

#206 Türkiye'nin en iyi 100 oyun dergisi

Mart 2014 - 7,50 TL (KDV Dahil) - ISSN 1301-2134



POPULAR SCIENCE MART SAYISINDA

KARA DELİK İÇİNDEKİLER SİZİ ŞaŞıRTACAK.

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

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

The image shows the front cover of the March 2014 issue of Popular Science Turkey magazine. The cover features a large black hole at the center, with light rays emanating from it. The title 'POPULAR SCIENCE TÜRKİYE' is prominently displayed in white, with 'TÜRKİYE' in smaller letters below it. Below the title, the main headline reads 'KARA DELİK İÇİNDEKİLER SİZİ ŞaŞıRTACAK!' (Black Hole: What's Inside Will Surprise You!). Other headlines include 'Google neden robot ordusu kuruyor?' (Why is Google creating a robot army?), 'EN COĞ BAĞIMLİLİK YARATAN BİLGİSAYAR OYUNU' (The game that creates the most dependency on computers), 'HAVAYLA ÇALIŞAN OTOMOBİL' (Car that works by air), 'ALTILADET HARİKA KENDİN YAP PROJESİ' (The amazing project of building your own robot), and 'UYKU BECEREMİYORSANIZ BİLİM SİZE YARDIMCI OLABİLİR' (If you can't sleep, science can help you). A yellow circular badge on the right side of the cover contains the text 'SADECE 3,90 TL'. In the bottom left corner of the cover, there is a small logo for 'VIDEO SEYRET' (Watch Video) with a camera icon. The bottom right corner of the cover has a box containing the name 'NEIL DEGRASSE TYSON' and some stars. At the very bottom of the cover, there is a barcode and some small text. The overall design is dynamic and space-themed.



MART SAYISINI
KAÇIRMAYIN!



Silkelenme

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

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

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

İki önemli başarıdan bahsetmek istiyorum:

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

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

Fırat Akyıldız
Yayin Yönetmeni

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

Notlar

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

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



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



Fırat

@whiskeyinthejar

Valla gayet sakinim ben.



Şefik

@GamerRocko

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



Tuna

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



Emre

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



Ertuğrul

@ErtugrulSungu

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



Ertekin

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

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhan Sungurtekin

YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)

Fırat Akyıldız firat@level.com.tr

EDITÖR

Şefik Akkoç rocko@level.com.tr

YAYIN KURULU

Cem Şancı cem@level.com.tr
Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

GRAFİK TASARIM

Emre Öztinaz emre@level.com.tr

KATKIDA BULUNANLAR

Adem Başaran adem@level.com.tr
Ayça Zaman ayca@level.com.tr
Cenk Durmazel cenkerdem@level.com.tr
Doruk Akyıldız doruk@level.com.tr
Ercan Uğurlu ercan@level.com.tr
Erdem Uysal erdemencenk@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 Kurtçebé yekta@level.com.tr

Ankara Temsilcisi: Erdal İpekeşen, 0 312 467 14 37-38-39
Web: www.level.com.tr

YÖNETİM

Genel Yayın Koordinatörü: Yeşim Denizel
Projeler Direktörü (Tüzel Kişi Temsilcisi): Ferit Özkaşıkçı
Satış Direktörü: Orhan Taşkın
Finans Direktörü: Didem Kurucu
Üretim Direktörü: Servet Kavasoğlu

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 Kirimoğlu
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

FIPP üyesidir.

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

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300

okurhizmetleri@doganburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:

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

abone@doganburda.com

www.doganburda.com

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

LEVEL iPad'de.

Etkileşimli oyun dergisi.

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



App Store'dan
İndirin



BU AY NE OYNADIK?

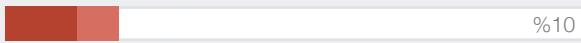


Emre Öztinaz

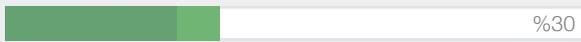


Her ay olduğu gibi, bu ay da bol bol World of Warcraft oynadım. Bu sırada Titanfall betasına da bakmayı ihmäl etmedim. Mech'leri her ne kadar sevmesem de çok eğlendiğimi inkâr edemem.

Battlefield 4: Second Assault



Titanfall



World of Warcraft: Mists of Pandaria



Ertuğrul Süngü

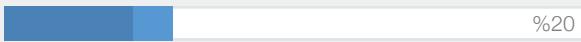


Rust ile farklı bir maceraya atıldımama asıl Banished fena kilitledi beni; hem orta çağ teması, hem de şehir kurma mantığı bir araya gelince işim bitti.

Banished



Hearthstone: Heroes of Warcraft



Rust

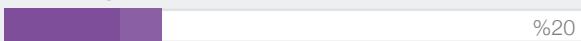


Şefik Akkoç

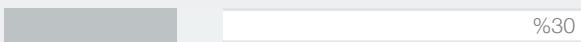


Sık sık The Binding of Isaac oynadığım Şubat ayının yıldızı Titanfall oldu. Call of Duty'ye sırt dönümüş biri olarak oyuna öyle kaptırdım ki kendimi, beta bitene kadar Titan'ımı terk etmedim!

The Binding of Isaac



The Last of Us: Left Behind



Titanfall



Tuna Şentuna

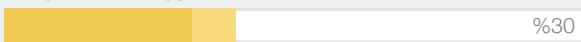


Bu listeyi hazırladığımızda Thief ve Lightning Returns: Final Fantasy XIII elimize ulaşmamış olduğu için böyle bir tablo ortaya çıktı. Castlevania: Lords of Shadow 2 de pek güzelmiş.

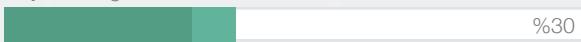
Castlevania: Lords of Shadow 2



Danganronpa: Trigger Happy Havoc



Rayman Legends



Nerede sörf yapacağınızı
bilmiyor musunuz?



Bilgisayar ve teknoloji konusunda en doğru adres

www(chip).com.tr

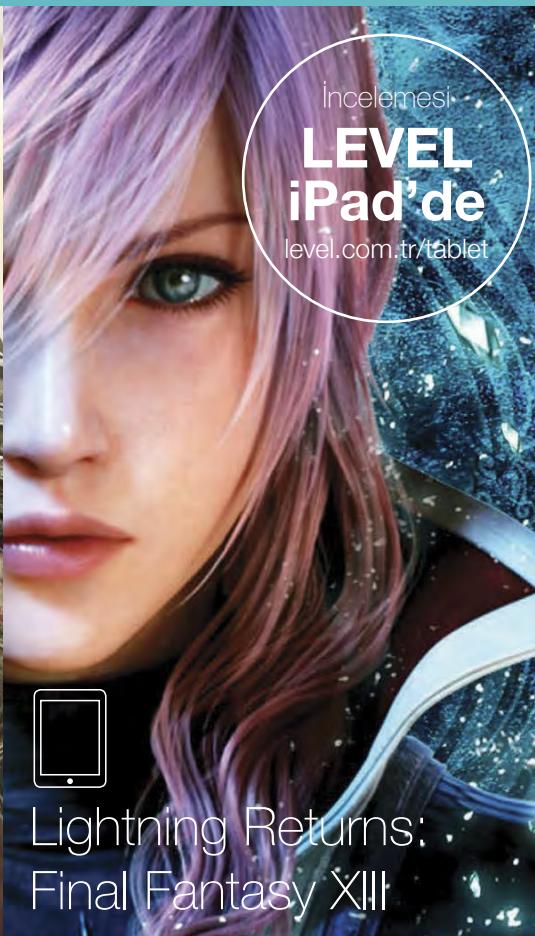


www.facebook.com/chiponlineturkiye
<http://twitter.com/chiponline>



Tüm marketlerde

50



- 3 Editörden
- 4 LEVEL Tayfası
- 6 Ne Oynadık?
- 10 Posta
- 14 Takvim
- 16 Split Screen

18 Kezban Raporu

- 20 Haber

DOSYA KONUSU

- 32 The Witcher 3: Wild Hunt

İLK BAKIŞ

- 42 Bound by Flame
- 44 Evolve
- 46 Rust (Test)
- 48 Starbound (Test)
- 50 The Elder Scrolls Online (Test)
- 53 Titanfall (Test)
- 54 Runemaster
- 55 Sniper Elite 3

56 Big Boss

İNCELEME

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

90 Role Playing Günlükleri

- 93 Donanım

100 LEVEL Ligi

- 102 Market
- 104 Kültür & Sanat

108 Rocko@Psikiyatır

- 110 Kare
- 114 LEVEL 207

DVD



DEMO

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

BEDAVA OYUN

Candy Escape Goat Saga
Colors
Lvs

EKSTRA

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

VIDEO

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

SÜRÜCÜ

ATI 13.12
NVIDIA 334.89

SERVİS

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

POSTAKUTUSU

Sorularınız için: inbox@level.com.tr

SELAMLAR ABİLER, ABLALAR

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

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

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

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

2. Şefik Abi ve Tuna Abi, Battlefield 4 için Origin adresini yazar misiniz?

Benimkisi xylophenelian. Eğer yazmayı başarırsan ödül var. (fisek benimki de.

- Şefik)

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

9. Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm

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

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

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

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

Sizi Kasım sayısından beri takip ediyorum. İlk gördüğümde çok iyi biri olduğunu anlamıştim zaten. Başınızı fazla şisirdim, kusura bakmayın, ilk defa yazıyorum; inşallah yapsınız. Buradan tüm arkadaşlarımı selamlar.. Kendinize iyi bakın Tuna Abi, Şefik Abi, Emre Abi, Ertuğrul Abi, Ayça Abla ve Ertekin Abi. (Saydırırım süläyei.)

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

Ömer YILDIRIM

OYUN İSTASYONU 4

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

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

Logomuz!

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

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



bir yerden hatırlıyorum! - Şefik)

1. PlayStation 4 almayı düşünüyorum. Sizce buradan mı, yoksa ABD'den mi alayım?

ABD'den alırsan nispeten ucuza gelir tabii ki ama Blu-ray filmleri de ABD'den temin etmen gereklidir. (Bölge kodundan ötürü...)

2. Eğer ABD'den alırsam uyumlu fıştır nasıl bulabilirim? (Ne isimle satılır, kaç paradır ve galiba çeşitleri varmış, hangisini önerirsin?)

Bir 110 Volt, 220 Volt karmaşası olacak tabii. Acaba PS4'ün kendi içinde bir regülatör var mı, bilemedim. Yoksa bir regülatör alacaksın ucuzundan; onunla kolayca halledersin işini. (PS4'ün hem 110, hem de 220 desteği var, sadece kabloyu değiştireceksin ki PS3 kablosu takılıyor yanlış hatırlamıyorum. - Şefik)

3. Son olarak Tuna Abi, The Amazing Spider-Man 2 filmi ve oyunu hakkında ne düşünüyorsun?

Pek heyecanlı değilim. İkişi de ortalama olacak gibi geliyor.

Batuhan SEN

SORULARIM VAR!

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

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

1. Titanfall oyunu PlayStation için çıkmıyor ve bende de Xbox yok. Bu yüzden bu oyunu bilgisayara alsam mantıklı olur mu? Yani bilgisayarda oynasam da Xbox'taki tadi alır mıymış?

Aslında zaten mantıklı olan oyunu PC'de oynamak zira gamepad mi, mouse hassasiyeti mi dersen, benim tercihim her zaman mouse'tan yanadır. Hele ki bilgisayar dona-

nımın iyiye oyundan çok iyi performans alacağına garantisini verebilirim.

2. PlayStation 4 çıktı ve sence PlayStation 3'ün ömrü daha ne kadar var? PS4'ü henüz almayıp PS3'le devam etsem olur mu?

PS3'ü ucuza kapatabiliyorsan al ama gelecek PS4'te...

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

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

4. Battlefield 4'ün PS4 grafiklerinin ne kadar iyi olduğu belli ama bu oyundaki konsol tercihi PS3 olur mu veya bilgisayarda mı tercih ediyim?

PS3'te grafiksel kısmı geçtim, 24 kişilik bir oyuncu limiti var. Kalabalık savaşlarıyla ünlü olan bir oyunu da bu kısıtlamayla oynamak isteyeceğini sanmıyorum. (Senin adına karar vereceğim hep!) (Battlefield 4 için en iyi platform PC. - Şefik)

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

Tamam. (Peki. Oldu. - Şefik)

Teşekkürler...

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

Ahmet Hayri KULUMBUR

SEVGİLİ LEVEL AHALİSİ...

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

Boyle bir başlangıç yapamım dedim, şimdi sorulara geçeyim...

Ben artık saf bir Tuna Abi'ym, Şefik orada sıfatları, tümleçleri, uyakları kapıyor...

Oh ne ala. (Bu a'lardan bir tane-sinde şapka var, bilin bakalım hangisinde?) (Al, kullanırsın: ââââ - Şefik)

1. PSN neden ücretlendi? Boyle olması bizim için daha mı iyi olacak?

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

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

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

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

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

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

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

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

de gelmeyebiliyor. Bence peşinden koşulacak bir alet değil fakat senin gibi, evinde televizyon işgal altında olan arkadaşlar için güzel bir kaçamak olabilir. (Dondurma reklamı repliği.)

5. Şu sıralar ne tür müzikler dinliyorsunuz?

