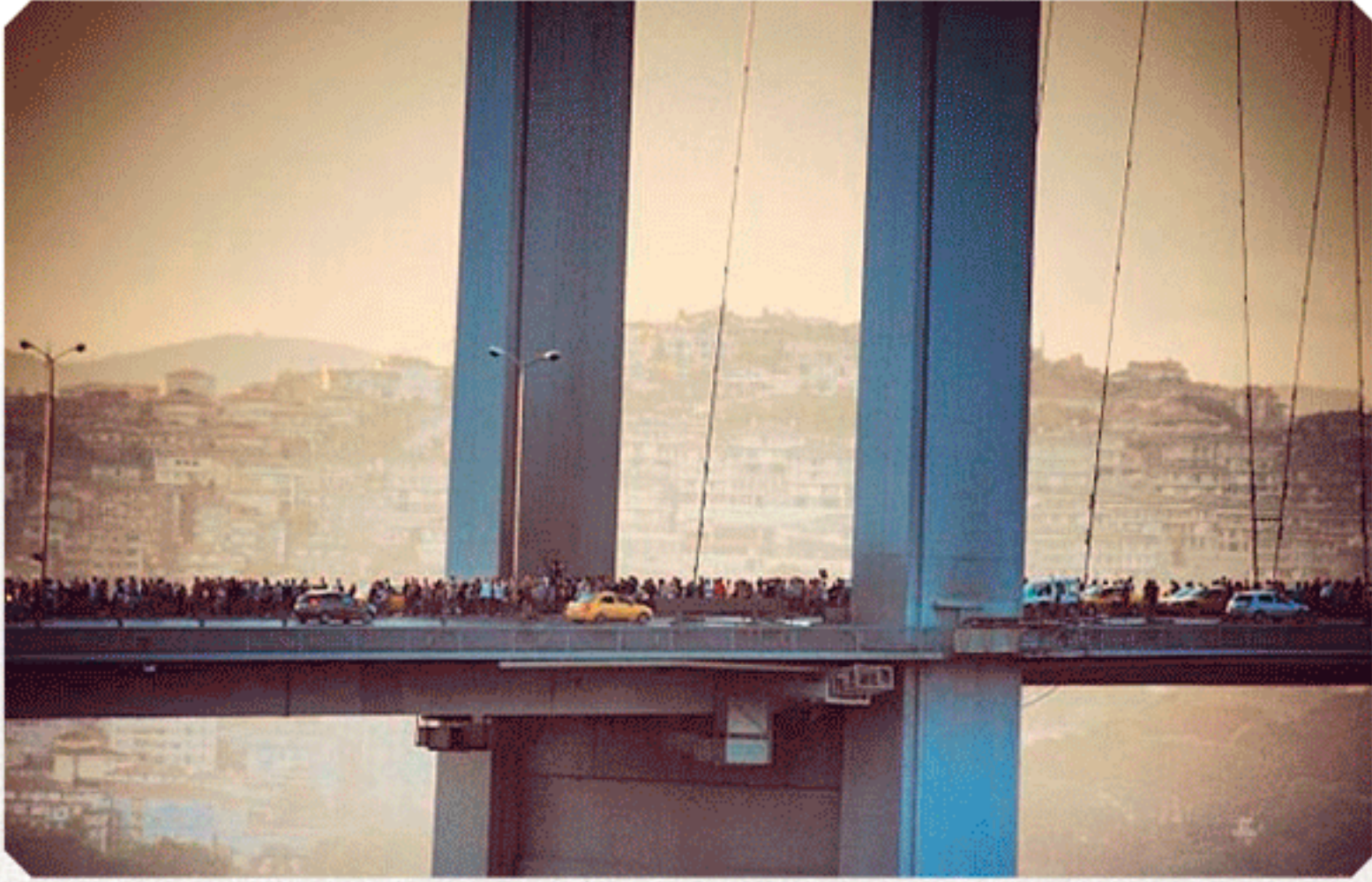
ağaçların sökülmesini durdurulı daha bir gün olmamıştı. Sonra 30 Mayıs sabahı çevik arkadaşlar, emir komuta zincirinin verdiği hafiflikle, bir kuşluk vakti parka girmeye karar verdiler. O günün akşamı büyük bir basın açıklaması yapıldı. Tepki büyüktü ve parkta en az 2.000 insan vardı. "Bu halk sana boyun eğmez" ve "ÇArşı" afişleri alanın en gözde kısmında konuşlanmıştı. İnsanların memnuniyetsizlikleri yüzlerinden okunuyordu ve seslerini duyurmak için ellerinden geleni yapacakları

belliydi. Parkta gördüğüm arkadaşlarımdan çoğu, ağaçların altında sabahlamaya niyetlilerdi fakat sabah olacak olanlar, aslında biz gazeteciler için ayan beyan ortadaydı.

Hanımla beraber parktan ayrıldığımız da saat 1'e geliyordu ve eğlence son hızıyla devam ederken kalabalığa ve yorgunluğa yenik düşüp eve çekildik. O gece huzursuzluk yastığımın altında uyudum. Sabahın saat 7'sinde eşimin ağlamasına uyandım. Kalktım, baktım ki çevik arkadaşlar yine dalmış ortama. Parkta sabahlayan gazeteci arkadaşım Barış Karadeniz'i "Kanka n'oldu yahu?" nidalarıyla aradım. "Abi ben kola almaya inmiştim az aşağıya. Dönerken bir baktım, Elmadağ tarafından yağdırıyorlar." cevabını verdi. Kendisi sanırım Divan Otel lobisine kaçarak gazdan korunmaya çalışan ilk kişilerden biriydi.

Benim kendime gelip dışarı çıkmam öğlen 2'yi buldu. Önce Kabataş tarafında bir çay içtik, daha sonra da Galata - Şişhane rotası üzerinden İstiklal'e girdik. Galatasaray Lisesi önüne geldiğimizde meydan tarafından yükselen göz yaşartıcı gaz - duman





ilginç bir şekilde gözüme güzel gözüktü. Bu yakıcı, beyaz sisin kendine has bir spirüel anlamı var gibiydi. Lost'ta Black Smoke varsa bizde herkesin "biber gazı" demeyi tercih ettiği göz yaşartıcı gaz dumanı vardı. İstiklal direnişi, direnişten çok meydana doğru bir yüklenişe benziyordu. "Sıraselviler tarafına bakmadan olmaz" diyerek zor mukayyet olduğum hanımı ara sokaklara sürükledim. Haklı olarak kadınlar, tüm olan bitenlere karşı bizden daha agresiflerdi ve kimsenin lafını dinlemeye niyetleri yoktu.

Sıraselviler'den meydana yüklenen kısımda bolca reklamcı, tiyatrocü, sinemacı ve modacı arkadaşımızı gördük. Fotoğraf çekme çabasıyla gaz yeme seanslarını rutine bağlamayı başardığım an, arkadaşımın kalan profesyonel gaz maskesinin yokluğuna bile alışmıştım. Talcid ve Gaviscon benzeri ülser ilaçlarının, göz yaşartıcı gazlara ve biber spreyine karşı nötrleştirici bir etkisi olduğunu yine Sıraselviler'de öğrendim. Arkasına yığıldığı onlarca kutu Talcid'i bir sıhhiyecî edasıyla önündeki yarı dolu plastik su şişlerine boşaltan gayretkeş eczacının yüzü aklımdan silinmeyecek. Tarlabası ve Osmanbey tarafını da bir kolağan edip güçbela Maçka'daki evimize döndük.

Ertesi gün gazı Maçka'dan, Taşkılla'ya giderken, teleferikten iner inmez yedik. Bir sonraki günse Akaretler'deki evimin önünde barikatın kuruluşunu izledim ama Dolmabahçe'deki POMA olayını kaçırdım ve olaydan dönen arkadaşların anlatımıyla yetinmek durumunda kaldım.

Mevzular, yurdun çeşitli yerlerinde devam ederken ben sadede gelmek istiyordum. İstanbul'un sokaklarında, Gezi Parkı içinde ve çevresinde, barikatların kurulduğu her noktada, tarafsız bakış açımıyla bulunmaya çalıştım. Olayların lokomotif gücü, hangi gerçeklik algısından bakılırsa bakılsın, bir kısmı bu derginin de okurları olan gençlerdi. Aralık olarak 18 - 28 yaş arasında olan bu cevval popülasyonun, hayat tarzlarına çok karışan dayatmacı sisteme karşı "Eeeh, yeter yahu!" şeklinde gelişen, şekillenen isyanlarını ağızımız açık ve gazdan yaşarmış gözlerimiz ile izledik. "Altı yıldız oldu, şimdi tanklar gelecek!" tarzındaki duvar yazılarını içimiz burkularak okuduk. Çünkü biz bu kadar cesur olamadık, biz bu kadar iyi haberleşemedik. Yaşanan değişimin bizi daha aydınlık günlere getireceği temennisiyle gençlere saygılarımı iletiyor ve yine gençlerin duvar yazılarından kopya çekerek sözlerimi bitiriyorum: Huzur isyanda!

■ Yekta Kurtcebe

### Gezi Duvar Yazıları

OH Biber!

GOL OLUR!

ÇARE DROGBA





**Cem Şancı** cem@level.com.tr

**Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü**

## E3'ün tadı mı kalmadı ne?

**B**ir zamanlar "oyun fuarı" deyince, bütün LEVEL'li bir heyecan kaplardı. Aylar öncesinden hazırlıklar yapılır, vizeler alınır, otellerde yer ayırılır, oyun fuarına katılacak firmalar ve açıklanabilecek oyunlar hakkında ön hazırlıklar yapılırdı, sonra da oyun fuarındaki güzel hostes kızların arasında karşımıza çıkan dev sürprizlerin birinden diğerine koştururduk.

Bu yılki E3'ü izlerken, artık oyun dünyasında bu heyecandan hiçbir iz kalmadığını fark etmem zor olmadı. İnternetin varlığı ve oyun severlerin veya oyun endüstrisindeki profesyonellerin, yeni oyun projelerine, ilgili firmanın internet sitesinden kolayca ulaşma imkânı varken, çoğu firmanın ilgisini kaybettiği E3, elbette ki yine güzel ve görkemli

bir organizasyon olarak karşımıza çıktı ama artık eskiden olduğu gibi, büyük bir heyecan dalgası yaratmadığını fark etmek için uzman olmaya gerek yoktu.

Tom Clancy's The Division dışında, pek de büyük bir sürprize ev sahipliği yapmayan fuarda beklendiği gibi yeni PlayStation 4'ü dünya gözüyle görme şansını yakaladık, TitanFall gibi etkileyici bir oyunla karşılaştık ama bunlar, geçmişteki E3'lerden alıştığım büyük heyecan dalgalarına yol açmadı zira herkes aslında kimin ne yaptığını, fuarda neyi görücüye çıkaracağını az çok biliyordu. Ayrıca son derece iyi saklanmış bir oyun olsa bile, görücüye çıktığında artık, onca etkileyici oyunun olduğu video oyun dünyasında gerçek anlamda bir şok dalgası yaratamıyor.

Haliyle artık video oyunlarının hayatımıza iyice

entegre olduğunu, video oyunlarının eğlence dünyasının olağan bir parçası olduğunu da resmen kabul etmek gerekiyor. 100 yıllık sinema dünyasında ancak 17 yılda çekilmiş, bir milyar dolarlık üç boyutlu bir filmin yeniden büyük heyecan dalgalarına neden olması gibi, video oyun dünyasının da bundan sonra gerçekten hiç beklenmeyen, hiç tahmin edilemeyen, teknolojinin sınırlarını zorlayıp aşan oyunlar görmedikçe büyük tepkiler vermeyeceğini tahmin ediyorum. Ama bu güzel bir gelişme ve artık süper oyunların hayatımızın bir parçası olması, yüksek kalitede ve çarpıcı oyunların sürekli hayatımızda olması neden kötü bir haber olsun ki? Varsın oyun fuarları heyecansız geçsin. Evlerimizde sürekli heyecan verici oyunlar olduğu sürece benim şikâyetim yok. ■





## Kontrol

**i**nFamous: Second Son'ın kahramanı Delsin Rowe ile geçtiğimiz ay tanıştınız, tanışmadıysanız da kendisi hakkında biraz bilgi vereyim...

Delsin Rowe, devletin "garip güçlere sahip olan insanlar"ı denetlemek için tüm şehri kameralarla çevirdiği bir şehirde yaşayan, sıradan bir genç. Kendisi aynı zamanda bir grafitti sanatçısı. Uyanıyor, okuluna gidiyor, okul çıkışında belki part-time işine uğruyor ve görüşlerini de zaman zaman duvarları boyayarak paylaşıyor.