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

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

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

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

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

Bariş İlgaç SIK

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

İLK E-POSTA HEYECANI!

Öncelikle hepiniz selamlar! (Lord of the Parantez Şefik Abi, sana özellikle...) Hiç sizi bekletmeden sorularımı geçmek istiyorum.

Şefik senin bu video, kanal muhabbetinden beridir fanatiklerin arttı, gözümüzden kaçamıyor değil. Sana rakip olabilirim, bunu biliyorsun değil mi? Seni yenebilirim! (Hayır! Rakip olma, benimle oyun oyna, aylardır yalvarıyorum Tuna Abi. - Şefik)

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

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

Havuz problemi sorsan daha kolaydı Onur!

2. PS3'ün yanına Grand Theft Auto V, Assassin's Creed IV: Black Flag ve Watch Dogs almayı planlıyorum. Başka hangi oyunları önerirsiniz? **God of War'ları da al bence; hala çok eğlenceli ler. Watch Dogs'u da yeni nesil konsolda oynamak daha güzel olacak, şimdiden uyarayım.**

3. Şefik Abi, "Rocko's Gamer Channel" adlı kanalını takip ediyorum, ilk abonelerindenim; hatta sen de yorumlarına cevap veriyorsun, Google+'dan çevrelerine de ekledin; kırmızı bir S2000 var fotoğrafımda, hatırladın mı? (Senin de büyük fanıım Tuna Abi!)

Şefik hatırlasa bile hatırlamışım gibi yapar, söyleyeyim Onur. Ayrıca beni de yalandan paranteze sıkıştırmışın, asıl iddianı Şefik. Ama biliyor musun ki Şefik sadece bir yanılırsa? CGI o, bilgisayarda üretiyor. (Teşekkürler! Görseli hatırlayamadım ama kesin cevap veriyorumdur çünkü mümkün olduğunda herkese cevap vermeye çalışıyorum. İzlemeye kal! - Şefik)

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

Bu durumu dosya konusu yapmamıza çok az kaldı: Oyun üretmek isteyenler, ne okumalılar? En genelinden bilgisayar mühendisliği okumalısın ama oyunların görsel kısmı için -eğer yeteneğin varsa- grafik, resim, iletişim tasarım gibi bölümlere de yönelebilirsin. Oyun müziği yapmak isteyeni de hiç görmedim ama bu yöne eğileceksen de Ebru Gündeş'i seç. (Bayat esprilerle ben, ben, yine ben...)

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

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

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

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

Onur OKULLU

FİKİR İSTEYEN BİR ERGEN KARDEŞİNİZ

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

5. Abi bu aralar güzel şarkı bulmakta zorlanıyorum, önerdiğin şarkısı varsa söyley misin? (Şefik Abi, senin dinlediğin müzikler neler, söyley misin? Çok sıradan bir soru oldu.) **Öyle dümdüz bir tane şarkı olarak yok da albüm var? Şimdi asla bulamaya çağın, mithiş underground bir metal albümü söyleyerek çok havalı olacağım, bekle... Bekleme, dalga geçiyorum. Ben yeniden Megadeth'in son albümü olan Super Collider'a döndüm; sana da tavsiye ederim. (Ben elektronik müziğe sardım son yıllarda, hele bir ara sırf dubstep dinliyorum ama genele yaydım gibi şimdii. Son favorilerim Kyon ve Stumbleine. - Şefik)**

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

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

7. Peki ya beşinci sorudan yedinci soruya atladiğimin farkında misiniz?

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

(Haliyle ben de fark etmedim. - Şefik)

Galiba sorularım bu kadar. Yayımlarınız çok mutlu olurum, herkes kendine iyi baksın. Gitmeden önce bir esprisi:

- Adın ne?
- İlayda.
- İlçe de Mars'ta...

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

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

KIRMIZI BAŞLIKLI POSTA

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Emre Ege EŞER



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

TAKVİM MART

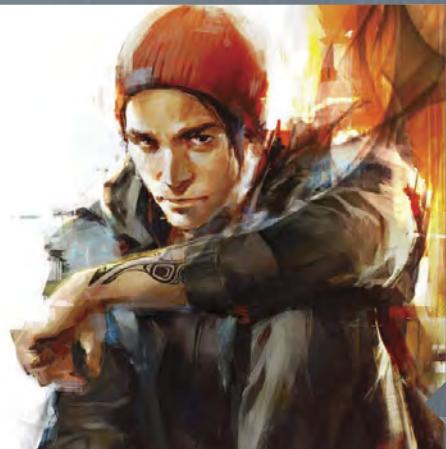
7 Mart

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



13 Mart

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



21 Mart

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



25 Mart

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



28 Mart

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

Diger

4 Mart
Tower of Guns (PC)

11 Mart
1954 Alcatraz

18 Mart
Borderlands 2 (PSV)

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

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

20 Mart
Men of War: Assault Squad 2 (PC)



LEVEL ONLINE

HABER
DOSYA
İLK BAKIŞ

İNCELEME
REHBER
VİDEO
FORUM
ve fazlası...

www.level.com.tr
Her gün güncelleniyor

SPLIT SCREEN

Beklediğimiz oyunların en taze ekran görüntüleri



Batman: Arkham Origins Blackgate Deluxe Edition

Platform: PC, PS3, Xbox 360, Wii U

Çıkış Tarihi: 2 Nisan 2014

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



Sacred 3

Platform: PC, PS3, Xbox 360

Çıkış Tarihi: 2014'ün üçüncü çeyreği

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

Shroud of the Avatar: Forsaken Virtues

Platform: PC

Çıkış Tarihi: 2014'ün son çeyreği

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

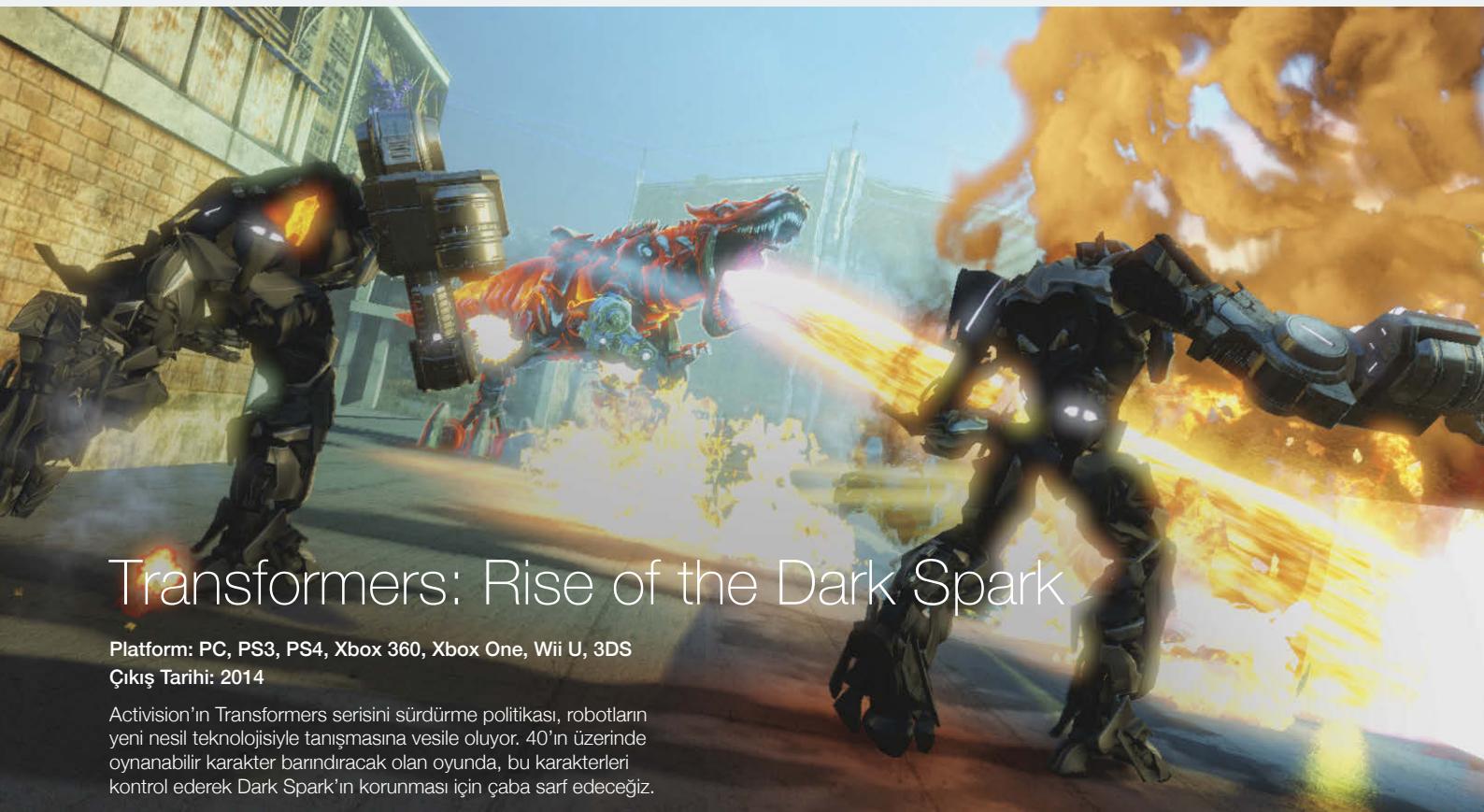


Transformers: Rise of the Dark Spark

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

Çıkış Tarihi: 2014

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





KEZBAN RAPORU

Cem Şancı



Sorular ve Cevaplar

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

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

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

"beyaz çorap giyen erkek" diye bir kalıp ortaya çıktı biliyorsunuz. Takım elbiselerin altından görünen beyaz çoraplar klasik bir önyargiya dönüştü. Bir adam, takım elbise ve hatta spor pantolonlarının altına beyaz çorap giyiyorsa yadriganıyordu. Lâkin bu yadrigama ortaya çıkmadan önce, 80'lerde beyaz çorap çok modaydı ve hatta o kadar modaydı ki beyaz çorap giymeyeni dövüyordu. Medyada, Hollywood filmlerinde, celebrititlerin arasında, akınıza gelebilecek her platformda beyaz çorap giymek öve öve bitiremiyordu. İnsanların önüne sunulan rol modeller beyaz çorap giyiyorlardı. Bu döneme yaşamış insanların bazıları 80'lerden sonra bu alışkanlıktan vazgeçemediler. Şimdi bu insanlar hakkında peşin hükümlü karar vermeden önce neden hala 80'lerde kalmış o modaya takılı kaldıklarını sorgulamak lazımdır. "Kezbaniyet" kavramına da bu mantıkla yaklaşmak gerektiğini düşünüyorum. Peşin hüküm yerine insanları anlamaya çalışan bir yaklaşıma caba gösterirseniz, hem onları haksız yere suçlayanın önüne geçmiş olursunuz, hem de aradığınız cevapları daha net bulabilirsiniz. Bulduğunuz cevap hoşunuza giderse o insanla iletişim kurarsınız, gitmezse yol verirsiniz gider.

- Benim adım Kezban! Nüfus cüzdanımda yazan isim bu! Araştırdım, soruştururdum, "Kezban" ismiyle dalga geçen bu akımı sen

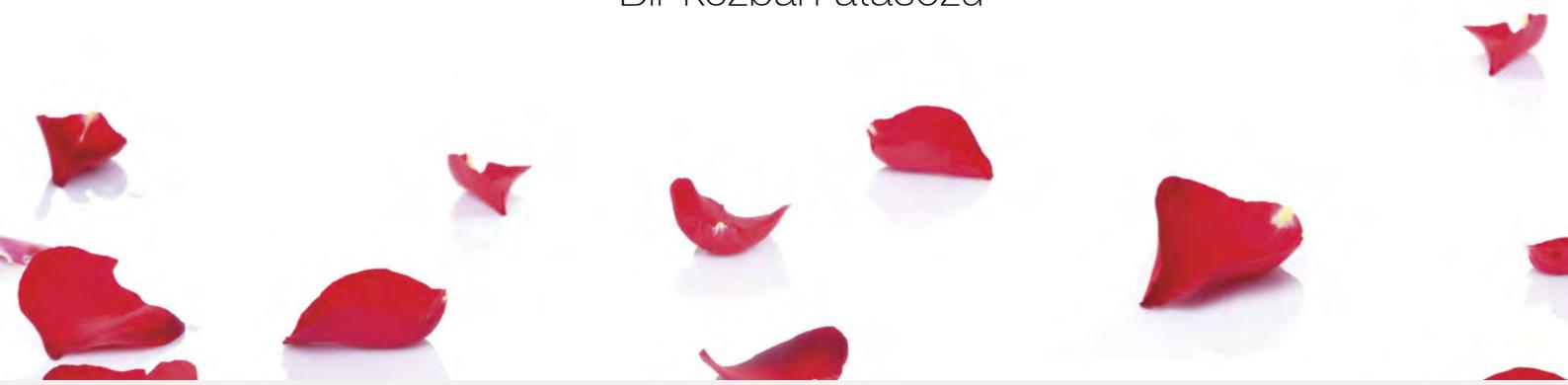
başlatmışsin! Buna hemen son ver!