Bir gün, devlet tarafından oluşturulan güvenlik görevlileri, bir otobüs içerisinde devletin oluşturduğu sisteme tehlikeli gördükleri bir grup "özel insanı" taşıırken bir saldırı oluyor ve konvoy dağılıyor. Delsin Rowe da oradan geçen bir genç olarak yaralılara yardım etmeye çalışıyor ama bu sırada kendisinin de özel güçleri olduğunu keşfediyor. Bir anda kendini "diğerleri"nin yanında bulan Delsin Rowe, artık bir "terörist" oluyor, hatta bir biyo-terörist...

Peki, neden devlet istemiyor Delsin'i ve onun gibilerini? Çünkü onlar farklı. Onlar, var olan düzene için bir tehlike. Onlar farklı düşünüyor, farklı

şeyler yapıyor, var olan düzende raylar üzerinde ilerlemek yerine değişik yollardan gitmeyi deniyor.

Devlet diğer vatandaşların güvenliğini sağlamak için sıradan polis gücünü kullanırken, Delsin ve "diğerleri" için Department of United Protection (DUP) adında bir özel birim kurmuş. DUP, Delsin'e ve onun gibilere karşı müsamaha tanımamaya ant içmiş. Direkt olarak emirleri uyguluyor ve sorgulamıyor. Bir insan özel bir güce sahipse, farklı düşünüyorsa onları avlamak DUP'un görevi. DUP, Delsin'i ve diğer biyo-teröristleri yakalayabilmek için elindeki tüm silahları kullanıyor, geri çekilmiyor ve şiddeti en büyük silahı olarak kullanıyor.

Bu sırada kameralar izliyor. Şehrin her tarafı güvenlik kameralarıyla çevrili ve hepsi bir merkezden gözlüyor lakin Delsin'in ve arkadaşlarının gördüğü şiddet bu kameralara yansımıyor, yansısı bile bildirilmiyor, gösterilmiyor ve yaşam devam ediyor.

Küçük bir kız, annesiyle birlikte sokakta dolaşiyor. Bir büfeden, bir dondurma almak istiyorlar ama bir anda ortalık kaşılıyor. DUP, bir grup gence bir anda saldırmaya başlıyor. Anne hemen korkuya kapılıyor ama zaten uzun zamandır endişeli,

uzun zamandır korkmakta. Televizyonda, basında, her yerde bu gençlerin toplum düşmanı olarak adlandırılmasına bir anlam veremiyor. Gözleriyle gördüğü şey ile anlatılanlar, gösterilenler bağdaşmıyor. Kızını da alıp kaçırmaktan ötesini yapamıyor; kafasındaki soru işaretlerine bir yenisini daha ekleyerek...

Delsin'in arkadaşlarından bir tanesi, onun bir terörist ilan edilmesine çok şaşırıyor. "Neden?" diye soruyor. Delsin'in buna verecek cevabı yok. "Düşman ilan edildim..." diye cevap verebiliyor ancak. "Haklarını savunman lazım, ben seni tanıyorum, senin topluma veya düzene hiçbir zararın yok ki? Bir şeyler yapmalısın, bunu paylaşmalısın insanlarla!" diye ekliyor arkadaşı. Delsin kararını veriyor, "terörist" olarak adlandırılmasına aldırmadan, diğer "terörist"lerle birlik olmaya karar veriyor çünkü biliyor ki o yanlış bir şey yapmıyor.

Görüntüler, sinematikler kesiliyor, kontrol oyuncuya veriliyor. Oyuncu gözlerini bir parkta açıyor, çevresine bakıyor, onun gibileri görüyor ve başlıyor macerasına; aklından geçen şu satırlarla: "Hiçbir oyunda sıradan bir insan kötü taraf olmadığına göre, burada terörist olan gerçekten ben miyim?"



Şefik Akkoç rocko@level.com.tr

Rocko'nun Modern Yaşamı

## The Last of Us ile duygu seli...

**B**aşlamadan önce hemen şu önemli notu düşeyim: The Last of Us'ü henüz bitirmemiş olanlar bu yazıdan uzak dursunlar çünkü yazının tamamı, oyunun gidişatıyla ilgili önemli bilgiler içermekte. Bu uyarıdan sonra oyunu bitirmiş ve hiç oynamayacak olanlarla devam edelim...

Yaş ilerledikçe oyunlara yaklaşımı değişiyor insanın. Bir oyundan alınan haz, bir oyunu oynarken hissedilen duygular, bir oyunu değerlendirirken dikkate alınan detaylar ister istemez farklılaşıyor. Benim açımdan hissettiğim, farkına vardığım en büyük değişimse duygular açısından olmuştu, daha doğrusu olduğunu sanmışım. Artık oyunları oynarken, oyunların hikâyelerini takip ederken duygusal detaylara, sevinçlere, hüznülere çok takılma-

dığımı, oyunlara pek bir "odunsal" yaklaştığımı düşünüyordum ama bir oyun, The Last of Us beni uyandırdı ve hala duygularım olduğunu hatırlattı bana. Nasıl mı?

The Last of Us'ün hemen başında Joel'in kızını kontrol ediyor ve içerisinde bulunduğumuz evi korkuyla turluyoruz. Bu sırada babamızın evde olmaması ve kontrol ettiğimiz küçük kızın korkusu çok net hissediliyor, bir an önce babamıza kavuşmak istiyoruz. Joel'in eve girişi ve sonrasındaki kaçış sahnemiz bizi bir askerin karşısına çıkarıyor, virüs kapmamış olmamıza rağmen emir geliyor, asker tetiğe basıyor. Joel'in kızını kaybettiği ve kahrolduğu sahne, henüz oyunun başlarında oyuncuya şu mesajı veriyor: Bu, sıradan bir aksiyon / macera oyunu değil, oyun boyunca birçok duygusal gelgit yaşayacaksınız.

Oyunun devamında Joel'e iş icabı emanet edilen Ellie'nin Joel için ne ifade ettiği ya da edebileceği çok net. Her ne kadar unutmaya çalışsa da Ellie, Joel'e kızını hatırlatıyor ve Ellie'ye karşı bir şeyler hissetmeye çabalamasa da ister istemez kızıymış gibi onun için endişelenmeye başlıyor. Neyse ki Ellie güçlü, savaşçı bir karaktere sahip ve onun için endişelenmesi gerekmiyor Joel'in; ta ki Ellie bir anda başını alıp gidene kadar. Joel, Ellie'nin başına bir şey gelmesinden korkarak atına atlıyor ve yol almaya başlıyor, Ellie'yi bulduğundaysa rahatlamasına rağmen yine duygularını belli etmiyor.

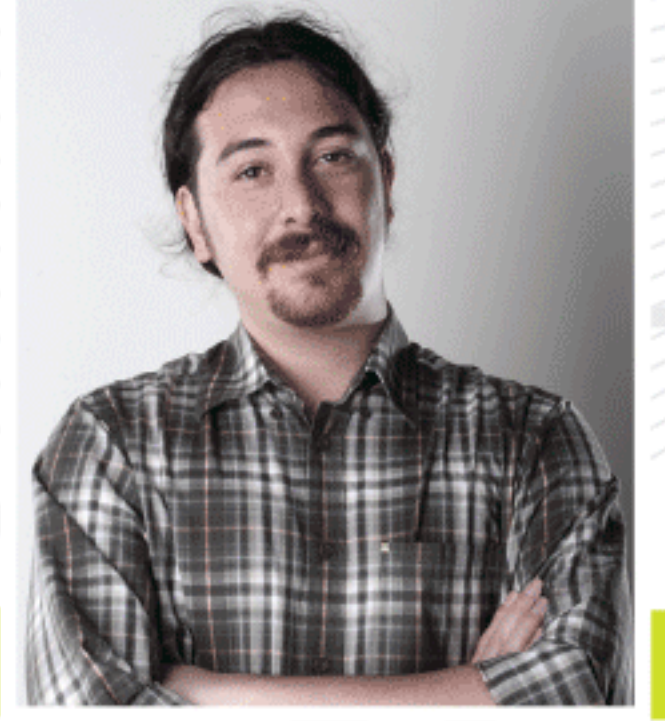
The Last of Us'ün beni duygusal açıdan vuran en net sahnesi, Joel'in ciddi şekilde yaralandığı ve ölümle pençeleştiği andı. Ellie'nin Joel'i kaybetme korkusu yaşaması ve onu hayatta tutma çabası, iki karakter arasında oluşan duygusal bağı iyice ortaya çıkarıyordu. Tüm bu sahnelerin Joel'in hareketsiz kaldığı kareyle bitmesi ve ardından gelen sahnenin sadece Ellie ile açılması ise beni gözyaşlarına boğmakla kalmadı, yazının başında kaybettiğimi söylediğim duygulara hala sahip olduğum gerçeğiyle yüzleştirdi beni. O an evde kimsenin olmaması da duygularımın dışavurumu kolaylaştırdı belki de ama uzun yıllardır bir oyunun başında böylesine duygusal anlar yaşamadığımı söyleyebilirim.

Bu gözyaşlarıyla kurtulduğumu sanmıştım ama oyunun sonundan da korkuyordum. Sonuçta Ellie'yi bir kurtuluş için hastaneye götürüyorduk ve ona neler yapılacağı belirsizdi. Oyunun sonuna gelip Ellie'yi Ateş Böcekleri'ne emanet ettiğimizde gerçekle yüzleştik; Ellie'yi bir deney faresi gibi inceleyeceklerdi. İşte bu noktada duygularına daha fazla hâkim olamayan Joel'in biraz da bencilce davranmasına ve belki de tüm insanları kurtaracak bir çözüm bulunması ihtimalini çöpe atıp Ellie'yi kurtarmasına tanıklık ettik. İşte ikinci gözyaşı dalgası, Ellie'nin kurtulması ve Joel'in gerçeği ondan saklayıp yoluna Ellie ile beraber devam etmesi. Bu kez evde yalnız değildim ama kendimi tutamadım, ağladım.

Sonuç? Oyunun hikâyesini apaçık anlattığım bu yazıdan anlayacağınız üzere, aslında hala oyun oynarken üzülebilen, hatta ağlayabilen, yani oyunlar sayesinde duygulanabilen bir insanmışım da haberim yokmuş. Üzüldüğüme sevineceğimse hiç aklıma gelmezdi. ■ [twitter.com/fisek](https://twitter.com/fisek)







## “Yenilik” göreceli bir kavram mı?

**B**en her zaman soru sorarım, sanıyorum yıllar içerisinde alıştınız yazılarıma. Malum, ben de sizler gibi bir insanım ve “kesin bilgi” diye bir oluşumun varlığından bile şüpheliyim. Şüpheliyim çünkü şüpheliyim. O yüzden yine birçok soru var aklımda ve yine her zaman olduğu gibi kendince cevaplarım mevcut. Bu sefer üzerinde duracağım ve sanıyorum tüm oyun tutkunlarının da durduğu konu yeni nesil konsollar olacak. PlayStation 2 ve Xbox dönemini hatırlayanların çok iyi bileceği üzere, PS2 bu rekabetten anının akıyla çıkmıştı. Akabinde gelen PS3 ve Xbox 360 çitayı büyük ölçüde yükseltmişti. Nitekim buradaki esas önemli olan nokta kimin daha iyi olduğu ya da sattığı değildi zira konu yeni nesil konsollar olduğu zaman herkesin kendine göre çok iyi bulunduğu bir nokta bulunuyordu. Nintendo Wii bambaşka bir oyun anlayışı sunmuştu misal, PS3 ve Xbox 360 ise kendine özel oyunlarıyla rekabet ediyor, PS3 Blu-ray teknolojisinin tüm avantajlarını kullanırken, Xbox 360 ise Xbox LIVE ile online rüzgârlar estiriyordu. Anlayacağınız, yeni nesil tam anlamıyla yeniydi. Grafik teknolojisinden tutun da oyun oynama alışkanlıklarımıza kadar birçok farklı konuda gelişme söz konusuydu.