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

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



"Kulisini bildiğim insanların, sahneleriyle ilgilenmiyorum!!!" - Bir kezban atasözü



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

Şahsen, "Kezban" ismini çok beğeniyorum. Bariş Manço ile büyüğümüz için olsa gerek, onun şarklarında güzel, alımlı, çekici kız olarak yer alan Kezban, benim algımda da aynı şekilde yer alıyor ama toplum bu ismi alıp bir sıfata dönüştürmiş durumda. "Kezban" isimli tüm arkadaşlara sabır diliyorum.

- Çevremizde çok kezban varsa ne yapabiliriz?

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



yarattığımız insanoğlu toplumunun ortak kültürü ortaya "kezbaniyet" diye bir alt kültür yaratmış. Onlar da hipster'lar, apaçılık, tiki'ler, rocker'lar

"Kezbaniyet tartışmalarında amaç, insanların isimleriyle dalga geçmek değildi"

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

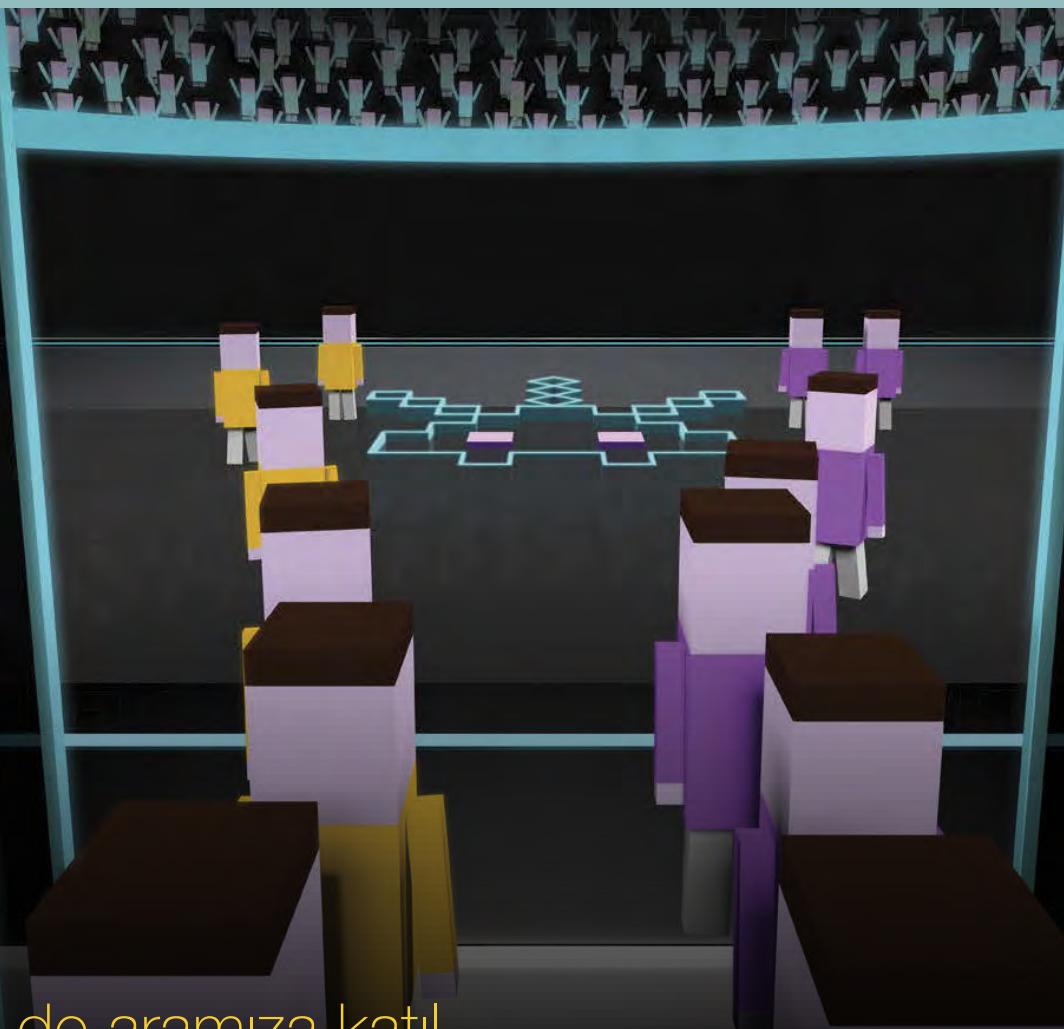
veya diğer alt kültürler gibi, dünyanın bir parçası. Kezbanlarla yaşamayı kabullenmemiz gerekiyor. Bu kadar basit...

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

Sen de haklısin ablacığım.

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

Peki. ■



Sen de aramıza katıl...

Geleceği Yazarlar Mobil Oyun Atölyesi'ne başvurular başladı!

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

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

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

Başarılı projelere Turkcell desteği

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

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

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

Uzun bir serüven

Turkcell ve iletişim eğitiminde yenilikçi yaklaşım-

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

Program 8 Mart'ta başlayacak

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



buluşturmak hedefleniyor.

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

Geleceği Yazanlar hakkında

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

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

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

Portalda neler var?

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

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

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

Geleceği Yazanlar size nasıl katkı sağlayacak?

Eğitim süreci boyunca yazılımcılar, mobil yazılım geliştirme alanında öne çıkan profesyoneller tarafından danışmanlık desteği verecek. Geleceği Yazanlar'dan Başarı Belgesi alan ve kendi mobil yazılımlarını geliştirebilen kişilere hem Turkcell Grup, hem de iş ortaklarının oluşturduğu dev ekosistem dâhilinde kariyer fırsatlarında öncelik sunulacak. Yenilikçi bireysel ve kurumsal mobil uygulama yazılımları geliştiren girişimciler Turkcell'in iş ortaklısı ekosisteminde yer alma fırsatı yakalayabilecek. Ayrıca proje kapsamında gençlerin geliştirdiği mobil yazılımlar, Turkcell'in uygulama mağazası T-Market üzerinde de kullanıcıların beğenisine sunulacak ve ticarileşme şansı elde edecek.

Geleceği Yazanlar ile bireysel, kurumsal ve toplumsal fayda konularında çözüm üretecek tüm mobil yazılımların hayatı geçirilebilmesi için geliştircilere bilgi, ürün ve teknoloji desteği sunulacak. Sağlık, eğitim, çevre, enerji gibi alanlarda ve toplumsal konularda hayatı iyileştiren mobil yazılımların da destekleneceği bu proje, Türkiye'nin sosyal ve ekonomik dönüşümüne pozitif katkıda bulunacak. ■





Pay2Phone kullanıma açıldı

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

Uluslararası mobil cüzdan Pay2Phone, 5 bin bayiyle hizmete açıldı. Tüketicinin, kredi kartı veya banka hesabı kullanmadan, sadece cep telefonu numarasıyla internet üzerinden yapacağı tüm harcamalarda kullanabileceğii Pay2Phone, kullanıcıların hizmetine sunuldu.

Dünyada bir ilk olan uluslararası mobil cüzdan sistemi Pay2Phone, tüm para birimlerini kullanarak, para göndermeye ve internet üzerinden alışveriş yapmaya farklı bir boyut getiriyor. Pay2Phone kullanıcıları, yerli ya da yabancı, hangi GSM operatöründen hizmet alırsa alınsınlar, istedikleri para birimiyle cep telefonlarını kullanarak internet üzerinden alışveriş yapabilecekler. Pay2Phone, ekonominin teknolojiye bağımlı hale geldiği günümüzde, tamamen Türk sermayesiyle, farklı sektörlerden ortak ilgiye sahip genç Türk girişimciler tarafından, tüketiciin ihtiyaçlarını düşünerek geliştirildi.

Sistem nasıl çalışıyor?

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

İnternetten alışveriş, hiç bu kadar güvenli olmadı!

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

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

Pay2Phone hakkında

2013 yılında kurulan Pay2Phone, tüketicilerin internet üzerinden ürün ve hizmet alımını sağlamak ve işletmelerin kullanıcılarına kolay ve güvenli hizmet vermesi amacıyla kurulmuş global mobil cüzdan sistemidir. Alışverişin yanı sıra istenirse cep telefonundan cep telefonuna (kullanıcılar arası) bakiye transferi yapılabiliyor. Şimdilik 17 ülke ve dört para biriminde (USD, EUR, TRY, GBP) çalışan Pay2Phone, ulusal ve uluslararası tüm cep telefonu operatörlerinde ve tüm para birimlerinde hizmet verebilme altyapısına sahip. Kendi sistemini ve altyapısını kullandığı için kullanıcılarının cep telefonu faturalarına da hiçbir ücret yansıtmıyor.

Pay2Phone; kullanıcılarının, isterlerse kredi

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

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

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



Oyun pazarında yeni bir soluk: Toyo Games

Yulgang 2 ve Legend of Fighters Türkiye'de

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

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





Düşene bir tekme de bizden

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

Öncelikle şunu sormak lazım: Lord mu, Lort mu? Lort çok saçma bir kelime TDK; lütfen... Hayatımız boyunca "lord, lord" diyerek dolaştık, hiç lort diymeyeceğim. (Word de altını kırmızı kırmızı çizmese iyidir.) Velhasıl, geçtiğimiz aylarda analizini yaptığımız *Lords of the Fallen*'ın oynanış detayları gün yüzüne çıktı. Zaten 2011'den beri yapım aşamasında olan bir oyunun oyun içi detaylarının olması kaçınılmazdı ama firma, her şey iyi bir hale gelene kadar bunları açık etmemiştir.

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

Geri Dönüş

Bir açık dünya konseptine sahip olmayacak olan oyun, yine de geçtiğimiz bölgelere geri dönüş yapmamıza izin verecek. Bu bölgelere geri döndüğümüzde daha zorlu düşmanlar da görebilecek, kaçırduğumuz eşyaları da toplayabileceğiz. Bu tip geri dönüşlerin hikâyeye bağlı olarak da gerçekleştirebileceğini ifade eden firma, oyun süresinin bu şekilde daha uzun olacağını söylüyor ama bu tip geri dönüşlerin bir yan görev gibi gerçekleşeceğini de belirtiyor.

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

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



Uzaylı yumurtalarının peşinde...

Büyük uzay savaşlarının yeni adresi, **Etherium**

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

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

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

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

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

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

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

yolunuz kapanacak. Bir noktada kum fırtınası başlayacak ve düşmanlarınızı göremez hale geleceksiniz. Yarı yolda bazı NPCırklarla da karşılaşabilecek ve onlarla antlaşmalar imzalayabileceksiniz. Onların teknolojisini kullanarak rakip takımın robotlarını "hack"lemek veya ordularının gücünü kullanmak, savaşta üstün konuma geçmenizi sağlayacak.

(Dilerseniz bu NPCırkı ortadan da kaldırılabileceksiniz.)

Savaş kazanmanın iki yolu bulunacak. Ya

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

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

Ender's Game

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





Gelecekten haberler

Hearthstone: Heroes of Warcraft'a ek özellikler geliyor

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

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

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

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

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

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

Rock Band'in ardından...

Chroma müzik esanslı yepyeni bir oyun

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

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

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

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

Oyun piyasaya çıktığında, ödeme yaparak da

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

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

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



Bir goblin'in hayatı...

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

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

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

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

Sırılarla dolu olan geçmişimizin de bizi şarta-çağı Styx: Master of Shadows'un bu yılın ikinci çeyreğinde piyasada olması bekleniyor. Oyun

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

kararını siz veriyorsunuz. Fakat bunu yaparken önemli bir konuyu göz ardi etmemek gerekiyor: Biz bir goblin'iz ve karşımızdaki düşmanlar bizden katbekat büyüğe onlara gözükmemek veya arkalarından sinsiye yaklaşıp onları haklamak çok daha akıllıca.

Oynayışınıza göre, kulenin bekçilerinin de tavır değiştireceği açıklanan diğer bilgiler arasında. Mesela bir düşmana gözükürseniz ama saklanırsanız, bu bekçi sizi aramaya koyulacak. Vazgeçtiğindeyse eskisi gibi rahat davranış yapacak ve daha dikkatli hareket edecek. Düşmanlarınızdan kurtulmak için çevredekileri de dikkatlice kullanmamız gerekecek. Gölüler dostumuz olacak, işık düşmanımız. Teke tek dövüşte haklamamızın güç olduğu düşmanları karanlık noktalara çekmek ve orada gizlice öldürmek, yapacağımız en akıllıca hareketlerden bir tanesini oluşturacak. Aynı şekilde ona tuzaklar da hazırlayabileceğiz.

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

Büyüülü Amber

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



Nariko geri dönüyor!

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

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

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



Büyük savaş...

Wargame serisinin son ismi, **Red Dragon**

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

Yedi tane farklı senaryoya sahip "campaign" bölümünden oluşan oyunda, tarihteki savaşların ve olayların alternatif versiyonlarına da yer verecek. Ana görevler Asya'da gececektir fakat alternatif tarihe sahip bölgeler başka savaşları da konu alacak.

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

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

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





Kargonuz bizim için önemlidir

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

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

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

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

aliyoruz.

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

Oyunun sitesi olan www.passtechgames.com adresinde oyunun neye benzediğini iyi bir şekilde anlatan bir fragman yer alıyor. Eğer anıtlıklarımız hoşunuza gittiye adrese bir uğrayın ve fragmana bir göz atın... ■

Diablo III ve Path of Exile yetmediyse

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

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

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

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

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

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





SON DAKİKA!

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



Denizlerin hâkimi

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

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

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

Maket meraklılarına...

Hareketli, sesli, dört silindirli bir motor

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

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



Nihai dövüş, son raunt

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

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

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

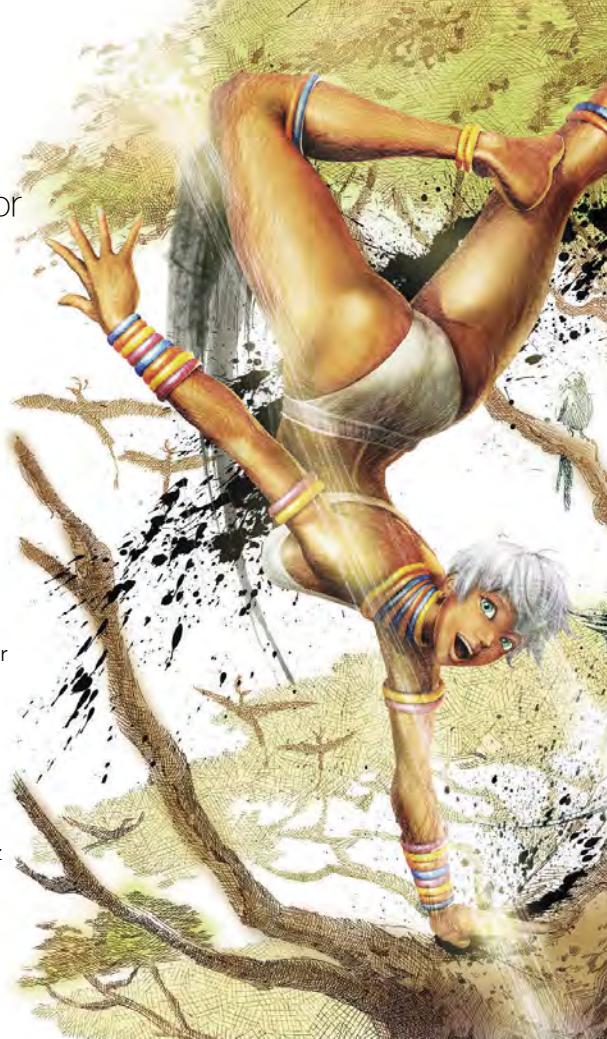
Oyunla ilgili açıklanan son bilgiler arasında Red Focus Attack ve Ultra Combo Double hareketleriyle birlikte iki oyun modu değişikliği dikkat çekiyor. Red Focus Attack tam anlamıyla dövüşün seyrini değiştirebilecek bir savunma hareketi. Focus Attack'ten farklı olarak birkaç tane saldırısı birden savuşturmanıza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

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

En önemli eklenti ise 3v3 maçlara olanak tanıyan Team Battle modu. Burada her karakteri bir başka oyuncu kontrol ediyor ama tek bir sağlık barı bulunuyor. Diyalim ki Ryu ile Ken dövüşüyor. Ryu, Ken'i yeniden sonra ekranı gelen diğer karakter yepeni bir enerji çizgisile oyuna katılıyor ama Ryu'nun çizgisinin sadece çok ufak bir kısmı yenileniyor. Ryu da yenilirse ekranı gelen yeni oyuncu da yeni bir çizgiyle oyuna başlıyor.

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

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



Dark Angels, Deathwing, Space Hulk!

Space Hulk: Deathwing en iyi WH40K oyunu olmaya aday

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

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

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

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

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

Dört kişi aynı ağı üzerinden oynayabileceğiniz oyunu dillerseniz online olarak da yine dört kişi tecrübe edebileceksiniz. Karşılıklı oyun modlarının yanında senaryoyu anlaşmalı (co-op) olarak oynamamızı da olanak tanınacak. Online oyunlarda karakterlerimizi modifye etmemize de izin verilecek ve buradaki modifikasyon seçenekleri bir hayli detaylı olacak.

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







THE WITCHER® WILD HUNT

Cehennemden ölmek için geldiler

Geralt bir gün demiş ki, "Benim saçım nedenden beyaz?" Cevap veren olmamış. Bir daha sormuş, "Neden benim gözlerim kedi gözü gibi?" Yine cevap veren olmamış. Geralt sinirlenmiş, Geralt hiddetlenmiş.

"Hem saçım beyaz, hem gözüm yamuk; ben neden yaşıyorum tanrıım, neden?!" diye haykırmış. Ormanın derinlerinden bir ses gelmiş, "Hocam..."

Geralt şaşırılmış, Geralt kulak kabartmış. "Sessiz ol, uyuyoruz..." diye devam etmiş ormanın içinden gelen ses. Geralt duraksamadan, "Ey bilge orman, bana cevaplarını sun!" demiş. Şiddetli bir rüzgâr esmiş Geralt'ın bu sözlerinin ardından; ormanda oynamayan tek bir yaprak bile kalmamış.

Geralt ürpermış, Geralt korkusuz olduğunu kendine bir kez daha hatırlatmış.

"Aslanım üçtür ikili ikili durumlara giriyorsun, sakıl sakıl hareketler yapma, sana dut atarız."

Geralt bu sözler karşısında duraksamış ama başka bir hareket yapmaya da cesaret edememiş. "Benim suçum ne; neden ben farkıyorum?" diye bir kez daha sormuş.

Ormanda derin bir sessizlik olmuş. Öylesine büyük bir sessizlikmiş ki Geralt düşünmüşt,

Geralt kendi içine dönmüş.

Bir anda 3.289 tane dut yemiş kafasına. Tam bitti derken, suratında bir tane de karpuz patlamış. "Karpuz ne alaka ya?" diye serzenişte bulunmuş Geralt, gözleri yaşı. Sesinde adeta şımarık, çocuksu bir ton varmış. Orman sessizliğini bir kez daha sağlamış. Geralt mutsuzluğunu gizlemekte zorlanarak arkasını dönüp uzaklaşmış ki bir tehdit savurmuş, "Ben de burayı piknik alanına döndürmez miyim?"

Bunu işten ormandan kulakları sağır edecek bir gürleme gelmiş. Yer yerinden oynamaya başlamış, büyük bir sarsıntıyla yer kabuğu resmen yırtılmak üzereymiş. Geralt tedirgin, Geralt gergin, Geralt panik, Geralt her duygusu aynı anda hissederken birbirinden acayıp görünümlü birçok yaratık, ormandan fırlayıp tüm dünyaya yayılmak için dört bir nala koşmaya başlamış. Geralt kaçarken ormanın son sözleri kulağında yankılanmış. "Wild Hunt size armağanım olsun..."

Kral öldü...

Para ve hirs peşinde koşan krallarla Geralt'ın işi bitti. Onlar dünyayı kaosa sürüklüyor ama

Geralt'ın onları politik oyunlarıyla daha fazla uğraşacak zamanı yok. Hepsi yıkılan imparatorlukları birlikte ortadan kayboldu, devir Geralt'ın kendi hikâyесini yaşama devri. The Witcher 2'de ne gördüsünüz, neyle karşılaşmışsanız, onun hem bir benzeri, hem de bambaşka bir hali var karşımızda.

Yeni nesil konsolların ilk açıklanan oyunlarından bir tanesi olan The Witcher 3: Wild Hunt, politik oyunlardan ve dönemin stratejik üslubundan uzaklaşıyor, sizin daha Skyrim-vari, daha Gothic görünümü bir maceraya davet ediyor. Başrolde yine Geralt of Rivia var ama aynı Russell Crowe gibi, o da geçen zamana ayak uydurmuş ve yaşlılığıyla olgunluğu suratında harmanlamış. Efsanevi bir Witcher olan Geralt, bu yeni macerada da ellerimizin ucundaki en iyi dövüşçü ve en başarılı kahraman olacak.

Krallar yok, politika yok... Peki, ne var? Wild Hunt var arkadaşlar. Oyunun ismini yıllardır görüyorum ama Wild Hunt'ı bir çeşit, "Vahşi bir ava çıkışıyoruz!" durumu olarak algılamışım. Meğer Wild Hunt, garip yaratıkları bünyesinde barındıran karanlık bir gücmüş. Bol dikenli, bol siyah renkli, bol kurukafalı hava gemile- >



› rinde seyahat eden, Yüzüklerin Efendisi'ndeki Ringwraith'ları (Türkçesi neydi bunların?) ("Yüzük Tayfları" Tuna! Bana soraydin ya, 56 defa izlemiş birisi olarak. Bu da ilk parantezle araya girişim, hadi bakalım. - Emre) andiran bu karanlık yaratıklar dünyanın yeni belası. Onlara karşı koymak birincil hedefi olmasa da kahramanımız Geralt, eninde sonunda bu yaratıkların kökünü kurutmaya çalışacaktır diye düşünmekteyim.

Daha büyük, daha canlı

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



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

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

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

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

Cyberpunk 2077

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

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

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





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

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

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

Yaratık peşinde...

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

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

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

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





Oyun Yetmez, Çizgi Roman Lazım!

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

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

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

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

Bir kılıç ona, bir kılıç buna

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

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

alınmışa benziyor. Geralt artık birkaç düşmana karşı daha iyi bir savunma yapabiliyor, vrouşlar arasındaki geçişleri birden fazla düşmana kolaylıkla ulaşırıyor.

Önceki oyunlarda olduğu gibi Geralt'ın yine iki tane kılıcı bulunuyor. İnsanlara karşı demirden yapılmış bir kılıç ve yaratıklara karşı da gümüşten. Geralt bu iki kılıcıyla yapabildiği hareketleri, tüm saldırısı sekillerini oyun boyanca geliştirebilecek fakat bu olay tam olarak nasıl işleyeceğ, henüz bilmiyoruz.

Daha önceden bildiğimiz bu iki silahla birlikte eşya oluşturma ve bitkileri birbirine katıp ortaya çıkardığımız maddeleri kullanma gibi özellikler (Crafting & Alchemy) de geri dönüyor. Bu iki özellik, daha da büyümüş olan The Witcher dünyasında bize bir amaç peşinde daha koşma dürtüsü sağlayacak. Ne var ki yapımcı firma ilginç bir açıklama yaptı ve yeni silahlar, eşyalar ve iksirler üretmeden de oyunu sonuna kadar götürebileceğimizi söyledi. Yani isterseniz oyuna başladığınız silahınızla son boss'u bile kesebileceksiniz ama CD Projekt RED bunun kolay olmayacağı, oyun boyunca zorluklarla karşılaşacağımızı belirtiyor. Zaten neden yeni silahlara, iksirlere ulaşmak varken bunları yapmamalı, değil mi? Bu kadar bilgi ve atmosfere dair izlenimler ile





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

36

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

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

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

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

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



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

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

»şunlar olur." diye bir uyarı da yapmayacak. Yaptığımız hareketlerin sonuçlarını ancak bir süre sonra, kendi gözlerimizle görebileceğiz. Tüm bu özgürlük mevzusunun bize en önemli yansıldığı nokta da farklı oyuncuları. Evet, The Witcher 3'ün farklı sonları olacak ve bu farklı sonların sayısı tam 36 tane! Şimdi siz düşünün o yok ettiğiniz kasabanın oyunun sonuna etkisini... Yapımçı firma bu sonlara nasıl ulaşacağımızı ve sonların birbirinden farklılık derecelerini belirtmiyor ama oyunu farklı bir sona ulaşmak için bir kez daha oynamak isteyeceğimizi söylüyor. 36 çok büyük bir sayı olduğu için bazı sonların birbirlerinden pek az farka sahip olacağını düşünüyorum lakin yine de heyecan verici bir durum söz konusu.

Multiplayer konusunda söylemeyecek tek şey, öyle bir konunun var olmadığı. The Witcher 3 her zaman tek kişilik bir oyun olarak piyasada yer alacak. CD Projekt RED'inse farklı düşünceleri var. Örneğin, "REDKit" adındaki yapımcı kitini oyunculara sunmak... Bu sayede oyun yapımında biraz deneyimli olan oyuncular, kendi senaryolarını oluşturup diğer oyuncularla paylaşabilecekler. CD Projekt RED, oyunda kullanılan motoru REDEngine'ı da dağıtıma sunmayı düşünüyor. Yeni çıkacak olan RPG'lerin bu motorla yapılmasına sıcak baklıklarını belirtiyor.

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

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

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





Röportaj

Beş soruda merakımızı giderdik

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

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

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

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

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

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

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

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

ten. Tabii ki bu sırada oyunu eski bilgisayarlarda çalışmak üzere optimize etmeye uğraştığımızda bir gerçek. Sanıyorum ki hâlihazırda yeni oyunları oynayabilenlerin bir sıkıntısı olmayacağı. Oyunun çıkış tarihi yaklaşınca PC gereksinimlerini de yayımlayacağız zaten.

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

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



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

CHIP MARCH 2014 ISSUE
8 GB DVD | VIDEO MAGAZİN: MAKALELER İLE İLGİLİ İLGİNÇ VİDEOLAR CHIP DVD'DE

MART 2014 • TEKNOLOJİ KÜLTÜRÜ • BÜLÜK KİTAPLAR
ISSN 1300-9419 • 112415 • YIL 19 • 7.92 TL

BITCOIN
KARLI BİR YATIRIM ARACI MI?