Son yıllarda başlayan yeni konsol ihtiyacının

şüphesiz ki en büyük sebebi, insanoğlunun elindeki sıklımasından başka bir şey değil bence. Daha görsel bir sebep arayanlar içinse bu durumun en büyük sebebi, PC’lerin her zaman olduğu gibi katbekat ileri teknolojilere kavuşmaları oldu. Efendim, gün geldi, Şubat ayı itibarıyla PS4’ün kolu tanıtıldı, geçen süre içerisinde cihaz hakkında bilgiler verildi. Sonra Microsoft dayanamadı, Mayıs ayı itibarıyla Xbox One’i tanıttı. Günümüzün merakla beklenen ve yüz milyonları etkisi altına alacak olan konsolları tanıtıldı ama sanıyorum bu tanıtımlar hiçbir şekilde bir önceki jenerasyonun yarattığı ne heyecanı yaratabildi, ne de merakı uyandırabilirdi. Neden mi? Çünkü “yeni jenerasyon” tabirinin işaret ettiği farklılığı ve yeniliği karşılayamadılar da ondan. Bir önceki konsolları göz önünde bulundurduğumuz zaman, an itibarıyla bize sunulan konsolların neredeyse hiçbir artışı olmadığını söylemek mümkün. Hele bir de bu kıyaslamayı PC ile yapacak olursak durum çok ama çok daha fena.

Sizi bilmem ama ben gördüklerimden mutlu değilim. Yani tasarımı geçtim zaten ama nerede yenilik? Şöyle bir bakınca -her ne kadar deneysel olsa da- yine en büyük gelişimi Nintendo’nun yaptığını görüyorum. Evet, belki Wii U tutmadı ama en azından yeni jenerasyon olmaya en yakın konsol üretildi. Buradaki en büyük hata, arz - talep ile ilgili tabii ki. Malum, günümüzde oyuncular farklılıktan önce

oyunlara bakıyorlar. Peki, sizin için önümüze sürülen yeni jenerasyonun ne yapması gerekiyor? Açıkçası benim bir fikrim var! Uzun yıllardır gözlemlediğim en büyük oyuncu sorunu, herkesin bir tarzı beğeniyor ve genelde o tarz haricindeki oyunlara burun kıvrıyor olması. Pek tabii ki zevkler ve renkler tartışılmaz ama bu duygular çok güzel bir şekilde manipüle edilebilir. Demem o ki teknolojik olarak halen PC’lerin gerisinde kalan konsolların, yeni jenerasyon olmak için en azından farklı oyun türlerini, farklı temalarla kullanıcılarına sunmaları olacaktır. Düşünsenize, öyle bir sistem geliştirecekler ki konsolunu almış, takır takır FIFA oynayan adam, bir anda strateji oyunu oynayabilecek ya da yılların derdi olan konsolda FPS deneyimini sorunsuz bir şekilde yaşayabilecek. Tüm bunlar istenildiği takdirde yazılımsal olarak yapılabilecek değişiklikler bence ama sadece içine birkaç çekirdek daha işlemci koyup bir de tasarım değiştirdiği zaman ortaya çıkan yeni jenerasyon konsola ben ne yazık ki “yeni” diyemeyeceğim. Günümüz itibarıyla oyun dünyasında birçok konu başlığı sıkıştı, bunun herkes farkında. Aynı MMORPG’ler, aynı FPS’ler, aynı TPS’ler, aynı, aynı, aynı... Umarım bir noktadan sonra üretici ve geliştiriciler başta farklı türlerdeki oyunların konsollarda rahat bir şekilde oynanması için çaba sarf eder ve sonrasında aslında neyin yeni olduğu hakkında kafa patlatabilirler. ■

[twitter.com/ErtugrulSungu](https://twitter.com/ErtugrulSungu)



# CIVILIZATION V: BRAVE NEW WORLD

Kültür ve demokrasi savaşına hazır olun!

**LEVEL 199**

**1 AĞUSTOS'TA PİYASADA!**



YENİ SAYI  
ÇIKTI!!



ELLE

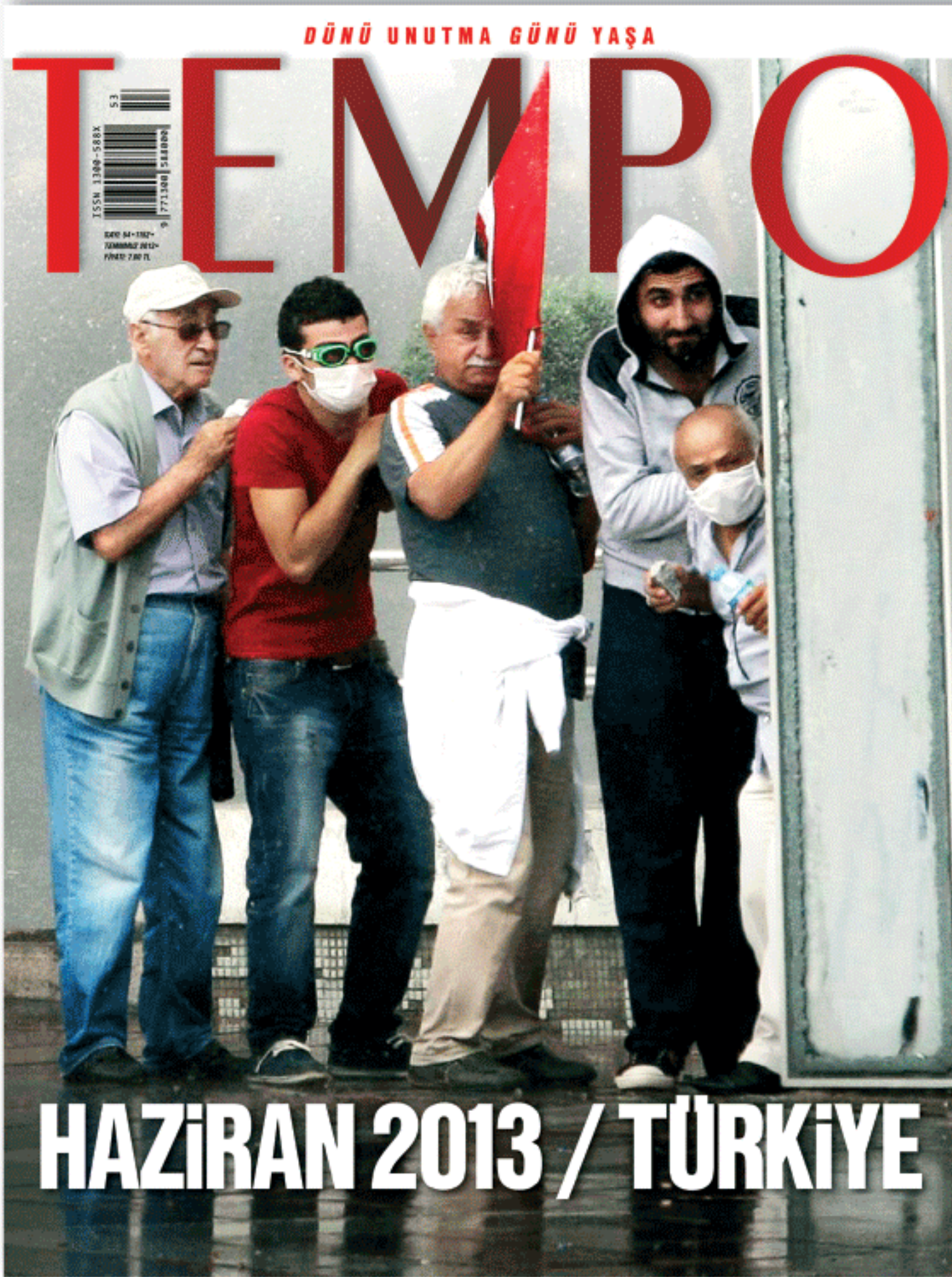
iPad ve iPhone'da

ELLE Türkiye uygulamasını indirin, ELLE ON THE BEACH keyfini dijitalde yaşayın.



# TEMPO'DAN

# 'GEZİ'YE ÖZEL İKİ DERGİ



EYLEMLERDEN EN YARATICI MESAJLAR, KARELER

## GEZİ ANTOLOJİSİ

TEMPO



GEZİ EYLEMLERİNDEN  
AKLIMIZDA  
KALAN HER ŞEY  
TEMPO'DA

EN YARATICI VE ESPRİLİ  
GEZİ MESAJLARI,  
SLOGANLARI  
ANTOLOJİ'DE

DB  
DOĞAN BURDA DERGİ

LEVEL

TÜRKİYE'NİN İLK VE EN ÇOK OKUNAN ONLINE OYUN DERGİSİ

# ONLINE OYUN

TEMMUZ 2013  
SAYI: 49



iki adet  
Promo  
Kodu  
Hediye!

# LEAGUE OF LEGENDS WORLD

LEVEL'İN ARMAĞANIDIR, PARA İLE SATILMAZ.



# PRIME

## WORLD

**Hediye!**

2NVG-F681-1196-9ERY

**Harika bir kahraman!\***

Geniş kahraman yelpazesi! İnce güzellikler içeren vahşi hayvanlara benzer yaratıklar!

Arkadaşlarınla omuz omuza şiddetli savaşlar! Sıkılmana izin vermeyecek oyun modu çeşitliliği!

Mücadeleye katılmadan önce kaleni geliştirerek üstünlük sağlama imkanı!

Özenle hazırlanmış eşsiz bir dünya! Prime'in gücünü öğren!

**PLAYPW.COM**

**NIVAL**

2008 - 2013 NIVAL. TÜM HAKLARI SAKLIDIR. TİCARİ MARKALAR VE TESCİLLİ TİCARİ MARKALAR KENDİ SAHIPLERİNİN MÜLKİYETİNDEDİR.

**16+**

\* Kodu aktifleştirmek için [www.playpw.com](http://www.playpw.com) adresini ziyaret edin. Hesabınıza giriş yaptıktan sonra "Promosyon Kodları" sekmesine kodunuzu girin. Aktifleştirme işleminden sonra oyuna girerek yeni kahramanınızın keyfini çıkarın.



## HER ŞEY PRIME İÇİN!

Prime World'e bir dadandık ki bu ay... Bir yandan Enes oynadı, bir yandan ben; işler güçler yarıda kaldı. Prime World yetmedi, üstüne Marvel Heroes geldi. Neyse ki ondan daha kolay sıyrıldık ama bu defa da RIFT'in bedava olması gündeme geldi, bir süre oynayıp bıraktığım RIFT bana göz kırpmaya başladı. Anlayacağınız bu ay o kadar çok oyun çıktı ki ne yapacağımızı bilemedik, tamamıyla dağıldık ve sanıyorum ki siz de aynı hislerdesiniz. Ve belki de tatili fırsat bilip bu oyunların tümünü deneme şansınız olacak. Şayet ki oyunuzu Prime World'den yana kullanacak olursanız, oyunun LEVEL DVD'sinde olduğunu da hatırlatırım.

Herkese iyi bir tatil geçirmesini diliyor, ıslanmak için toplumsal huzur sağlamaya yönelik tasarlanmış araçları provoke etmemenizi temenni ediyorum.

**Tuna Şentuna**

tsentuna@level.com.tr

## PRIME WORLD PROMO KODU

İkinci  
Promo Kodu  
Arka  
Kapakta

Detaylar 9. sayfada...

### YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

### İCRA KURULU BAŞKANI

Mehmet Y. Yılmaz

### YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhun Sungurtekin

### YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)

Fırat Akyıldız firat@level.com.tr

### EDİTÖR

Şefik Akkoç rocko@level.com.tr

### YAYIN KURULU

Cem Şancı cem@level.com.tr

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

### GRAFİK TASARIM

Emre Öztınaz emre@level.com.tr

### KATKIDA BULUNANLAR

Abdullah Yalçın

Ayça Zaman ayca@level.com.tr

Burçin Yılmaz

Enes Özdemir

Ertuğrul Süngü ertugrul@level.com.tr



## 14 Prime World ▲



3 Editörden

6 Haberler

### İLK BAKIŞ

10 Merc Elite

12 Anno Online

### DOSYA KONUSU

14 Prime World

◀ 26 RIFT





## İNCELEME

22 Marvel Heroes

26 RIFT

30 Wartune

## REHBER

32 Marvel Heroes

## 12 Anno Online



22 Marvel Heroes



## PUANLAMA SİSTEMİ\*

\*OOD'de ara puanlar yer almamaktadır.