A'DAN Z'YE AKILLI TELEFON & TABLET NASIL KULLANILIR?
Büyüklerinize mobil cihazları öğretmek için ideal bir video eğitim

TEST: ANTİ-VİRÜS
En popüler 11 internet güvenlik paketi sizi ne kadar koruyor?

WINDOWS XP'İ HAYATTA TUTMA KILAVUZU CHIP'TE
Microsoft desteği kesse de

DEV MINİ PC'LER
Raspberry Pi ve alternatifleri ile TV'nizi kolayca akıllandırın

PRATİK İPUÇLARI >> Windows-Office-Donanım-Fotoğraf-Mobil-Sosyal Ağlar için onlarca çözüm

INTERNETTE ÖZGÜRCE SÖRF İÇİN BİLMENİZ GEREKEN 25 YÖNTEM

NOTEBOOK PIL ÖMRÜNÜ UZATIN Daha fazla mobil olabilmek için bilmeniz gerekenler

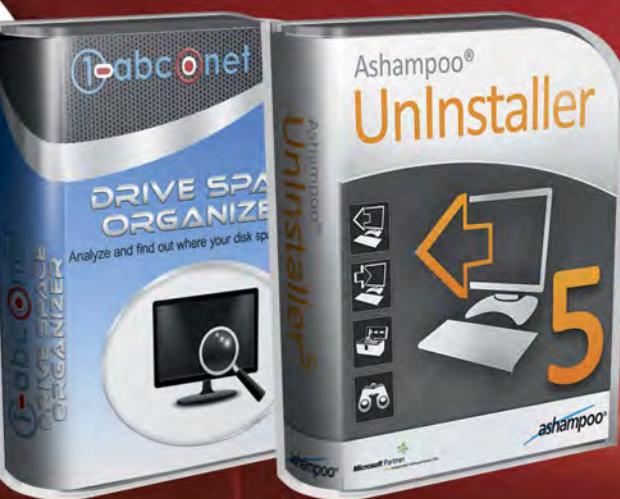
TEST: HANGİ TABLETİ ALMALI?
iPad, Android & Windows tabletler

TABLET VE AKILLI TELEFON KULLANIM KİLAVUZU

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



VİDEO EĞİTİM



2 TAM SÜRÜM yazılım

CHIP Mart sayısındaki hediyeleri KAÇIRMAYIN!

İLK BAKIŞ



The Elder Scrolls Online

Etraf Skyrim'den çıkmayanlarla doluken bir bu eksiki!

Sayfa 50



Evolve

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

Sayfa 44



Rust

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

Sayfa 46



Sniper Elite 3

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

Sayfa 55

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

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



Bound by Flame İçimdeki şeytan

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

■ Tuna Şentuna



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



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



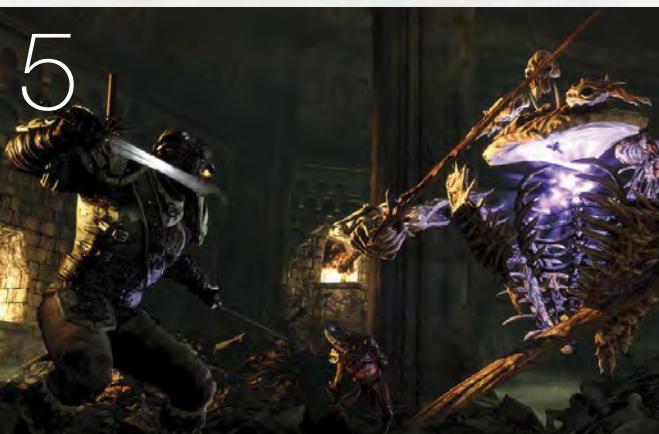
3

Karakterimiz Vulcan, bir ateş zebanisi çağrımaya çalışırken yanlışlıkla kendini lanetliyor ve bu zebanının gücleri ona geçiyor. Yarı zebani, yarı insan olan Vulcan artık hem daha güçlü, hem de halk tarafından pek de hoş karşılanmayan bir karakter oluyor.



4

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



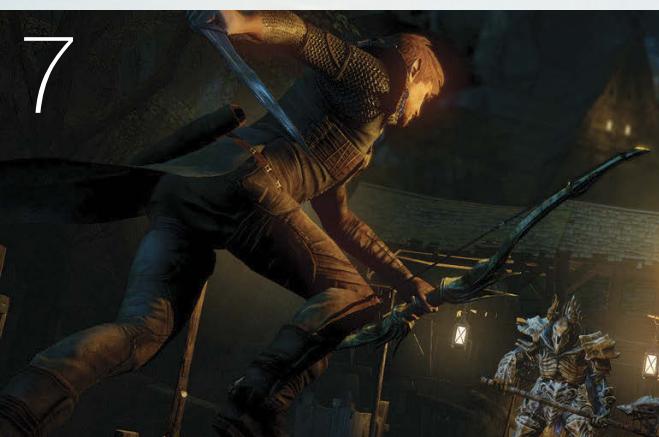
5

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



6

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



7

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



8

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

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



Yapım Turtle Rock Studios Dağıtım 2K Games Tür Aksiyon
Platform PC, PS4, Xbox One Çıkış Tarihi Belli Değil Web www.turtlerockstudios.com

Dışarıdaki Hayat

Avcılar yaratığın
peşinde koşarken,
gezegende bulu-
nan diğer canlıları
da öldüribilecek
ve bunların ba-
zıları işe yarayan
nesneler, sağlık
ekipmanları bi-
rakacak geride.

Ayrıca Turtle Rock
avcılar çeşitlili-
perk'lerle şekillen-
direbileceğimizi de
söylüyor.

Evolve

David, Goliath'a karşı

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

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

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

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

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

Left 4 Dead'in izinden...

Turtle Rock Studios'u tanıyorsunuz. Left 4 Dead'in
yapımcısı olan firma, L4D ve L4D2 ile gayet iyi bir işe
imza attı. Olayın suyunu da fazla çıkartmadan L4D li-
sansını olduğu yerde bırakıltılar ve yepyeni bir yapımlı
üzerinde çalışmaya başladılar: Evolve.

Dört kişilik bir ekibin, tek başına bir uzaylıya karşı

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

Tanışma vakti

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



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

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

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

Avcılar

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

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

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



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

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

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

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

■ Tuna Şentuna



**TEST
ETTİK!**

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

ice_bull: KTO РУСКИЕ ГО ТИМ
George W Bush: Jabbatheslut is a hacker

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



Silahlar

Kayaya başladığımız Rust maratonuna, envaîceşit silahla devam ediyoruz; hatta her ne kadar inandırıcı gelmese de başlardaki ilkel silahların yerini, zaman içerisinde M4 gibi otomatik silahlar alabiliyor.

Yine de mevzu silah değil, mermi azizim mermi!

Rust

Hayatta kalmak için öldürmen gereklilik...

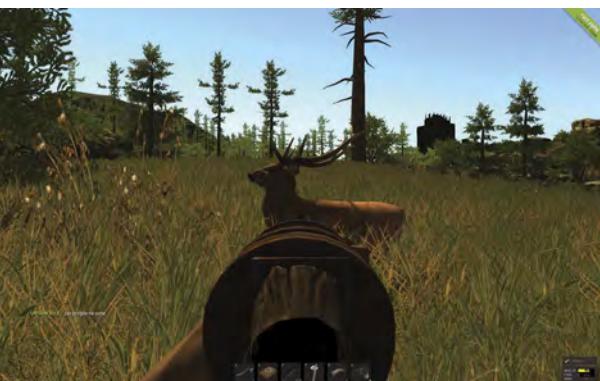
Her tür oyun, bir noktaya geldiği anda zirvesini yaşar. Bazı türler devam yapımları gelmediği için zaman içerisinde geri planda kalır, bazı türler içinse sürekli revaçta olmayı sağlayan envaîceşit yapım üretilir. Yine de oyun sektöründe hangi türde oyun geliştireceği, yapımcı firma için büyük önem arz etmektedir. Son zamanlarda "survival" temali oynlarda büyük bir çıkış yaşadığını görüyoruz. (Hava durumu sunuyor gibi hissettirmek.) Malumunuz, DayZ ile birlikte resmen ziplama yaşadı bu tür ve bugünden binlerce insan -henüz alfa aşamasında olmasına rağmen- DayZ'nin başından kalkmayı reddediyorlar. Benzer bir durum Rust için de geçerli ve şimdî izinizle...

Yeni dönem

Artık üretileceği kesinleşmiş olan yapımları direk satın alıp alfa aşamasından oyuncunun içerisinde dalmak mümkün. Kimileri tarafından çok eleştirilen bu yapı, öyle görünüyor ki oyun dünyasının büyük bir kısmı tarafından kabul gördü. Rust da bu şekilde karşımıza çıkan yapımlardan ve an itibarıyle alfa aşamasında olan yapımları, düzenli olarak güncelliyor ve tipki DayZ gibi şimdiden hatırlı sayılır miktarda oyuncuya sahip. Official, Community ve Modded olmak üzere üç farklı sunucu tipiyle kendisini gösteren Rust, sunucularında en fazla 200 oyuncunun aynı haritada nefes almasına imkân tanıyor. Açıkçası 200 kişilik sunucular, oyuncunun

haritalarına göre çok yüksek bir miktar anlamına geliyor. Daha doğrusu, illa bazi oyuncular benzer noktalarda doğuyorlar ve kimileri için oyun başlamadan bitiyor; hatta şimdiden belli bölgelerde gezinen, kendisini geliştirmiş "noob" avcılar buluyor. Neyse, çok dağılmadan biraz daha detaylara geçeyim.

Dediğim gibi, tema hayatta kalmak ve bunu yapmak için birçok farklı dış etkene karşı koymamız gerekiyor. Doğduğumuz anda elimizde bir adet kaya, iki adet sağlık çantası ve 250 saniye kullanım süresi olan bir adet meşale ile dünyanın kalanına dâhil oluyoruz. Şimdi yapmamız gereken, kendimizi korumak için silah ve kıyafet bulmak. Ha, bir de açlıktan ölmemek için yemek yemem gerekiyor. Benzer oyunların aksine Rust'ta açlık ve sağlık barımız iki farklı şekilde oyunda kendisine yer bulmuş. Acıkma süreci, gözlerimizi açtığımız anda başlıyor. Oyunda bulunan gece / gündüz temasının, kurtlar ve ayılar tarafından yenmek haricinde en çok oyuncuya zorladığı nokta, "Cold" ibaresini yediğimiz anda geliyor zira bu esnada karakterimiz normalden katbekat daha hızlı açılıyor. Bu duruma bir dur demek için etraftan kıyafet bulmamız ya da kamp ateşi yakmamız gerekmekte. Ateş yaktığımız anda karakterimiz isinmeye ve her şey normale dönüyor. Tabii ki ateş yakmak pek kolay değil. Önce etraftan kömür ve odun toplamamız gerekiyor.



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

Farklı yollar

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

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

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

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



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

Grafikler

“İki boyutlu bir oyun,” deyip geçme sevgili okur. Adam-

lar resmen oyuna aktif fizik motoru koymuşlar. Etrafta bulunan su birkintilerini kazdıgımız yol boyunca akitabiliyor, kazının bittiği yer yüksekteyse tüm suyun aşağıya ya da ne tarafa doğru kazılsak o tarafa doğru dökülmesine

önyak olabiliyoruz; hatta yüzeyle yataylık varsa tüm su o tarafa doğru

akmaya devam ediyor. Bu ne biçim iki boyutlu oyun demeler mi adama?

Starbound

Orası neresi? Siz kimi aradınız?

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

Sonsuzluk denizinde, fantastik bir haldeyim

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

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

Sıfırdan Starbound

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

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

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

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

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



nıyor. Biliyorum, sanki çok sıkıcımiş gibi duruyor ama inanın değil çünkü oyunun yapısı, bizlere sürekli farklı bir meşgale sunuyor. Biz tüm bu maden yolculuğunda kafayı yerken, etraftan topladığımız "değersiz" toprak, taş ve hatta kar bile sonradan kullanmamız için menümüzde kendine yer ediniyor. Her seferinde düzenli olarak işinleckimiz noktaya etraftan topladığımız toprak, taş ve hatta demir maddelerinden bir yerleştirebiliyoruz.

Detaylarda kayboldum

İçinde bulduğumuz gezegende temel olarak hayatı kalmamız ve sürekli Age of Empires oynuyormuş gibi kendimize çağ atlatmamız gerekiyor ama etrafta bizden ileriye gitmiş yerleşimler de bulabiliyoruz. Oyunu oynadığım süre boyunca gördüğüm kadariyla benim karşılaşışım yabancı yapı, tamamen yapımcı ekip tarafından hazırlanmış ama içerisinde ganimetle doluydu. Ayrıca etrafta kamp kurmuş farklı NPC'ler de bulunuyor ki bizden çok daha ileri seviye silahları bulunuyor. Yahu anlat anlat bitmez bu oyun. O kadar detaylı, o kadar sürükleyici ve daha da fena, o kadar kilitleyici ki işim bitti! Yani düşünün, bu oyun daha beta aşamasında. Oyun çıkışında kim bilir neler olacak. Korkuyo-rum! ■ **Ertuğrul Süngü**



**TEST
ETTİK!**

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

Tip Tip Adamlar

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

The Elder Scrolls Online

Yeni dünyaya merhaba!

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

Yeni başlangıç

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

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



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

Meslek ve dünya

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

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

kaldım, ben de bilmiyorum. Tek bildigim, ilk World of Warcraft dönemimden beri lavaboya bile gitmemeyi ertelediğim olmamıştı, buna eminim. Savaş kısmindaysa bugüne kadar çıkan birçok oyunun denediği "tab-targeting", yani sabit bir düşmana kilitli vaziyette saldırma mekanığı haricinde olan, özgürce savaşma modunu saniyorum TESO hayata geçirmemi başarmış. O alışılmış, tekdeğer savaşlar yerine sürekli hareket isteyen, karakteri her yönyle kontrol etmemizi şart koşan, sağa sola takla atmamız gereken ve doğru zamanda, doğru şekilde saldırın yapmamız bekleyen bir sistem yerleştirilmiş. Güçlü vuruşlar ile ufak vuruşlar arasındaki fark, oyunda resmen anlam bulduğu gibi, mouse'un iki tuşuna basarak yapılan büyüler yakını mesafede engelleyebiliyor olmak bir hayli ilgi çekici ve yenilikçi olmuş.

Şimdi böyle bir anda hücum ettim üzerinize, biliyorum ve her seyden biraz biraz bahsedebildim ama durun, oyun piyasaya çıktıgı gibi ensemizdeyim! Ayça'ya ve Cem'e söylediğimi size de söylüyorum: Bu oyun geleneksel World of Warcraft oyuncularına hitap etmeyecek bence zira hem oynaması çok daha zor, hem de tipki Final Fantasy XI'de olduğu gibi daha çok senaryo odaklı. TESO'ya sadece "yeni MMO" olarak bakmayın derim; önce dinamiklerini iyice inceleyin, sonra karar verin.

Ertuğrul Süngü



PCNET'İN MART SAYISI BAYİLERDE!

EN İYİ 100 BEDAVA UYGULAMA, WEB SİTESİ VE YAZILIM

NASIL YAPILIR? • Videoları indirin, dönüştürün, paylaşın • Eski Windows'ları deneyin • Ubuntu'ya geçin

PC net
Teknolojiyi seviyoruz Mart 2014 Sayı 198 Fiyat 7,90 TL

WEB'İN GİZLİ HAZİNELERİ

SİTE VE SERVİSLERİN 55 SİRRI
GOOGLE, TWITTER, YOUTUBE, SPOTIFY, GMAIL GİBİ POPÜLER WEB SİTELERİNİN BİLİNMEMEYEN EĞLENCELİ ÖZELLİKLERİNİ AÇTAYA ÇIKARDIK.

ÇEVİRİMİŞİ GEZİNTİ
İNTERNETE BAĞLI DEĞİLKEN BİLE SEVDİĞİNİZ İÇERİK VE SERVİSLERE ERIŞİN

AYIN DOSYA KONULARI TAM 45 SAYFA

TEKNOLOJİ 2014'ÜN CIHAZLARI
+ Bu yıl çıkması beklenen en ilginç teknolojik ürünler

DOSYA ÖLDÜREN TEKNOLOJİ
+ Yapay zeka insanlığı yok edecek kadar gelişebilir mi?

ANALİZ KİŞİSEL VERİLERİNİZ
+ Ünlü siteler, paylaştığınız bilgileri nasıl kullanıyor?

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

OFFICE'İ TERK EDEBİLİRSİNİZ
Pahalı Microsoft Office'in yerini tutabilecek paketleri karşılaştırdık, Office 365 ve Office Online'ı inceledik.

YENİ TARAYICILAR
Chrome, Firefox ve IE'nin de alternatifleri var

AYRICA GOOGLE'IN ROBOTLARI
ROBOTİK ŞİRKETLERİ GOOGLE'IN NE İSİNE YARAYACAK?

ISSN 1301-4773 03
9 77 130 1427009

DVD
HEDİYELİ

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



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



**TEST
ETTİK!**

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

Titanfall

Heyecan, aksiyon, adrenalın

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

İn üstümde açık!

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

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

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



Gamepad

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

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

Dünyalar

Viking Mitolojisi'ne birazcık vakıfsanız, farklı dünyalar olduğunu biliyor sunuz demektir. Kendilerini olabildiğince bu dünyaya veren yapımcı kadro; Midgard, Jotunheim, Svar-talheim, Muspel-heim, Alfheim ve Helheim olmak üzere altı ve birbirinden tamamen farklı dünyayı oyunun merkezine yerleştirmiş durumda.

✓ Dünyalar arasındaki geçişlerimizi portallarla yapacağız.

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

Runemaster

Ragnarök'ten önce!

Baslığa aldanmayın sakın! Ragnarök 22 Şubat Cumartesi günü gerçekleşti arkadaşlar. Geçmiş olsun. Eğer siz bu satırları okuduğunuz sırada bu önemli günde, dünyada büyük bir değişiklik olmamışsa da dert etmeyin. Vikingler, bizim göremediğimiz birçok farklı aksiyonu çoktan yaşamışlardır. Yine de böyle yıldırmış, şimşekli bir hava hatırlıyorsanız, o 22 Şubat'tan kalmadır. Oyunumuzun adı, ne kadar da Viking Mitolojisi ile iç içe olduğunu ele veriyor zaten ama Runemaster, isminden daha da fazla, bayağı ciddi bir şekilde Viking Mitolojisi ile bezenmiş bir yapılmak yolunda ilerliyor. ("Norse" demiyorum, daha bir Türkçe olsun istedim, "Viking" diyyorum o yüzden.)

Seçim

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

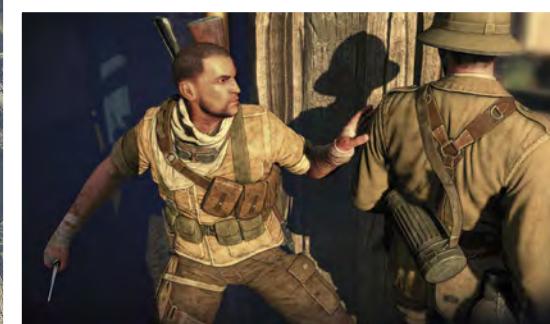
Runemaster, yaklaşmakta olan Ragnarök dönemin-

de geçiyor. Bilmeyenler için yardımcı olayım; Ragnarök, Viking Mitolojisi açısından dünyanın sonu olarak bilinir. Oyunu deneyim ederken biz de konuya yakından olacağız ve genel hatlarıyla iki farklı seçeneğimiz bulunacak. Ya Thor'a katılıp yaklaşmakta olan sonu durdurmaya çalışacak ya da Loki ile birlikte bu sona yelken açacağız. Tabii ki bizim karakterimizin olaylar esnasındaki tam rolü henüz açıklanmadı. Bilinenler arasında, Loki yanlısı Troll'lerin ya da Thor yanlısı ırkların desteklerini alabilecek olmamız var. Nitikim bu iş nereye varacak, işte orası tam bir muamma. İşin özünde kendi tarafına adam çekmeye çalışan bir karakteriz ve yaptığımız seçimler oyunun genel gidişatını belirleyecek. Dilersek kendi ırkımızı katlederek Troll'lerin desteğini kazanabileceğiz. Umarım bu esnada çift taraflı da davranışabiliyor olabiliriz; herkesi birbirine düşürmek mükemmel olacaktır. Yapımı ekibin en büyük iddiası oyunun yeniden oynanabilirliği üzerinde yoğunlaşıyor. Runemaster'a her yeniden başlayışın farklı bir oyun olacağını üzerine basa basa dile getiren ekip, aynı zamanda 100 saatlik oyun süresini şimdiden garanti etmiş durumda. Şimdilik elimizde savaş sistemiyle ilgili bir bilgiye bulunmuyor ama sırf teması yüzünden bile milyonlara ulaşacak bir yapılmak olduğunu düşünüyorum. ■ Ertuğrul Süngü





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



Sniper Elite 3

İşini sessiz halletmek isteyenlere

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

Nesil farkı

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

tonla bezeli topoğrafyada bizleri ne kadar zorlayacağını hayal bile edemiyorum.

Yeniliklerle dolu

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

Menü ve Yetenek

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



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

Tuna Şentuna

Karanlık Ev

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

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

“Bodrum'a gidelim direkt patron;
ne işimiz var kapkaranalık bodrumda?”

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

- Sustum. For this time...

- Adam yavaş yavaş karaltı gördüğü yere ilerlerken, tam arkasından bir ses geliyor. Yavaşça geriye dönüyor ve...
- Sıkıntıdan yere düşmüş bir oyuncuya mı karşılaşıyor?
- Hayır! Dönüyor ve hiçbir şey göremiyor çünkü ev çok karanlık. Buraya bir görev güncellemesi gereksin ve adam, evdeki gidik elektriği-

- Gidik elektrik yöresel bir kullanım sanırım.
- -kesilmiş olan elektriği tamir etmek için bodruma inecek.

Burada bodruma inen adam olmalı. Not al.

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

- **Güzel. Bak ne kadar kolaymış işin!**

- ...

- **Neyse. Sesi de karaltı da unuttuk, bodruma iniyoruz.**

- Bodrum'a gidelim direkt patron; ne işimiz var kapkaranalık bodrumda?

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

- Bitmesin lütfen.

- **Bitti oğlum. Kaldık karanlıkta...**

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

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

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

- **Onu da Xbox One'a özel yaparız.**

Şimdi indik bodruma. El yordamıyla elektrik panelini arıyoruz.

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

- **Neyle arayacağım oğlum? Koklayarak mı?!**

- Onu da DLC yapalım mı?

- **Aaa, o oluyor mu lan?**

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

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

- Ses getiren bir ev miymiş bu?

- **Gülenler el kaldırınsın lütfen.**

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

- **Tek çalışan duyu organizmımız kulaklarımız olduğu için sese doğru gidiyor-**

- Görmüyorum, karanlıktayız, ev lanetli midir nedir belli değil, filmlerde her türlü kötüluğun yer ettiği bodrum katındayız ve kör topal sese doğru mu gidiyoruz cidden?

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

- Anam!!! Korktum patron!

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

- Ayyy, gerçekten mi?

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

- E öldük o zaman?

- **Hayır evladım. Birisi bizi kaçırıyor.**

- Bizi kim ne yapsın patron ya...

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

- He valla, değil mi?

- **He-Man!**

- Patron...





f /bluejeanmagazine t /bluejeandergi



Dijital Dergi Aboneligi için:
www.eMecmu.com

İNCELEME

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

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

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

Castlevania

Dracula'nın şeytanın zebanilerine karşı savaşı...

Sayfa 66



Thief

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

Sayfa 60



The Last of Us

Left Behind ile oyunun başrolüne bu kez Ellie geçiyor ve bizi geçmiş'e götürüyor.

Sayfa 68



Banished

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

Sayfa 76

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



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

Oyunun atmosferini
özetleyen bir kare...



Thief

Gölgelerin gerçek efendisi

Yıllar yollar önce, kalbur saman içinde,
develer tellal, pireler berber iken; ben ni-
nemin besğini tıngır mingir sallar iken, ninem
düştü bekşikten. Dedem de düştü eşikten. Biri
kaptı maşayı, biri de kaptı şىşeyi, gösterdiler
köşeyi.
Al işte...

Soyulduk arkadaşlar. Neden? Çünkü nineme
bebek muamelesi yapıp besikte saldıyordum,
dedem desen aklı gitmiş, eşiklerden düşüyor,
hırsızlar da dediler bu aile belli zirdeli, bizi fark
etmezler... Maşa, şise hep

gitti. Sonradan anladık tabii ki hırsızların da zekâ dü-

sük; maşa falan çalyorlar,

rahat ettiğim ama soyulduk

mu, soyulduk.

Bana köşeyi göstermişlerdi

ama ben kaçtım, onlar kovaladı; onlar kova-
ladı, ben kaçtım. Az gittik, uz gittik, dere tepe
düz gittik, altı ay bir güz gittik derken bir sene
geçmiş oldu. Bu bir seneye ne hırsızlar hatırla-
dı, ne de ben. Dönüp bir de arkamiza baktık
ki ne görelim, bir arpa boyu yol gitmiş!

Velhasıl-ı kelam, bir varmış, bir yokmuş,
ülkenin birinde, bir acayıp hırsız yaşarmış.
Simsiyah giyinip gecelerde korku salarmış.
Mücevherler en sevdığı, değerli eşyalar en

nadide çiçeğimiş. Hiç kimse ona sesle-
nemezmiş çünkü o hiçbir zaman orada
olmazmış.

Ona ne diye mi hitap ederlermiş?
Hırsız. Ama gerçek adı Garrett'tan başkası
değilmiş...

Bir düşmüşüm ki...

Siz deyin 1800'ler, ben diyeyim alterna-
tif bir zaman dilimi... Karınداşen Jack'in
İngiltere'nin arka sokaklarını inlettiği, Sherlock

ilerleyen bir kızcağız. O daha heyecanlı, daha
farklı. Bazı aletler icat ederek işini kolaylaştı-
rıdığını düşünüyor ama olayın özünü kavraya-
bilmiş değil.