**BRONZ**  
8 Puan



**GÜMÜŞ**  
9 Puan



**ALTIN**  
10 Puan



## *Kendi Kung - Fu'nu keşfet*

Haziran ayı içerisinde Conquer Online oyuncularını Jiang Hu adı altında yeni bir eklenti karşıladı. Eklentinin en büyük farklılığı, eskiye göre çok daha dengeli bir PvP ile karşımıza çıkacak olması. Özellikle "open world" PvP modlarını destekleyecek olan yenilikler arasında öne çıkan noktalar arasında, her oyuncunun kendi gücüne eş değer rakipler bulmasını sağlayacak yeni sistem yer almakta. Oyuncuları Jiang Hu

çağına götürecek olan eklenti, hali hazırda oyunda bulunan dokuz farklı güç üzerinde de oynamalar yapmamıza imkan tanıyacak ve şahsımıza münhasır Kung-Fu teknikleri yaratmamıza imkan tanıyacak. Aynı zamanda kendi seviyemizde bulunan düşmanlarımızı yok etmek sureti ile ele geçireceğimiz puanlarla karakterimizi geliştirebilecek, tüm bunları yaparken de hiçbir şekilde PK puanı yüklenmeyeceğiz.



## *İki türün birleşimi*

Snail Games 2013 yılını en iyi şekilde değerlendiren firmalardan bir tanesi. İlk olarak Age of Wushu ile gündeme gelen Snail Games, E3 esnasında yaptığı yeni oyunu Black Gold ile de gündeme oturmayı başardı. Normalde oyunlarda tek bir tarzı görmeye alıştığımız günümüz sektöründe, fantezi ve "steampunk" temalarını bir arada kullanmayı hedefliyor Snail Games. Bu iki tür aynı zamanda da oyun

içerisinde iki fraksiyonu da oluşturacak. Bir taraf tamamen buharla çalışan "Isenhorst" grubunu niteliyorken, diğer taraf da tamamen o bilindik fantezi temaları içerisinde yükselen "Erlandris"i işaret ediyor. Bahsi geçen iki fraksiyon birbirlerinden çok farklı olacaklar ama ikisinin de tek bir emeli olacak: Black Gold isimli kaynağa ulaşmak. Yapımın çıkış tarihi ise 2014 yılının ilk çeyreği olarak lanse edildi.



## MU CHRONICLE R.

### *Bir defa daha karşımızda*

Evet, MMORPG ile haşır neşir olanlar onun adını çok iyi biliyorlar... WEBZEN tarafından geliştirilen ve fazlasıyla büyük kitleler tarafından oynanan MU Online, tamamen yenilenmiş olarak karşımıza çıkmaya hazırlanıyor. Yeni yapımın adını MU Chronicle R. olarak koyan yapımcı ekip, bu sefer fazlasıyla seviye atlama ve PvP konusunda çalışmış olarak son kullanıcıya ulaşacaklar. Birçok firmanın

yaptığı gibi, kendi oyuncu kitlesinden gelen geri dönüşlerle hareket eden WEBZEN, yeni oyununu beta test aşamasına geçirmek için gün sayıyor. Haziran ayının sonunda, yani siz bu satırları okuyorken, Chronicle R. hakkındaki tüm detaylar açıklanmış olacak. Bu arada, eğer manga okumayı sevenlerdenseniz, tamamen oyunun hikayesini baz alan bir seri de resmi site üzerinden yayınlanmış durumda.



## MONSTER HUNTER ONLINE

### *Gözlere hitap etmeye geliyor*

CryEngine 3 grafik motoru kullanarak geliştirilen Monster Hunter Online (MHO), aynı zamanda Capcom tarafından üretilen online yapımlardan bir tanesi. Tencent Games'den yapılan açıklamaya göreyse yeni bir harita ve yeni bir yaratık çeşidi olacak olan Gypeeros'u aramızda görmemiz an meselesi. Kabaca "Kunbel Wetlands" olarak İngilizce çevirisi yapılan bölge, tamamen bataklıktan

oluşacağı gibi, her yanı zehirli sularla kaplı bir haritayı oyuncuların beğenisine sunmayı hedefliyor. MHO ay başında yapılan bir açıklamayla, 28 Haziran itibari ile kapalı beta aşamasına gireceğini ve testin bir hafta kadar süreceğini açıklamıştı. Testin en büyük özelliği ise, oyunda bulunması hedeflenen tüm düşman birimlerinin tek tek oyunu test edenlerin karşısına çıkacak olması.



## NEVERWINTER

### *Simyaya merhaba diyin*

Uzun süre beklenen ve sonunda beta testi ile karşımıza çıkan Neverwinter, Haziran ayının 20'si itibari ile son şeklini almış durumda. Eh, beta test aşamasında bu kadar ter döken oyuncular ve kendilerini takip eden yapımcılar da bu sürede boş durmamış ve oyunun son güncellemesi ile yeni oyun sonu PvP ve PvE içeriği ile karşımıza çıkmış durumda. Fakat daha da önemlisi ki bu Neverwinter'ın geleceği için mühim bir adım, bir adet

de yeni mesleğin beğenimize sunulması. Alchemy isimli yeni meslek sayesinde artık birçok farklı iksir üretmek mümkün. Misal, "Potion of Power" ile Action Point'imizin yüzde 25'ini doldurabiliyorken, bir benzerini "Potion of Stamina" ile anında yüzde 50 stamina ve 6,000 hayat puanımızı doldurarak gerçekleştirebiliyoruz. Diğer taraftan bu meslek ile üretebildiğimiz boya iksirleriyle de farklı renklerde eğlence yaşayabiliyoruz.



## CITY OF STEAM

### *Yeni sınıf, yeni event*

Eğer City of Steam deneyim eden oyuncular derseniz, internet tabanlı bir oyunun nelere kadar olabileceğini de görmüşsünüz demektir. Yapımcı firma ise Haziran ayının son haftası içerisinde oyuna yepyeni bir güncelleme yaptı. Güncelleme, hali hazırda bulunan "Arena" ve "Tesla Defense" modlarına bir yenisini daha ekliyor: "Siege of the Spire." Bu modun en büyük özelliği ise PvP ve Horde mode olarak tasvir edilen, "Wilderness level"i

bir arada barındırması. Kabaca bakıldığında tıpkı bir MOBA'ya benzeyen mod, iki rakip takımın yer aldığı, sürekli yaratıkların üretildiği ve takımların birbirlerinin üslerini yok etmeye çalıştığı bir düzlemde bulunuyor. Dikkat çeken özellikse, alışlagelmiş MOBA tipi harita kulelerinden çok daha güçlüleri ile başa çıkmaya çalışıyor olmamız. Event'lere girme seviyesi ise yeni güncelleme ile 16. seviyeye kadar gerilemiş durumda.



## PRIME WORLD

### *Herkese mükemmel hediyeler!*

Derginin ilk sayfasında bulunan ve LEVEL okurlarına özel bu kod sayesinde, Prime World dünyasının en güçlü kahramanlarından Büyücü / Sihirbaz'ı hiçbir ücret ödemeden alacaksınız. Prime World'de iki taraf bulunuyor: Adornia'lılar ve Dok'lar. Eğer Adornia tarafında iseniz Büyücü, Dokların tarafındaysanız Sihirbaz ile oynayabilirsiniz. (Her iki kahramanın güçleri ve yetenekleri eşit.) Kodu kullanmak için şu adımları takip edin:

- 1 - <http://playpw.com> adresine girin.
- 2 - Sağ sütündeki HESABA GİRİŞ YAP butonuna tıklayın. Hesabınız varsa giriş yapın, yoksa yeni bir hesap oluşturun.
- 3 - Hesabınıza giriş yaptıktan sonra, OYUNCU KÖŞESİ bölümündeki PROMOSYON KODLARI'na tıklayın.
- 4 - Doğru kodu girdiğinizden emin olun ve GÖNDER butonuna tıklayın.
- 5 - Oyuna giriş yapın. Kodla aldığınız kahramanı orada göreceksiniz veya kodunuz özel bir yetenek alımıyla ilgiliyse, aldığınız yetenek kütüphanenizde görünecek. Kodlar sadece tek bir hesapta ve bir kez kullanılmaktadır. İkinci promo kodu Prime World ilanlarında yer almaktadır ve kodlar birlikte kullanılabilir.



## MERC ELITE

BETA  
TESTİ

*Takım oyunu arayanlar beri gelsin!*

İnanın, uzunca bir süredir MOBA oyunlarına bu kadar zaman harcamamıştım. Bu ayki vaktimi fazlasıyla dolduran MOBA oyunları içerisinde karşıma Merc Elite'in kapalı betasına katılma şansı yakaladım. Merc Elite Bigpoint tornasından çıkmış bir MOBA shooter oyunu. Bigpoint'i birçok tarayıcı tabanlı oyundan tanıyor olmanız lazım; Sea Fight, Dark Orbit, Battlestar Galactica gibi tarayıcı üzerinden oynanan, önemli oyunlara imza attı.

Merc Elite de aynı diğer Bigpoint oyunlarında olduğu gibi tarayıcı üzerinden oynanıyor. Yakın gelecekte geçen oyunda takım oyununa dayalı modern ve taktiksel

savaşlar vereceğiz. Merc Elite boyunca, askeri hayatından emekliye ayrılrsa da mesleğini bırakamayacak kadar sevdiği için paralı askerliğe geçiş yapan askerleri yöneteceğiz. Kapalı betaya kayıt olduktan sonra kısa bir tutorial karşıladı beni. Bu tutorialda çevreyi keşfetme, silahları kullanma ve siper alma gibi temel dinamikleri öğrenmiş oldum.

Kapalı beta itibariyle oyunda kullanabileceğiniz beş farklı sınıf bulunuyor. Bunlardan ilki olan Assault sınıfı direk çatışma için en uygun sınıflardan biri. Saldırı özelliği oldukça yüksekken, defansif yönde zayıf kalıyor. Ana silahı makineli

**DAĞITIM** Bigpoint

**YAPIM** Bigpoint

**WEB** tr.bigpoint.com/mercelite

**ÇIKIŞ TARİHİ** Belli Değil

**BİR BAKIŞTA**

- Taktiksel savaş deneyimi
- Tarayıcı tabanlı
- Eğleneli oyun yapısı



tüfek olan Assault'un sen sevdiğim özelliği ise hava saldırısı çağırıyor olabilmesi oldu. Bunun yanında hareket hızını ve saldırı gücünü yükseltme, el bombası fırlatıcısı kullanarak daha yüksek hasarlara neden olabiliyor. İkinci sınıfımız Recon SMG silahları kullanabiliyor ve işini Sam Fisher gibi gizlice halletmeyi seven oyuncular tarafından rağbete uğrayacaktır. Kısa bir süre için görünmezlik kabiliyeti var. Ayrıca düşmana son darbeyi vurmak adına en etkili sınıf kendileri. Tactician defansif yönü yüksek olan, savaşlar sırasında teknoloji-den olabildiğince yararlanan bir sınıf. Birebir çatışmalarda etkili olamıyor ve ana silah olarak pistol kullanıyor. Assault sınıfı gibi hava saldırısı yapabiliyor ve bu saldırıyı roketatarlar ile gerçekleştirmesi çok daha fazla hasar vermesine neden olabiliyor. Dördüncü sınıfımız Juggernaut kullandığı kalın zırhı ile başka bir yakın muharebe sınıfı olarak karşımıza çıkıyor. Pompalı tüfeğiyle ön saflarda savaşarak arkadaşları için bir zırh görevi görebiliyor. Son sınıfımız ise Heavy Gunner. Adından anlaşılabilirdiği

gibi ağır makineli tüfekler kullanıyorlar. Uzun mesafeden etkili saldırılar düzenlemesinin yanında takım arkadaşlarına koruma sağlayabiliyor.

Oyun sırasında takım arkadaşlarınızla uyumlu olmanız oyunu çok daha eğlenceli hale getiriyor. Taktik seçeneği sizin hayal gücünüze kalmış. Bir Juggernaut rakibi siperde kalmaya zorlayabilir. Böylece Recon durumdan faydalanarak düşmanın yanına gizlice yaklaşip işini bitirebilir. Durumun tam tersi olarak, Assault yem olarak düşmanı peşinden çekerken Tactician ve Heavy Gunner siperinden ayrılmış düşmanın işini kolayca bitirebilir. Aynı taktikleri karşınızdaki rakip oyuncular da size uygulayabilir. Çatışmaya bam-güm katılmak bu yüzden sizin zararınıza olacaktır. Askerlerinizin yeteneklerini ve silahlarını savaşlardan sonra upgrade edebildiğinizi de unutmadan belirtiyim.