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

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

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

kadın bizi himayesine almış ve yaralarımızı
iyileştirmiş. Kendimize geldiğimizde olan
olaylar, şahit olduklarımız (Siz yaşamayı diye
anlatmıyorum özellikle.) sanki dünmüş gibi
geliyor ve cevaplar aramak üzere evimizin
yolunu tutuyoruz.
Yokluğumuzda şehrin bir hayli değiştiğini fark
ediyoruz bu sırada. Ölümler artmış, şehrin
kontrolündeki baron diktatörlüğünü güçlen-
dirmiş ve "gloom" adındaki salgın, tüm şehri >

Analiz

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

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

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

> etkisi altına almış. Herkes bir bir ölürcen sokaka çıkmaya yasakları ve devriyelere karşı gelenlerin ölümle cezalandırılmaları sıradan birer olay haline gelmiş. Yaşadığımız şehre yabancılasmamın eşliğindeyken yaşadıklarımızın pişmanlığıyla, yanıtlar aramak üzere arkadaşlarımızı birer birer ziyarete başlıyor ve büyük maceraya adım atıyor...

Mücevherat tutkunu

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

olarak halloluyor.

Garrett'in sahip olduğu sağlam bir envanter bulunuyor neye ki. Daha ilk bölümünden bir mekanik cihaza sahip oluyor ve bununla duvarlardaki menfezlere tutunarak kendimizi daha yüksek noktalara çekebiliyoruz. Daha önceden birçok yazıda belirttiğimiz yay ve çeşit çeşit oklarımız da en büyük yardımcılarımızdan ama bunlardan daha çok kullanacağımız bir silah var ki o da Blackjack'ten başkası değil. Bir çeşit kısa ama ağır sopa olan Blackjack, düşmanlarımızın arkasından yaklaştığımızda, onları tek hamlede alaşağı etmek için kullanılıyor. Bu silahı aynı zamanda teke tek dövüşlerde de kullanabiliyoruz fakat karşımızdaki adamın upuzun kılıcı varken bu silahlala savaşmaya çalışmak pek uygun düşmüyör. Size az önce söylemek istediğim konu da buydu işte: Garrett kesici bir alet taşımadığı için savaşmayı da beceremiyor. Baktığınızda siyahlar içinde, ninja kılıklı, güçlü bir karakter var ve buna güvenerek bir düşmanla karşılaşığınızda savaşabileceğinizi düşünüyorsunuz ama olmuyor, bir anda boşluğa düşüyorsunuz. (Bu afallamayı oyuna başlayınca yaşayacaksınız, emin olun.) Teke tek dövüşte iyi olmadığı için Garrett ya gizlilikle öldürmeye başvuruyor ya da oklarını kullanıyor. Farklı ok tiplerine sahip karakterimiz. Güzel hasar vermek için ya Broadhead okları kullanırsınız, ya uçları alev yananlarıveyahut da zehirli gaz yayanları. Broadhead oklar düşmanınızı tek vuruşta öldürmüyor ama birkaç tanesiyle işi başarıyorsunuz. Alevli oklar daha fazla hasar veriyor ve düşmanınız yanmaya da devam ediyor. Gaz yayanlar da rakiplerinizi sersemletecek saldırıyla açık konumda

Focus Güçleri

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

Intuition

İlk seviyede Focus moduna geçtığımızda tüm kullanılabilecek eşyalar mavi renkte gözüküyor. Böylece tırmanılacak yerleri, basılacak düğmeleri ve çalınacak eşyaları cascavaklı görebiliyoruz. Aynı şekilde tehlikeli insanlar ve nesneler de kırmızı renge boyanıyor. İkinci seviyedeyse çok özel değerli eşyalar ve koleksiyonlar da maviye boyanmaya başlıyor. Buna ek olarak el izleriyle gizli noktaların nerelerde olduğunu da seçebilmeye başlıyoruz.

Dexterity

İnsanların arkalarından sinsiçe yaklaşıp yankeesicilik yaptığımda daha fazla eşya çalmamızı sağlıyor bir puanlık Dexterity güçlendirmesi. Bir puan daha verirsek maymuncukla kilit açarken kilit mekanizmasını da görmeye başlıyor ve kilidi daha hızlı açabiliyoruz.

Sense

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

Combat

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

Speed

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

Efficiency

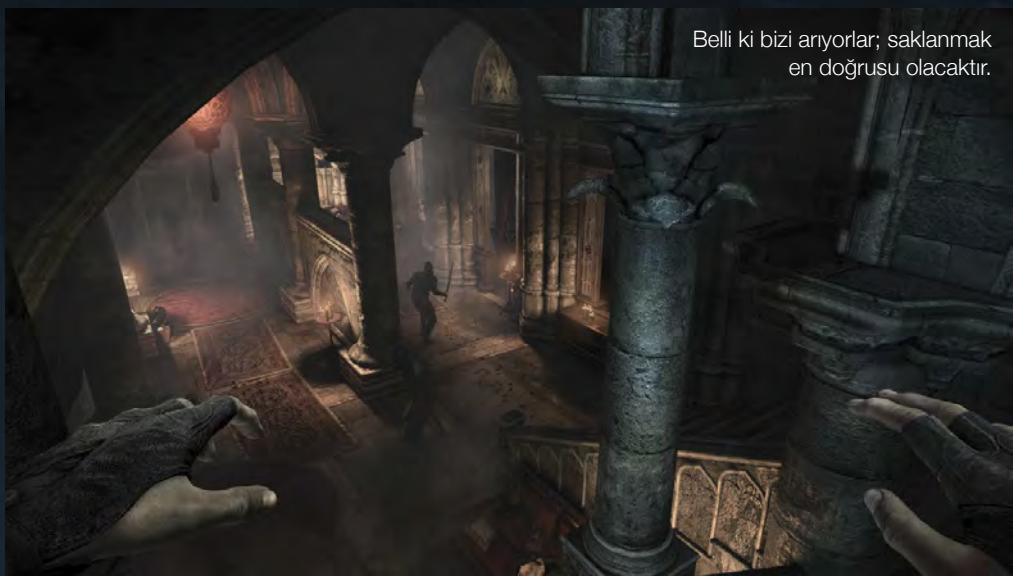
Eğer oyunu Focus özelliğini çok fazla kullanarak oynayacaksanız, puanları buraya yatırın zira her verdığınız puan, Focus kullanımınızı azaltıyor.

Marksman

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

Stealth

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



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

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

İçerde ne var?

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

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

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





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

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



enayı gibi.)

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

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

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

Gizlilik, Esastır

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



Stealth Inc.: A Clone in the Dark

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



Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist

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



Dishonored

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



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

Her şey daha net

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

ileriyor oyun resmen ve bu çok can sıkıyor. Şöyleden kabus bir durum daha var ki çoğunlukla şehirde görev noktanızı gitmeye çalışırken bir anda başka işler yaparken buluyorsunuz kendinizi. Şehir de çeşitli parçalara bölündüğü ve bu bölümler arasında yükleme süreleri olduğu için "Şurada ne var mı?" diye baktığınız bir sokak, uzun sayılabilen bir yüklemeyle baş başa bırakabiliyor siz; hatta bir yerde bir evi soyacağım diye pencereyi açtım ve bir baktım yükleme ekranı... Meğer o pencere şehrini öbür tarafına açılıyormuş. Oyunu 15 saatin üzerinde bir sürede tamamlayana achievement verilen bir oyundan da bu beklenirdi zaten ama biraksalardı da bu yavaşlığı biz karar verseydik.

Genel olarak atmosferde de sıkıntılar mevcut. Evvala, kasvetli bir ortamdayız ama hem kasvet, hem klostrofobi, hem kullanışsız alanlar bir araya gelince The City, biraz çekilmek bir yer olmuşa benziyor. Üstelik farklı işlere yarayan okalarımızı kullanabilecek yerler, düşmanlarımızdan kolayca kurtulmamızı sağlayacak tuzak imkânları da bulunmuyor. Ancak damdan dama koşup duruyoruz.

Thief'in kesinlikle bir yeni nesil oyunu olduğunu da söyleyemem. Oyunu PS4'te test ettim ve grafikler PS3 kalitesinden farklı değil. PS4'te 1080p çözünürlükte çalışan oyun, Xbox One'da 900p'de çalışıyor üstelik. (Gerçi gözümüz bu farkı algılayamıyor.) Oyunu en yüksek çözünürlülü haliyle, 60fps hızında oynamak isterseniz de PC versiyonunu tercih etmelisiniz. (Bilgisayarınız da iyi olmalı elbette ki.)

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

Thief

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

7,3

Alternatif Dishonored





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

Castlevania: Lords of Shadow 2

Karanlığın lordu, eski gücüne kavuşuyor

Dracula bir vampirdir. Vampir değil, vampirlerin şahı, kralı, en iyisi! "Karanlıkların prensi" der bazıları, bazlarıysa ona hitap etme cureti bile gösteremez. Her yapımda, her filmde farklı bir formatta karşımıza çıkan Dracula, Japon halkın eline düşünce de o tarafa doğru bir kayma göstermiş. Elimizdeki örnekte Dracula'nın kökeni Belmont ailesine dayanıyor ki bu senaryo bir başka Dracula yapımında karşımıza çıkmaz, çıkamaz. Bir zamanlar senin, benim gibi sıradan bir insan olan ama savaşçı ruhu yüzünden adrenalinden kopuk da yaşayamayan Gabriel, bir noktada vampir oluyor. Hem de ne vampir... Eğer Lords of Shadow'u ve DLC paketlerini oynadıysanız, zaten Gabriel'in bu noktaya nasıl saptığını da bilirsiniz.

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

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

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

Yeni yaşam

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

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

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

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





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

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

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

Özgür dünya

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



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

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

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

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

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

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

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

Tuna Şentuna

Castlevania: Lords of Shadow 2

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

Alternatif DmC (Devil May Cry)

7,4



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

Let's Play!

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

✓ Evet, bu atlıkarıncaya biniyor ve bir hayli eğlениyoruz.



The Last of Us: Left Behind *

Çocukluğunu yaşı

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

Canım arkadaşım!

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

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

The Last of Us: Left Behind

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

■ Alternatif The Last of Us

9,0



Octodad: Dadliest Catch

Ahtapot baba!

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

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

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

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

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

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

■ Kürsat Zaman

Octodad: Dadliest Catch

- ⊕ Sakarlık hiç bu kadar keyifli olmamıştı
- ⊕ İlginç ve zorlu kontroller
- ⊕ Çileden çıkarılan oyun yapısı
- ⊖ İlk oyuna göre fazla gelişim yok
- ⊖ Kontroller sınır testine dönüşebiliyor

 Alternatif Zak McKracken

7,2



Yapım Young Horses
Dağıtım Young Horses
Tür Aksiyon, Macera, Platform
Platform PC, PS4, Mac
Web www.octodadgame.com



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



Loadout *

Oluştur, Özelleştir, yok et!

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

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

Silahımızı dipçığinden, durbünene, tetiginden, namılsuna ve hatta kullanacağımız cephaneye kadar



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

Loadout

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

7,9

Alternatif Team Fortress 2



Metal Gear Rising: Revengeance *

Bir kez de PC'de...

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

Devam niteliğinde

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

almamıza olanak tanıyor ve bu sayede sağlığımız tamamen doluyor.

Farklı etkileşimler

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

Senaryo

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



Metal Gear Rising: Revengeance

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

■ Alternatif Killer is Dead

8,0



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



^ Adamin canından can almak bu olsa gerek.



Çizgi Roman

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

The Wolf Among Us Episode Two *

Masallar diyarının ikinci kısmına hoş geldiniz!

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

Masallar

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

Bularak hep spoiler

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

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

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

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

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

Ertuğrul Süngü

The Wolf Among Us - Episode Two

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

8,2

■ Alternatif The Walking Dead



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



Hero Siege *

Diablo gibi ama değil

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

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

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

Doğa, doğra ama doğranma!

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

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

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

bir mağaza bu.) belirli ücretler karşılığında üç farklı iksirden birini ya da geçici olarak özellik puanlarını artıran buff'lardan satın almanız olası. Yalnız unutmayın, karakteriniz bir defa öldüğü zaman sahip olduğu tüm para ve eşyalar kayboluyor. Bu yüzden oyun esnasında varınızı yoğunuzu kullanın derim.

Tek canımı sikan noktaya menzilli sınıfların açık ara üstün olması. Düşünsenize, yakın menzilli sınıflar balta mesafesinden saldırısı yapıyorken, Pyromancer gibi sınıflar ekran boyu saldırlabiliyor. Her şey bir yana, uygun etiket fiyatına sahip olan ve uzun saatler eğlenceyi garanti eden bir yapıp olduğunu düşünüyorum.

Ertuğrul Süngü

Hero Siege

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

Alternatif Don't Starve

7,5

Kristal

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





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



Hareket

Normal saldırular
bir yana, esas farkı
oyunda bulunan
özel saldırular
yaratıyor. Nitekim
bu hareketlerin ba-
zlarına direkt olarak
ulaşamıyoruz. Bu
nedenle gezdiğimiz
şehirlerdeki "trainer"
arkadaşlarını göz-
den kaçırılmamak,
bize neler öğretebi-
leceklerine bakmak
lazım. Yeterli AP'nin
olması da aranan
şartlar arasında.