Merc Elite çıkış tarihi belli olmasa da taktiksel bir savaş deneyimi yaşamak isteyenler için biçilmiş kaftan olacak gibi görünüyor. MOBA shooter sevenler takibe almalı. - ENES



## ANNO ONLINE

*Ada yaşamının keyfi...*

**A**nno Online, Alman geliştirici Ubisoft Blue Byte tarafından çıkarılan bir strateji oyunu. Bir süredir kapalı betada olan oyun Mayıs itibariyle açık betaya geçti. Anno aslında yaklaşık 15 yıldır var olan bir şehir kurma oyunu serisi; Anno Online ise bu serinin sekizinci oyunu.

Oyun size verilen bir adada başlıyor ve sizden burada bir yerleşim yeri oluşturmanız ve daha sonra burayı geliştirmeniz isteniyor. İlk başladığınızda sadece bir depoya sahip oluyorsunuz. Bu nedenle hemen işe koyulmak gerekiyor. Bölgenizi geliştirdikçe, köyden şehre hatta birden

çok ada üzerinde bulunan bir metropol kentine dönüştürebiliyorsunuz. Oyun oynanışı oldukça basit. Neredeyse her şeyi sol tık ile halledebiliyorsunuz. Öğreticide bir NPC size basit görevler vererek nasıl inşa yapabileceğinizi anlatıyor. Adaya geri dönüp aldığınız görevler ise aslında bir sonraki adımda ne yapmanız gerektiğini size açıklıyor. Şunu topla, şu binayı inşa et, nüfusunu şu kadar arttır gibi...

Oyunda belki de en önemli şey odun. Seçtiğiniz yerleşim alanına göre, size belli bir miktar odun veriliyor. Eğer ağaçların bol olduğu bölgedeyse, daha kolay

**DAĞITIM** Ubisoft

**YAPIM** Ubisoft Blue Byte

**WEB** en.anno-online.com

**ÇIKIŞ TARİHİ** 2013 Sonbahar

**BİR BAKIŞTA**

- Detaylı grafikler

- Tarayıcıdan oynanabilecek bir şehir kurma oyunu





odun elde edebiliyorsunuz. Eh odun kesmek için oduncu lazım değil mi? Peki bu oduncular nerede yaşayacak? İşte sonraki adım köy halkı için evler inşa etmek. Bölgeniz geliştikçe, köyde yaşayanlar da kasaba halkı, soylu, asil gibi seviyelere ulaşabiliyor. Tabii önce halkın ihtiyaçlarını yerine getirmeniz lazım. Karınlarını doyurmaktan başlayabilirsiniz. İlk önceleri vazgeçilmez yiyeceğiniz olan balık tutabilirsiniz. Ah şimdi de ekmek istiyorlar. Bir buğday tarlası ve değirmen kurma zamanı... Bu şekilde, halkınızın sayısı arttıkça yemek menüsü de geliştirmeniz gerekiyor. Şehrinizi büyütürken, vergilerinize de dikkat edin yoksa kısa zamanda beş parasız kalabilirsiniz. Eğer elinize geçen parayla vergilerinizi dengede tutarsanız, ticaret yapmanız da kolaylaşır.

Adada yaşayan halk sayısı arttıkça, daha detaylı grafikler de elde edeceksiniz. Çünkü etrafta farklı işlerle uğraşan bir sürü insan göreceksiniz. Bazıları caddelerde gezecek, bazıları dükkânlarında çalışacak veya bir şeyler satacak... Tabii bu görüntüleri net görebilmek için, genellikle ekranı

yakınlaştırmamız gerekecek. Anno Online içinde yakut (para birimi) alabileceğiniz bir dükkân bulunuyor. Yakutu kaynak satın almak, adayı gezmek, üretim hızınızı arttırmak gibi birçok şey için kullanabilirsiniz.

Grafikler bir browser tabanlı oyuna göre oldukça iyi denilebilir. Aslında, Age of Empires II'nin daha gerçekçi ve daha yüksek çözünürlüklü grafikleri gibi. Oyun müzikleri de atmosfere uyum sağlıyor. Sosyal olarak oyun size sohbet, özel mesaj ve ticaret yapma dışında başka bir unsur sağlamıyor.

- **BURÇİN**



# PRIME WORLD

## *Bu dünyada tek gerçek, Prime!*

**M**MO oyuncularını olarak son zamanlarda MOBA oyununun türünün ne kadar hızlı bir gelişim gösterdiğini görüyoruz. MMO sektöründeki monotonluktan sıkılan oyuncular özellikle son iki yıldır MOBA türüne akın etmiş durumdular. İyi bir MOBA oyunu kolayca oyuncu çekebiliyor ve istikrarını sürdürüyor. İyi bir MOBA oyunu olmak içinse bir takım özellikleri iyi dengelemeyi gerektiriyor. MOBA oyunlarında başrolü üstlenen kahramanların çok sayıda olması gerektiğinin yanında, bu kahramanların oyuncular tarafından sevilebilmesini sağlamak da kolay değil. Bu kahramanların gelişimini sağlamak içinse sağlam bir yetenek sistemi gerekiyor. Akıcı bir senaryoyu da koyduğunuzda başarılı bir MOBA oyununun önünü açmış oluyorsunuz. Tabii tüm bunları yapmak burada yazdığım kadar kolay değil...

Tüm bunları başarabilen en önemli oyunlardan biri Prime World, tam karşınızda duruyor. Prime World, Nival Network tarafından hazırlanıp sunulmuş bir yapımdır. Oyunun yapımcıları daha önce Etherlords, Blitzkrieg, Heroes of Might & Magic V gibi önemli oyunların yapımında çalıştıklarını belirtiyor ve Prime World uğruna demin saydığım oyunların devam serilerini

yapmadıklarını ekliyorlar. Nival Network, oyunu hazırlarken Türk oyuncularını unutmamaya, oyuna Türkçe dil desteğinin yanında, tüm seslendirmeler için Türkçe dublaj seçeneğini de ekleyerek bizlerin gönlünü kazandı.

Oyunun son derece güzel bir senaryoya sahip olduğunu belirtip hemen size detayları anlatmaya başlıyorum. Yeryüzündeki üç ulus henüz birbirinden ayrılmamış ve tek bayrak altındayken, iklimsel bir felaket oluşur ve Doğa Ana kontrolünü kaybeder. Bu olay yavaş yavaş gerçekleşse de bir gün bir çağı kapatıp diğer çağı açabilecek bir olay meydana gelir. Ne olduğu bilinmeyen, sıvı bir madde gökyüzünden ve yerin altından akmaya başlar. Maddenin çok güçlü özellikleri olduğu ve yaşam için zehirli olabileceği görülür. Zamanla uluslar bu maddeye alışır ve bu sıvıya "Prime" adını koyarlar. Üç ulustan birinin yaşadığı güneydeki yarımada korkunç bir tsunami felaketiyle karşılaşır. Prime ve tsunami dalgaları altında kalan bu bölgeden bir daha haber alınamaz. Felaketten sonra kuzeydeki insanlar ise dağlara yönelir. Meraklı Dok imparatorları, bilim merkezleri kurarak prime maddesini araştırmaya başlar. Prime'in yan etkilerinden

# DOSYA KONUSU

YAPIM Nival Network  
DAĞITIM Nival Network  
WEB tr.playpw.com





korunup kendi yararlarına kullanmayı öğrenirler ve bu ilginç madde Dok İmparatorluğu'nun bel kemiği olur. Yeryüzünün güney-doğu kesiminde yaşayan insanlar da çok geçmeden Prime'a adapte olurlar. Prime bu insanlarla kaçınılmaz olarak temas kurar ve pek çok kişinin canını alır. Tüm bunlara rağmen hayatta kalmayı başaranlar olur ve Prime, zamanla insanların metabolizmasına işler. Bu insanlar bir süre sonra Adornia Krallığı'nı kurarlar. Prime zamanla günlük hayatın en önemli parçası haline gelir. Adornia Krallığı ve Dok İmparatorluğu Prime kaynaklarını ele geçirmek için birbirleriyle savaşa girer, bize de bu iki taraftan birini seçip savaşta ülkemize yardım etmek buyrulur.

Oyunun ana sayfasına girip hesabımızı yarattıktan sonra (İsterseniz Facebook hesabınızla bağlantı kurarak oynayabilirsiniz.) istemciyi indiriyoruz. (Ya da LEVEL DVD'sine uğrayıp değerli internet kotamızı koruyoruz.) Prime World'ün diğer bir artısı da sabit diskinizde kapladığı alanın küçük olması. Oyunu bilgisayarınıza kurup giriş yaptıktan sonra Dok İmparatorluğu veya Adornia Krallığı'ndan birini seçerek bu dünyaya ilk adımımızı atıyoruz. Prime World bir MOBA oyunu olmasının yanında aynı zamanda kale inşası ve gelişimini bizlere sunuyor. Oyuna başladığınızda bir lord oluyorsunuz ve oyundaki kahramanlar sizin birer askeriniz

oluyor. Oyundaki her bir kahramanı satın alarak askeriniz yapabiliyorsunuz. Kalenizi geliştirirken bir takım kaynaklara ihtiyaç duyuyorsunuz. Bu kaynakları elde edebilmek için kaynak binaları kurmanız gerekiyor. Örnek vermek gerekirse odun, binalarınızın ana maddesini oluştururken yiyecek, binalarda kullanılmasının yanı sıra kahramanlarınızın yorgunluklarını geçirmeniz için temel maddelerden. Kahramanlarınız savaştıkça yoruluyor, kahraman resminin üzerindeki bar yorgunluk seviyesini gösteriyor. Bu yüzden kalenize inşa edeceğiniz hamamlar ile kahramanlarınızın dinlenmesini sağlayabiliyorsunuz. Dinlenmiş kahramanlar savaştan daha iyi ganimetlerle dönüyor.

Kahraman türleri öncü, savaşçı, katil, koruyucu ve destek olarak beşe ayrılıyor. Oyundaki her türün kendine özel binaları bulunuyor. Mesela gizli servis binası inşa ettiğinizde, burada kahramanlarınızı geliştirebiliyor ve katil sınıfına giren kahramanları daha ucuza alabiliyorsunuz. Kalenizde daha çok bina yapabilmemiz için daha çok nüfusa sahip olmanız gerektiğini de belirtelim. (Daha fazla nüfusa sahip olmak içinse konut inşa etmeniz lazım.)

Prime World tamamen yetenek sistemi üzerine kurulu bir oyun olarak karşımıza çıkıyor. Oyunda karakterlerin kendi yetenekleri olduğu gibi, daha sonra savaşlardan elde edebilece-



ğiniz veya Kütüphane kurarak, Prime karşılığı kendi oluşturduğunuz yetenekleri kullanabiliyorsunuz. Oyun içerisinde çok farklı yetenekler barındırıyor. Kahramana kendi keşfettiğiniz veya ganimet olarak elde ettiğiniz yetenekleri verebilmeniz önemli. Bu sayede kahramanlarınızı kendi istediğiniz gibi özelleştirebilirsiniz. Böylece savaşlarda birbirine benzeyen kahramanların oluşması engellenmiş oluyor. Hatta biraz ileri giderseniz kahramanınıza gerekli yetenekleri vererek ikinci bir sınıfta gelişmesi için çalışabilirsiniz. Ben oyunu tecrübe ettiğim sırada her bir tarafta 32 adet kahraman olmak üzere toplam 64 adet kahraman bulunuyordu. (Yeni güncellemelerle yeni kahramanlar eklenebilir.) Dok ve Adornia kahramanlarını karşılaştığımızda ise pek çoğunun birbirine bezediğini görüyoruz. Bu uygulamaya olası bir eşitsizliği önlemek için yapılmış gibi duruyor. Zaten kahramanların yeteneklerini kendiniz belirlediğiniz için oyunun ilerleyen aşamalarında kendinize özel bir kahraman yaratacağınıza emin olabilirsiniz.

Prime World içerisinde şu an itibariyle tam yedi adet oyun modu barındırıyor. Bu oyun modlarının ilgi çekici yanı, her bir modun günün belli bir zaman aralığında oynanabilir olması. MOBA oyunlarının vazgeçilmez, klasik, üçlü koridor mantığında ilerleyen





Sınır modundan anlatmaya başlayalım.

Her daim oynanabilir olan Sınır modunda taraflar beş kişilik takımlardan oluşuyor. Temel amacımız ise tahmin edebileceğiniz gibi düşmanın gözcü kulelerini ve ana karargâhını yok etmeye uğraşırken kendi kulelerimizi ve karargâhımızı ise olabildiğince korumak. İkinci oyun modumuz olan PvE savaşı da barındıran Dragonwald. Bu oyun modunda takımlar, düşmanla aranızda sınır görevi gören bir geçitteki ejderhayı öldürmeye çalışıyorlar. Ejderhayı öldürmek basit değil; ancak asıl zor kısım bundan sonra başlıyor. Ejderha öldüğü zaman onun yumurtasını alan bir NPC, yumurtayı düşman karargâhının olduğu yere götürüyor. Yumurta olduğu yere büyük zarar verdiğinden NPC'yi düşman karargâhının olduğu yere kadar korumamız gerekiyor. Tabii ki elleri armut toplamayan rakiplerimiz bizi engellemek için her şeyi yapıyor. Dünyada artık zombi kavramını bilmeyen yok. Her yana dadanan bu akılsız dostlarımız Prime World'de, Kıyamet modunda karşımıza çıkıyor. Sınır modundaki haritanın aynısı kullanılan bu modda kahramanın öldürdüğü canlıların yerine belli bir oranda zombi çıkarma şansı bulunuyor. Öldürülen canlıların yerine çıkan zombiler 20 saniye yaşayabiliyor. Üstüne bir de vurduğu her

canlı için ömrü kısa bir miktar uzuyor. Öldürülen bir kahraman içinse Kıyamet Canavarı denen gıcık yaratığın ortaya çıktığını unutmayın. Bu canavar zombilere liderlik ediyor ve 40 saniye yaşayabiliyor. Diğer zombiler gibi her vuruşta ömrünü uzatabilmesi de cabası. Diğer bir oyun modumuz Anavatan'da, ileride anlatacağım bayrakların durumu büyük önem arz ediyor. Kendi topraklarımızda hareket hızı, can ve enerji yenilemesi, güç ve zekâ gibi önemli statlarınız önemli ölçüde artarak savunmada daha güçlü hale geliyoruz. Amacımız Sınır modu ile aynı. Ben PvP adamıyım, oyunda yapay zekâ istemiyorum diyorsanız buyurun İleri Karakol moduna. Küçük bir haritada üç kişilik takımlar halinde yaptığımız maçlarda amacımız Sınır modundaki gibi düşman karargâhını yok etmek. Harita daha küçük olduğu için oyun Sınır modundan daha dinamik ilerliyor. Sınır modunun aksine PvE yapılabilecek canavarlar bulunmuyor. 700 Prime ile oyuna başlıyorsunuz ve karakterleriniz çok daha hızlı gelişiyor. Birdirbir ismine sahip olan diğer bir mod daha var. Bu mod hiçbir şekilde tecrübe puanlarınızı veya derecenizi etkilemiyor. Sınır modunun kurallarının uygulandığı Birdirbir, takım arkadaşlarınızın sizin kahramanınızı yönetmenize olanak sağlıyor. Siz de bunun karşılığında takım arkadaşlarınızın



kahramanlarını yönetebiliyorsunuz. Anlatacağım son oyun modu ise İmtihanlar olacak. İmtihanlar modu ben oyunu oynarken henüz yeni eklenen bir moddu. Bu oyun modu Prime World'de dibine kadar PvE yapabilmeye olanak sağlıyor. İmtihanlar modu yeni başlayan oyuncular için biçilmiş kaftan. Oyuna odaklanmayı sağlıyor ve takım halinde NPC'lere karşı savaştığınız için takım oyununa alışıyorsunuz. PvP'den sıkılanlar içinse bir alternatif oluşturuyor.

Artık savaşları anlatmanın vakti geldi sanırım. Savaşlar esnasında genelde temel amacımız düşman kulelerini, silah ambarını ve karargâhı yok etmek. Savaşlarda öldürdüğünüz canlılardan kazandığınız Prime ile yeteneklerinizi aktif

ediyorsunuz. Her dört seviyede bir yeteneğin bir üst seviyesini açabiliyorsunuz.

Ve gelelim bayrak konusuna. Her kulenin çevresinde ve iki tarafı birbirinden ayıran sınır bölgesinde ulus bayrakları bulunuyor. Bu ulus bayrakları sizin ele geçirdiğiniz yerleri temsil ediyor. Düşman toprakları kurak, sizin topraklarınız ise yeşilliklerle temsil ediliyor. Ele geçirdiğiniz yerler ormanlık, cıvılcıvılcı olurken kaybettiğiniz topraklar kuraklaşıyor. Düşman bayraklarını indirip kendi bayrağınızı göndere çıkardığınızda o bölge artık sizin oluyor. Her kahramanın ışınlanma özelliği var ve sadece kendi topraklarınız olan alanlara ışınlanabiliyorsunuz. Bir bölgeyi ele geçirmenizin en büyük yararı ışınlanabileceğiniz

bölgenin genişlemesi oluyor. Özellikle Anavatan modunda kendi topraklarınızda statlarınızı arttığı için bayraklar büyük önem arz ediyor.

Bayraklar ayrıca sadece ışınlanmaya ve anavatan modunda statlara etki etmeye yaramıyor; kahramanların bazı yetenekleri veya yeteneklerinin bazı özellikleri sadece kendi topraklarında aktif olduğu için bayrak dikmenin önemi bir kez daha ortaya çıkıyor.





Tüm bu özelliklerin yanında oyunun klan sistemi, oyunda arkadaş edinmek ve oyunu arkadaşlarınızla tecrübe etmek için çok büyük önem taşımakta. Bir klana üye olduktan sonra takım ruhunu tam anlamıyla hissedebiliyorsunuz. Hatta 10. Seviyeden sonra oyun, kendi klan ambleminizi oyuna eklemenize de olanak tanıyor. 64X64 pixel boyutlarındaki (72 dpi, PNG formatı.) dairesel ambleminizi hazırladıktan sonra sisteme yüklüyor ve takımınızı daha "şekilli" temsil edebiliyorsunuz.

Prime World'de şu an yer alan tek mini oyun, Zuma benzeri bir oyun sayesinde renkli topları yok ederek prime ve parşömenler kazanabiliyor, böylece hem kendinizi geliştiriyor, hem de takım oyuncularınıza yardımcı oluyorsunuz.

Prime World yetenek sistemine odaklı, renkli bir dünyası ve onlarca kahramanı olan başarılı bir yapım olmuş. PvP severlerin yanında PvE oyuncuları da düşünülmüş. Hatta Dragonwald modunda PvP ve PvE oyuncularını bir arada görmek mümkün hale geliyor. Türk oyuncularını da unutmayarak kahramanlara Türkçe dublaj yapılmış. Oyunun tek eksisi birkaç kahraman için seçilen dublajın yakışmaması diyebilirim. Bunun dışında şikâyet edecek pek bir konu yok. Prime World dünyasını keşfettikten sonra ilginizi çekecek pek çok kahramanla birlikte eğlenceli bir maceraya atılmak isteyeceğinize garanti verebilirim. Doklar ve Adornialılar arasındaki bu savaşa gelin, hep birlikte katılalım! - ENES





# LEVEL ONLINE

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

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

Her gün güncelleniyor



DAĞITIM Marvel Entertainment YAPIM Gazillion Entertainment WEB [marvelheroes.com](http://marvelheroes.com)

## MARVEL HEROES



*Marvel kahramanları arenada!*

**U**zun zamandır filmlere ve oyunlara konu olmuş Marvel karakterlerini birçoğumuz eminim ki iyi tanıyoruz. Açıkçası benim çocukluğumun büyük bir kısmı Örümcek-Adam ile geçti diyebilirim. Bir kısmınız da zamanında benim gibi diğer karakterlere ilgi duymuş olabilir. Ayrıca herkesin hayranı olduğu bir Marvel kahramanı vardır mutlaka. Zira Marvel kahramanlarının çok geniş bir yelpazesi var. Kahramanların yanında, karanlık tarafta yer alan kötü güçler de var tabii ki. Tüm bu mücadeleyi online olarak yaşamak, açıkçası heyecan verdi bana.

Marvel Heroes henüz çok yeni sa-

yılmasa da eski de sayılmaz; yani daha eklenecek karakterler bulunuyor. Bilinen kahramanların yanında pek duyulmamış karakterlere de yer veriliyor oyunda. Sonuç olarak Marvel evreninin tüm karakterlerini bu yapım sayesinde tanıyacağız diyebilirim.

Oyun bizlere ücretsiz olarak sunuluyor. İlgili internet sitesinden oyunu kolayca indirebilir ve keyifli dakikaların başlangıcını verebilirsiniz. Fakat bu yapımı ilginç kılan, dünya üzerinde büyük bir oyuncu kitlesine sahip Diablo gibi, hack and slash tarzında olması. Zaten yapımçı ekipte bulunan bazı çalışanlar eski Diablo ekibi



arasında yer almış kişiler. Diablo'da başlangıç için sınıf seçiyorsak, burada da beş farklı kahraman geliyor. Bunlar sırası ile Daredevil, Storm, Hawkeye, Scarlet Witch ve Fantastik Dörtlü'nün kahramanı The Thing. Dediğim gibi başlangıçta bu beş karakterden birini seçmek zorundayız. (Ne yazık ki böyle bir kısıtlama getirilmiş.) Oyunda tabii ki bunlardan farklı olarak bir çok kahraman bulunuyor. Zaten Town City yerine geçen Avengers Tower'da farklı karakterlere sahip diğer oyuncuları göreceksiniz. Fakat bunlar dışındaki kahramanlar gerçek ücret ile satılıyor. Ayrıca gerçek ücret ödeyerek sahip olduğunuz karakterin üstündeki kıyafetini değiştirmeniz de mümkün. Yani diğer oyunculardan farklı olmanız için hazırlanmış bir özellik ve şirketin para kazanma tekniği de diyebiliriz.

Oyun içerisinde bir senaryoya göre oynuyoruz. Oyun içerisinde küçük sinematikler yer alıyor, haliyle hikayeyi biraz daha anlamış oluyoruz. Oyuna ilk olarak

hapishane baskınına savunarak başlıyoruz. Haritada ilerleyerek tecrübe puanı kazanıyor ve seviye atlıyoruz. Seviye atladıkça da yeni yetenek güçlerine sahip oluyoruz. Bölümün sonunda ilk boss olan Green Goblin ile savaşmamız gerekiyor ve Green Goblin bizi havada uçarak karşılıyor. Havada bir kaç akrobatik uçuş yaptıktan sonra yere iniyor ve saldırmaya başlıyor. Tabii sadece yerden değil, havada bize o meşhur el bombalarından da atıyor. Boss dövüşlerinde düşmanın belirli bir dövüş ve yetenek kombosu var. Bu kombolardan kaçarak düşmanı kolayca yenebilirsiniz. Yine de boss dövüşlerinin oldukça eğlenceli olduğu söyleyebiliriz. Dediğim gibi piyasada bulunan hack and slash oyunlarından oynanabilirlik açısından pek bir fark yok. Hatta kabaca aynısı diyebiliriz. Tabii Diablo ile karşılaştırma yapılamaz, o ayrı. Fakat oynadığınızda da göreceksiniz ki oyun kısa bir süre sonra kabak tadı vermeye başlıyor. Üstelik oyunun dinamiğinde küçük hatalar da



mevcut. Bu durum çok fazla fark edilmese de bazı oyuncuları rahatsız edecektir. Grafiklere gelecek olursak oldukça kaliteli olduğunu söyleyebiliriz. Bu yüzden düşük sistemli makinelerde pek bir şansınız yok. Şu da bir gerçek ki Diablo'nun yapamadığı ya da yapmadığı, neredeyse tüm online



yapımlarda olan şehir meydanında diğer oyuncuları görebilme olayı Marvel Heroes için geçerli durumda. Açıkçası bu oyunu daha eğlenceli bir hale getiriyor. Fakat burada şehir merkezi yerine Avengers Tower adında bir mekanda bulunuyoruz. Burada bulunan NPC'lerden görev alıyor ve istenilen yere giderek görevleri yerine getiriyoruz. Tabii görevler Marvel dünyasına aşina olanların da bildiği Hell's Kitchen ve Savage Land gibi bilindik yerlerde geçiyor. Görevler bizi farklı mekanlara taşıyor ve böylece yeni haritalar ve yapılar görmüş oluyoruz. Haritaları gezerken karşımıza çıkan düşmanları yetenek güçlerimizi kullanarak öldürmenin yanında, çevre etkileşimi olan çöp tenekesi ya da oturma bankı gibi nesnelere de düşmanın üstüne fırlatabilmemiz, ayrı bir özellik. Fakat elimizde atmaya hazır bir nesne varken karakterimiz ne yazık ki hareket edemiyor. Hareket etmek istiyorsak elimizde ne varsa işaretlediğimiz bölgeye fırlatmamız gerekmektedir.

Haritaların ise büyük olduğunu söyleye-



meyiz. Ama yinede yetersiz değil tabii ki. Çok çeşitli olduğunu da söyleyemesekte, belirttiğim gibi yetersiz değil. Ayrıca Avengers Tower'da bulunan bazı NPC'lerden günlük görevler alabiliyorsunuz. Günlük görevlerin sonucunda eşya ya da tecrübe puanı gibi ödüller kazanıyorsunuz. Tabii ödülleri yaptığımız görevlerin yanında, boss kestiğimiz zaman da kazanıyoruz. Boss'tan eşya düşmesinden başka, güçlendirici eşyalar da düşüyor. Bunları Avengers Tower içerisinde bulunan bazı NPC'ler ile kullanabiliyoruz. Bunlara ek olarak PvP alanından bahsedelim. Karakterinizin güçlü olduğuna inanıyorsanız PvP alanını kesinlikle deneyin. İki takım halinde karşılaşmalar yapılıyor ve bu karşılaşmalar ciddi anlamda keyifli ve heyecanlı. Bu bölgeye giriş yaptığınız zaman etrafınızda uçan Iron Man karakterleri ya da oradan oraya sert zıplayışlar yapan yeşil dev Hulk'u görmemiz mümkün. Görsel efektlerin de iyi olduğunu göz önüne alırsak, PvP mücadeleleri oldukça tatmin edici

nitelikte. Savaş alanında farkı olmayan PvP alanlarını gerçekten çok seveceksiniz. Ama PvP alanında söz sahibi olmak istiyorsanız, karakterinizin sağlam bir gelişime ihtiyacı olduğunu unutmayın.

İşte size Marvel evrenini tanımanız için büyük bir fırsat. Kesinlikle orjinal bir fikir olduğu ve kaliteli bir yapım olduğu şüphesiz. Sonuçta malzemenin de sağlam olduğunu düşünürsek daha da başarılı olacağı kesin. Ama söylediğim gibi ufak hataların giderilmesi lazım. Daha sonrasında -önünde pek bir engel kalmayan Marvel Heroes için- henüz erken olmasına rağmen, yol açık görünüyor. - **ABDULLAH**

### MARVEL HEROES

#### Artılar

Fikir çok orjinal

#### Eksiler

Ufak oyun dinamiği hataları

# 8/10



DAĞITIM Marvel Entertainment YAPIM Gazillion Entertainment WEB [marvelheroes.com](http://marvelheroes.com)

## RIFT

**WoW'a en iyi alternatif artık bedava!**



**R**IFT ilk olarak 2011'de bizlerle buluştu. Piyasada WoW'un tahtını yerinden sallayabilecek nadir oyunlardan biri olarak düşünülüyordu. RIFT ilk çıktığında MMORPG oyuncuları tarafından sevildi, kendine has bir oyuncu kitlesine sahip olmayı başardı. Genel oyun yapısı itibarıyla WoW'u da bir hayli andırıyordu. RIFT, oldukça detaylı bir senaryoya, oldukça geniş bir dünya hartasına ve yüzlerce göreve sahipti. RIFT, her ne kadar iyi bir çıkış yapmış olsa da her MMORPG gibi zamanla oyuncu kaybı yaşamaya başladı. Kaybettiği oyuncuları geri kazanmak adına yeni güncellemeler ve genişleme paketleri hazırladı. Her şeye rağmen WoW,

her ne kadar eski günlerindeki canlılığa sahip olmasa dahi sahip olduğu konumu yılların verdiği birikim ile korumasını bilirken RIFT, ücretsiz MMORPG furmasına dayanamadı ve 12 Haziran'da bu moda ayak uydurarak kendisi de ücretsiz hale geldi.

RIFT yukarıda belirttiğim gibi oldukça detaylı bir senaryo sistemine sahip. Bu senaryo beraberinde devasa bir dünya olan Telara'yı bizlerle buluşturuyor. Senaryodan kısaca bahsetmek gerekirse; bir takım tanrılar tarafından yaratılan Telara dünyası, ölüm tanrısı olan Regulos'un tehdidi altındadır. Regulos bir takım tanrıları yanına çekmiş olsa da, Telara



dünyası sakinleri, Regulos'un saldırılarına karşı koymayı başarırlar. Üstüne bir de Telara'nın yaratıcıları olan Vigil tanrılarının yardımıyla bir koruyucu yaparlar. Peki, Regulos ne yapar? Tabii ki pes etmez. Koruyucunun zamanla zayıfladığını görür ve tekrar saldırıya geçer. Oyununda ismini aldığı, Telara dünyasına açılan boyutlar arası kapılardan envai çeşit, eciş bücüş yaratık çıkagelir. İşte tam burada bizim hikâyemiz başlamaktadır.

Oyuna girerken iki farklı ittifak olan Guardian'lar veya Defiant'lardan birini seçiyoruz. Bu iki ittifakın temel amaçları aynı; yani Regulos'un Telara dünyasını ele geçirmesini önlemek. Aynı düşükleri konu ise Guardian'lar, kaos halindeki bu dünyayı kurtarmaları için tanrılara ümit bağlarken, Defiant'lar, tüm bu olanlardan tanrılarını sorumlu tutuyor. Guardian, içerisinde Mathosian, High Elf ve Dwarf ırklarını barındırırken; Defiant, Eth, Kelari ve Bahmi ırklarına sahip. Her ırk, oyunun başından itibaren kendine özgü birkaç yeteneğe sahip. Mesela, Guardian tarafındaki Mathosian ırkı, kendine özgü olarak

hareket hızını 10 saniye boyunca artırabiliyor. Defiant tarafında bulunan Kelari ırkının ateşe karşı direnci daha yüksek ve kamuflaj yeteneğine sahip. Seçtiğiniz ittifaka göre senaryo farklı olarak ilerlese de, aynı ittifaktaki ırklar büyük oranda aynı senaryoyu yaşıyor. İttifak ve ırk seçimini hallettikten sonra ise sınıf seçimi ekranıyla karşılaşıyoruz. Oyunda dört temel sınıf ve bu sınıfların her biri için dokuz alt sınıf bulunuyor. RIFT'in ana sınıfları Warrior, Cleric, Rogue ve Mage. Warrior ve Rogue tank ve DPS rolü üstlenebiliyor. Mage ise temel olarak DPS sınıfı olsa da aynı zamanda sıkı bir healer. Mage'den çok daha iyi healer yeteneğine sahip sınıfımız ise Cleric. Bu arada, oyunun başında alt sınıflardan üçüne sahip olabiliyoruz. İlerleyen bölümlerde ise diğer altı sınıfın yeteneklerine sahip olmamızı sağlayan görevler alabiliyoruz. Alt sınıflar arasında bir takım farklar bulunuyor elbette. Bu farklar oyuncunun tank DPS veya healer rollerinden hangisini seçeceğini belirliyor. Aynı roldeki iki alt sınıfın bile aralarında bazı farklar bulunabiliyor.



Her sınıfın oldukça fazla yeteneğinin olduğunu ve aynı anda üç alt sınıfı birden geliştirebildiğimizi göz önünde bulundurduğumuzda karşımıza yüzlerce farklı kombinasyon çıktığını görüyoruz. Böylece kendi karakterinize benzer başka bir karakter bulmanız güç hale geliyor. Bu kadar çok yetenek bir anda kafanızı karıştırabilir, yetenek puanlarınızı yanlış seçimlerle boşa harcamak istemeyebilirsiniz. Bu durumda sınıf rehberlerinizden ipucu alabilir veya istediğiniz zaman bir miktar para karşılığında yeteneklerinizi sıfırlayabilirsiniz. Şunu üzülerek söylemeliyim ki karakter oluştururken kullandığımız özelleştirme ekranı fazla detaylı değil. Ücretsiz bir oyuna göre yeterli sayılsa bile bu oyunu piyasaya ilk çıktığında bedava olmadığı unutulmamalı. Eksi hanesine yazabileceğim diğer bir konu ise ırkların oynanışları arasında fazla bir fark olmaması.

Oyunun kontrol sistemi piyasadaki pek çok MMORPG oyunundan daha iyi değil. Hatta kontrol sistemi bana fazlasıyla WoW'u andırdı yine. Zaten daha önce

WoW oynadıysanız, bu RIFT'i de oynarken aynı hisse kapılabilirsiniz. Kontroller, senaryo ve görevlerin işleyişi incelendiğinde WoW'dan yakalanan esintilerin oyunun özgünlüğünü körüklediği bir gerçek. Yalnız şöyle bir nokta var ki bu özellik oyunu kötü yapmıyor. Nedeni ise RIFT'in dünyasının çok büyük, görev kurgusunun akıcı ve bu dünyada yapacak pek çok şeyin olması. Oyunu oynadığım süre boyunca fazla sıkıldığımı söyleyemem. Görev çeşitliliği birçok MMORPG'deki alışlagelmiş sistem olsa da raid ve zindan görevlerinde oldukça eğlendim. Deminde söylediğim gibi, oyun







yapısı itibariyle piyasadaki MMORPG'lere benzese bile tamamen farklı ve kocaman bir dünya biz oyuncuları bekliyor.

Oyuna başladığımızda haritanın her tarafında kaotik bir hava olduğunu görmemiz uzun sürmüyor. Her yanda bir çatışma, her yanda bir savaş... Haritanın kimi yerlerine kamp kurmuş ve direnmeye çalışan dostlarımıza destek olmaya çalışıyoruz. Daha ilk andan itibaren görev yağmuruna tutuluyoruz. Oyunun en sevdiğim yanlarından biri, bir boss görevine veya zor bir göreve denk geldiğimde yüzünü gösterdi. Görevi alıp görevin olduğu yere gidiyorum. Burada eğere görevi yapan başka bir gurup varsa sorgusuz sualsiz, tek bir tıkla bu guruba katılabiliyoruz. Böylece bu görevler hem kolaya geliyor hem de diğer oyuncularla etkileşime girmemiz kolaylaşıyor. Oyun sırasında tamamen rastgele belirlenmiş bir noktada Rift belirebilir ve bu boyut kapısının içerisinden çıkan istilacı yaratıklar

Telara dünyası için tehlike oluşturabilir. Üstelik tüm bu olaylar bir görevin ortasında iken tam yanı başınızda olabilir. Telara ırklarının görevi bu Rift'leri mühürlemek.

RIFT genel itibariyle oynaması eğlenceli, iyi bir alternatif. Piyasadaki ücretli olan diğer MMORPG'lerden fazlasını sunmamasına rağmen, ücretsiz bir oyuna dönüştüğünü var sayarsak oldukça başarılı bir yapım olduğunu yadsıyamayız. Sıkı bir MMO oyuncusuysanız bu oyuna şans tanımadan es geçmeniz büyük bir hata olur. - ENES

### RIFT

#### Artılar

Bu kadar geniş içeriğe sahip bir oyunun bedava olması...

#### Eksiler

Özgünlük yok, aynı ulustaki ırklar farklı oynanışa sahip değil

# 8/10



DAĞITIM KABAM YAPIM KABAM WEB [www.playwartune.com](http://www.playwartune.com)

## WARTUNE

*Sadece manga severlere...*

**K**rallıklar döneminde geçen ve 2D, yani iki boyutlu olarak karşımıza çıkan ve stratejinin yanında RPG unsurlarını da içinde barındıran Wartune oldukça basit bir oyun. Çizgi dizi karakterlerini andıran bu oyuna, özellikle manga severler ilgi duyabilir. Oyun, bilgisayarınıza indirmeden tarayıcınızda oynama şansı sunuyor. Yani browser tabanlı bir yapım.

Oyuna başladığınızda sizden üç farklı



türden karakter seçmeniz isteniyor. Bunlar Knight, Mage ve Archer olmak üzere sıralanıyor. Ayrıca seçtiğiniz sınıfın cinsiyetini seçmek de size kalmış. Oyun sıra tabanlı işleyen aksiyon-strateji oyunu olarak karşımıza çıkıyor. Oyuna başladıktan kısa bir süre sonra kendi şehrimize sahip oluyoruz ve şehrimizi yavaş bir şekilde geliştirmeye başlıyoruz. Oyunda kazandığımız altınlar sayesinde bina seviyelerini artırabilir ya da silah ve giysileriniz üzerinde geliştirme yapabilirsiniz. Oyunda Daru denen ayrı bir kaynağımız var. Altın yerine geçen bu kaynak ile savaşlar sırasında bize yardımcı olan askerler üretebiliyoruz. Bu arada karakterimizin bir karizma puanı var. Bu puan ne kadar yüksek olursa galibiyet şansımız da biraz artmış oluyor. Savaş sırasında yanınızda çarpışan askerlerin, yanınızda kalıp



kalmayacağına da etki eden karizma puanı burada büyük önem arz ediyor. Şehrinizde kendi çiftlik alanınızı kurabilir ve buradan da gelir sağlayabilirsiniz. Tabii gelir sağlamanın birçok yolu var. Bunlardan biri de rakip şehirlere saldırmak ya da dungeon sistemine dahil olmak. Bu sisteme tekli ya da çoklu oyunculu olarak girmek mümkün. Oyunda yer alan diğer bir özellik PvP mücadeleleri. Bu sayede diğer oyuncular ile karşılaşma fırsatı yakalayabiliyorsunuz.

Oyunun oynanabilirliğini inceleyecek olursak, oldukça basit bir yapısı var. Haritaları gezerken hack and slash tarzında olmasına rağmen, bir düşmana saldırı yaptığınız anda sıra tabanlı bir düello sistemi ile karşılaşıyorsunuz. Rakibiniz ile sıra ile birbirinize saldırı yapıyorsunuz. Tabii bu saldırılarınızı yetenek güçlerinizi kullanarak yapmanız yararınıza olacaktır. Seviye atladıkça yeni yetenek puanları da kazanacaksınız. Ayrıca bu yeteneklerinizden bazıları tek bir hedefe hasar verirken, bazıları ise alan etkili hasar bırakıyor. Fakat yetenek güçlerinizi sürekli kullanamıyor-

sunuz. Mana gücüne ihtiyacınız olduğunu unutmayın ve bazı yetenek güçlerinin bir bekleme süresi var. Tüm bu detayları savaş esnasında ekranın alt tarafında rahatlıkla görebilirsiniz. Çok fazla yenilik barındırmayan Wartune bir süre sonra ciddi anlamda yavan bir hal alıyor. İki boyutlu olmasının da buna etkisi olacak ki görsellik anlamında da yetersiz. Asya kıtasında bir çok oyuncuya kendisini sevdirmesine rağmen, Avrupalı oyunculara hitap eden bir yapım değil. Wartune için ayracağınız zamanı farklı şeylere ayırmanız daha mantıklı görünüyor. Oynamadığınız zaman pek birşey kaybetmişe sayılmazsınız. Tabii yine de bunun kararını siz verirsiniz...

- **ABDULLAH**

### WARTUNE

#### Artılar

Manga severlerin ilgisini çekebilir

#### Eksiler

Yavan atmosfer

**5/10**



## MARVEL HEROES

*The Avengers, online olarak karşımızda!*

Piyasaya çıkmadan, çıkacağından haberdar olduğum anda beni heyecanladırın yapım, beklentimi tam olarak karşılayamadı. Fakat bunun sebebi benim fazla bi beklenti içime girmemden de kaynaklanıyor olabilir. Tabii bu durum oyunun başarılı olduğu gerçeğini değiştirmiyor. Marvel kahramanlarına biraz da olsa ilgi duyuyorsanız kesinlikle göz atmanız gereken bu yapıma gelin de yakından bakalım... - **ABDULLAH**



Burası bir anlamda bizim ana bölgemiz. İhtiyacınız olan şeylere burada ulaşmanız mümkün. Ayrıca tüm NPC'lere de buradan ulaşabiliyorsunuz. Buraya güvenli bölge demek de yanlış olmaz sanırım. Etrafınızda çok sayıda oyuncu göreceksiniz. Yani farklı Marvel Kahramanları demek oluyor bu. Tabii yan yana iki tane Daredevil görebilirsiniz. Bahsettiğim gibi yapımcılar da bu benzerliğin önüne biraz geçebilmek için farklı kahraman görünümelerini satışa sunmuş durumda.

Bu noktadan, daha önce gittiğiniz yerlere hızlı bir şekilde ışınlanabiliyorsunuz. Bazen yapmak zorunda olduğunuz görev bölgelerine bu ışınlanma noktalarını kullanarak gideceksiniz. Noktalar neredeyse her haritada mevcut. Bu sayede ulaşım kolaylığı sağlanmış. Zira online yapımların en can sıkıcı yönlerinden biri, ulaşımın zor olmasıdır. Fakat bu noktalar sayesinde bu sorun büyük oranda ortadan kalkmış durumda. Ayrıca bu noktalardan biri Avengers Tower'da bulunuyor.



Oyun sırasında karakter sayfamızı açtığımızda, üzerimizde bulunan ve taşıdığımız tüm eşyaları görebiliyoruz. Bunlara ek olarak kaçınıcı seviyede olduğumuz, stats puanlarımız ve para miktarımız belirtiliyor. Taşıdığımız eşyaların üzerinde geldiğimizde, detaylı bir açıklama beliriyor ve o eşya hakkında bilgi sahibi olabiliyoruz. Görselde de görüldüğü gibi Storm'u yönetiyorum ve karakter modellemesi oldukça güzel ve başarılı.

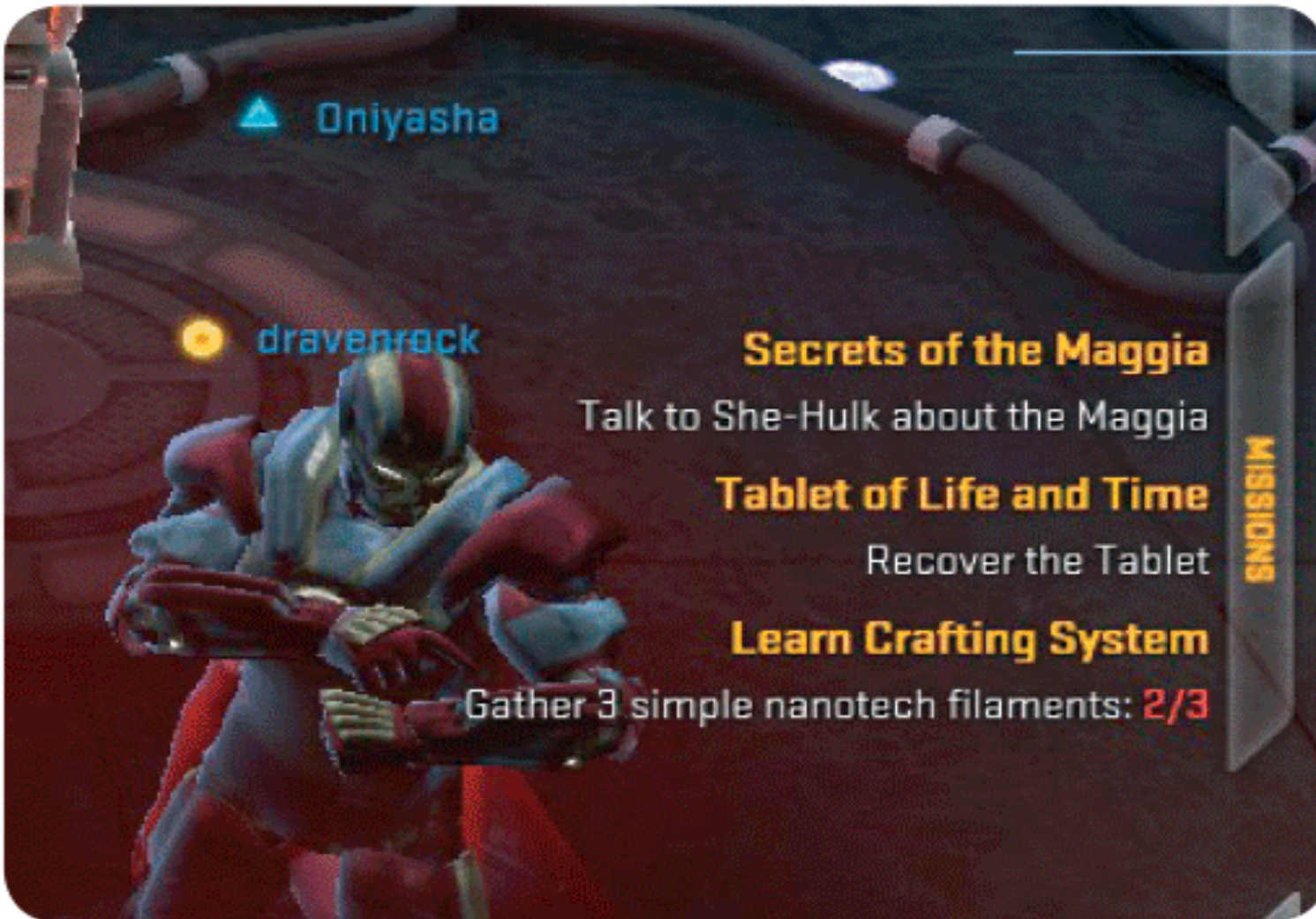


Yetenek ağacımız üç grupta inceleniyor. Tabii her kahraman için bu sınıflar farklı oluyor. Örneğin Storm karakterinde yeteneklerin bir bölümü şimşek gücüne yoğunlaşmışken, diğer bölüm fırtına ve rüzgar güçlerine dayanıyor. Ayrıca yeteneklerin bir kısmı aktif haldeyken, bir kısmı da pasif olarak kullanılıyor. Bu yeteneklerin bir kısmı hedef odaklı, bir kısmı ise alan etkili hasara yol açıyor. Tabii bazı yetenekler hızlı yol alabilmek için de kullanılabilir.



Avengers Tower'da bulunan bir NPC sayesinde, görevler sırasında öldürdüğümüz düşmanların üzerinden elde ettiğimiz güçlendirme eşyaları bulunuyor. Bu eşyaları birleştirerek üzerimizde bulunan giysilere ek güç sağlamış oluyoruz. Bu özellik son seviyede ki oyuncular için oldukça büyük önem taşıyor. Zira sizi diğer oyuncularından ayıracak bir özellik. Size tavsiyem son seviyeye gelinceye kadar pek crafting yapmamanız. Çünkü pek bir işinize yaramayacak.

Oynadığımız oyunlarda eşya kapasitesinin hep az olmasından yakınmışızdır. Birçok oyunda buna çözüm olarak her oyuncuya ait özel bir kasa verilmiştir ve fazla eşyalarımızı o kasaya koymuşuzdur. Çünkü seviye atladıkça eşya kapasitesi yavaş yavaş yetmemeye başlıyor. Hatta bazı oyunculara o kasanın kapasitesi bile yetmiyor bazen. Avenger Tower'da da bizler için bir kasa mevcut ve fazlalık yapan ama gerekli gördüğünüz eşyaları burada saklayabilirsiniz.



Senaryonun verdiği görevler bir yere kadar idare ediyor ki burada da yardımımıza günlük görevler koşuyor. Günlük görevleri ise mavi, kırmızı ve yeşil olmak üzere üç farklı terminal noktasından alabiliyoruz. Normal görevlerin yetersiz kaldığı yerde günlük görevler sayesinde seviye atlayabiliyoruz. Adından da belli olduğu üzere her gün bu noktalardan görev alabilir ve ödülünüzü alabilirsiniz. Fakat acele edin ve seviyenizi yukarı taşıyın; ileride geç kalmış olabilirsiniz.

*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*

# PRIME

## WORLD

**Hediye!**

2NVG-F681-1196-9ERY

**Harika bir  
kahraman!\***

Geniş kahraman yelpazesi! İnce  
güzellikler içeren vahşi  
hayvanlara benzer yaratıklar!

Arkadaşlarınla omuz omuza şiddetli  
savaşlar! Sıkılmana izin vermeyecek  
oyun modu çeşitliliği!

Mücadeleye katılmadan önce  
kaleni geliştirerek üstünlük  
sağlama imkanı!

Özenle hazırlanmış eşsiz bir  
dünya! Prime'in gücünü  
öğren!

**PLAYPW.COM**

**NIVAL**

2008 - 2013 NIVAL. TÜM HAKLARI SAKLIDIR. TİCARİ MARKALAR VE  
TESCİLLİ TİCARİ MARKALAR KENDİ SAHIPLERİNİN MÜLKİYETİNDEDİR.

**16+**

\* Kodu aktifleştirmek için [www.playpw.com](http://www.playpw.com) adresini ziyaret edin. Hesabınıza giriş yaptıktan sonra "Promosyon Kodları" sekmesine kodunuzu girin. Aktifleştirme işleminden sonra oyuna girerek yeni kahramanınızın keyfini çıkarın.