Blackguards

Taktiksel, detay dolu bir macera

“Orta çağ temasını seviyorum ve içerisinde
az biraz fantastik öğe de olsa hazır demem.”
diyenlerden sonra, şimdi siz kazandım demekti
ama olayların dönüm noktası ne yazık ki tüm bu
sevgiyle kalmıyor. Bu durumun en büyük sebebi,
Blackguards'in tamamen sira tabanlı bir strateji
oyunu olmasından kaynaklı. Özellikle günümüzde
giderek artan aksiyon yapımlarını düşündükçe bu
türün ne kadar çok oyuncu tarafındanraigbet gör-
düğünü ben de merak ediyorum.

Blackguards tam da “çarşidan aldım bir tane, eve
geldim bin tane” modunda bir yapım. Üç adet
karakterle başladığımız yolculuğumuz esnasında
birbirinden farklı maceralara atılıyoruz. Şimdi senar-
yodan çok bahsetmek istemiyorum çünkü oyunun
en önemli kısımlarından biri bu ve senaryo hakkında
ufacık bir şey dahi bilseniz, bir sonraki savaşı
yapmak size zulüm gibi gelecektir. (Açıkçası bana
geldi!) Oyun içerisinde bulunan konuşma dinamiği
her ne kadar hikâye ve atmosfer için mükemmel
bir arka plan sağlıyor olsa da ne yazık ki karşımıza
çıkan tüm konuşma satırlarını kullanıyor olma-
mız, tüm değeri bir anda yok ediyor. Sira tabanlı
oyun denildiği zaman akla gelen arabirim modeli
Blackguards'da da yerini almış; sol aşağıda inisiatif
sırası ve altigenlerden oluşan yüreme kareleri... Yapı-
temel olarak XCOM: Enemy Unknown'a benzeyen,
yani karakterlerin bir “dash” mesafesi ve bir de
en çok yürüyebildikleri mesafe söz konusu. Eğer
mesafe yeterliyse karakterler iki seferde düşman
birimine saldırırda bulunabiliyor. En önemli faktörse
“bekle” seçeneğinin bulunuyor olması ki zaten sıra
tabanlı strateji oynayan herkes bu eylemin ne kadar
önemli olduğunu bilir.

Sağlam zemin

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

ruz. “Gönlümüzce” derken, tabii ki açık olan yete-
neklerden bahsediyorum. Fakat buradaki güzellik,
her yere biraz biraz AP sahibi olmak. Harcanan-
ca AP'lerle alabileceklerin haddi hesabı yok.
Savaş alanlarına bakacak olursak, Blackguards'in
genel geçer sıra tabanlı stratejilere göre biraz daha
farklılık yarattığını görüyoruz. Öncelikle farklı alanlar
sayesinde, farklı atmosferleri bize muhteşem bir
şekilde sunmuş. Akabinde alanlardaki birçok objeyi
etkileşime geçebileceğimiz şekilde tasarlamış. Daha
da önemli, bu oyunda harita üzerindeki objeler,
acıya göre görüşü tamamen kapatabiliyor. Nitekim
eger objenin arkasındaki kişi, saklandığı yerden
daha büyük ya da iri ise saklanma sistemi onu
korumayı reddediyor.

Her ne kadar birbirinden farklı ve özel yenilikleri
bütünliğinde barındırısa da Blackguards kesinlikle
çok ama çok zor bir oyun. Savaş içerisinde iksir
kullanamıyor olmak bence en büyük eksi zira bazı
savaşlar ardi ardına oluyor ve karakterlerimiz öyle
boş sağlık kutularıyla bakiyor düşmana. Akabinde
esya almak resmen işkence; hem oyunun başla-
rında görevlerden adam gibi eşya gelmiyor, hem
de satın alınacak eşyalar inanılmaz pahalı. Yetenek
konusunda da durum çok farklı değil; gördüğüm
tüm yan görevleri yapmama rağmen, hiçbir şekilde
yeterli AP'ye ulaşmadım. Biriktirmeye çalıştığım-
daysa genelde karakterlerimi ölü buldum.

Blackguards kesinlikle güzel bir oyun ama bir, bu
kadar paraya kesinlikle değmez, iki, yapımcı ekibin
oyunu söyle güzelinden bir elden geçirmesi gereki-
yor. Sonra bir daha konuşuruz. ■ **Ertuğrul Süngü**

Blackguards

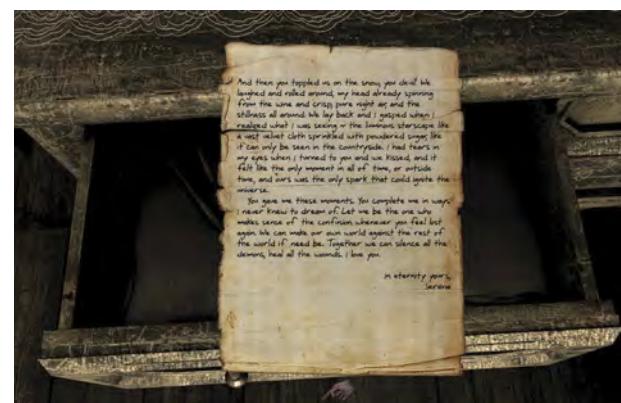
- ⊕ Kaliteli TPS mekanikleri
- ⊕ Atmosfer ve grafikler
- ⊕ Detaylı yetenek sistemi
- ⊖ Çok zor
- ⊖ Sürekli savaş halinde olmak

Alternatif XCOM: Enemy Within

7,2



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



Serena

Benim biricik, lanet olasıca sevgilim...

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

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

yorumu açık olması sebebiyle daha fazla detaya girmiyorum. Evet, yanlış okumadınız, Serena'nın sonunda bütün yaşananları açıklığa kavuşturamıyoruz. Dahası, bunun sebebi yeni bir Serena oyunuyla karşılaşacağımızdan değil, yapımcı ekibin anlatılan hikâyeyi her oyuncuya özgü kılmak istemesi. Oyunun forumunda "Hikâye kesinlikle yorumu açık ama açıklçası oyun üzerinde çalışırken, oyunun başlarında neler olacağını önceden açık bir şekilde planladık. Neler olduyuyla ilgili kendi tahminlerinizi yürüttüğünüz sürece hedeften uzaklaşmazsınız. Fakat ekip olarak aramızda gerçeğin ne olduğunu ya da olmadığını asla açıklamamaya karar verdik." açıklamasını yapan yapımcılar da bu konuda ne kadar hassas olduğunu gösteriyorlar. Ayrıca diğer point & click türü yapımların aksine karakterimiz etkileşime girdiği her nesneye ilgili olarak sürekli aynı şeyleri söylemiyor. Her bir nesnede girdiğimiz yeni bir etkileşimde yaşananlara dair yeni bilgiler elde ediyoruz. Bir saatlik bir macera için yaklaşık 500 satırlık seslendirmenin fazlasıyla doyurucu olduğunu söyleyebilirim.

Sandscape'in başka bir projesi olan Asylum için geliştirilen Dagon oyun motorunu kullanan yapımda oldukça başarılı bir görsellilik yakalannmış. Bu görselliğin nasıl yakalandığına ve bir oyunun nasıl yapılacağına dair rehberlerle birlikte Serena'nın kaynak kodlarını da www.bit.ly/1f3PvDO adresinden yayımlayan ekip, bu işin meraklılarına ilk adımlarını atmalarını için yardımcı oluyor. Son olarak güzel bir hikâyeye ayıracak bir saatiniz varsa Steam üzerinden ücretsiz olarak erişebileceğiniz Serena'yı kaçırılmayın diyorum.

■ Ahmet Rıdvan Potur

Serena

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

Alternatif Anna

7,0





Afet

Malum, insan şehir kurma temali oyun oynadığı zaman her şeyin düzgün olmasını, simetrinin bozulmamasını ve ortaya çıkan görüntünün güzel olmasını diliyor. Nitekim bu tür oyunlarda sıkça rastladığımız doğal afetler Banished'de de mevcut. Tek bir hortumla dokuz binamın yerle bir olması, biraz çok canımı sıkmadı değil.

Banished *

Yeniden başla

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

Sıfırdan

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

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



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

Her şey lazımlı

Yakacak odun deyince aklıma geldi. Oyunda hammaddeyi başka ürüne çevirmenin önemi büyük, yani “ağaç kes, odun elde et” sürecinden birazcık daha detaylı. Odun güzel tabii ki, evleri ve diğer binaları yapmaya yarıyor ama onu yakacak odun haline getirmek için Wood Cutter binası ve konu hakkında meslek erbabı bir bünye gerekiyor. Benzeri bir durum birçok meslek için geçerli. Banished'in en güzel kısmışa ufak bir menü yardımıyla insanları meslek sahibi yapmak. Sen demirci ol, sen de işçi ol gibi tek tıkla yapılan seçimler sonucu, oyundan beni çok mutlu eden yapay zekâsı sayesinde ilgili kişi, ilgili kuruma anında çalışmaya gidiyor. Bir keresinde tarlada çalışan bir işçim hastalığa yakalandı ve ne göreyim, adam direkt olarak koşa koşa önceden yaptığım hastane binasına girdi, tedavi oldu ve çıktı. Eh ama daha ne isteyeyim ki?

Banished bence çok güzel bir yapılmış olsun. Özellikle köy yapayım, köyden kasabaya, oradan da şehirlere koşayım mantalitesindeki oyuncular için biçilmiş kaftan ama bu aralar hep takıldığımız fiyat etiketi bu oyun için ne kadar doğru, ona emin olamadım.

Ertuğrul Sungū

Banished

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

7,5

Alternatif Anno 1404



Bir yaratıktan hediye almaktan daha güzel ne olabilir ki?



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

Broken Age

Farklı iki hayat, tek bir macera

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

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

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

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

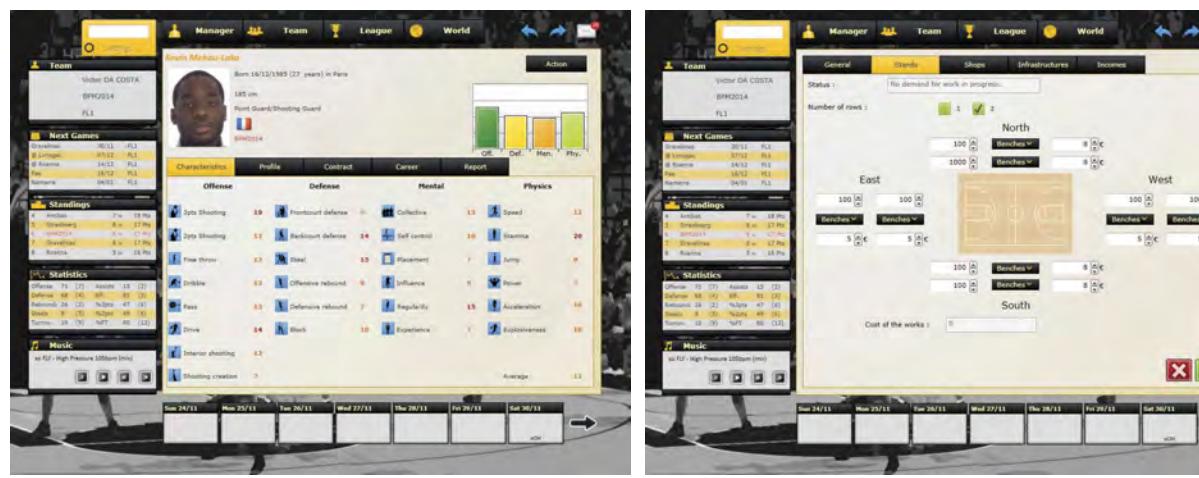
Broken Age

- ⊕ Hikâye anlatımı
- ⊕ Karakter detayları
- ⊕ Harika grafikler
- ⊕ Harika müzikler
- ⊖ Kısa oyun süresi

8,5

Alternatif *The Raven: Legacy of a Master Thief*





Basketball Pro Management 2014

Bir yüklenebilse...

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

İncelemem için bu oyun gönderildiğinde okuduklarım dan, BPM 2014'ün bu boşluğu doldurabilecek, basketbolun saha içi yönetimini biraz daha detaylandırabilecek bir oyun olduğunu umuyordum ancak çalışma çıkışa çıkışa çok düşük bir bütçeye yapılmasının bile affettiremeyeceği hatalarla dolu, kesinlikle yarı bırakılmış bir oyun çıktı.

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

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



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

Oyunun arayüzü ve dokümantasyonu ise tek kelimeyle bir felaket. Açıkçası en azından International Basketball Manager'a yakın bir arayüz beklerken, herhangi bir aksiyonun tamamen saçma sapan yerbere dağıtıldığı, hiçbir şekilde ilk tıklamada siz algılamayan, iki menü arası geçisi dahi işkenceye çeviren bir arabirim oyuna hâkim durumda. Performans sorunları yetmezmiş gibi, oyun siz bir anda masaüstüne atabiliyor ve en son sunulan 1.0.0.8 yaması da buna çözüm olabilmiş değil. Pratikte oyunumuz, istediğimiz teknik geliştirmelere sahip; antrenman programları hazırlıyor, oyun esnasında belli başlı hemen tüm basketbol taktiklerini uygulayabiliyor, en önemlisidir de yaparken saçlarınıza ak düşecek olsa da kendiniz savunma ve hücum planları çizebiliyorsunuz. Oyunumuz lisanslara sahip değil ve bu yüzden oyuncuların ismi ağır tahrifatla türeltilmiş durumda ama basketbolla ilgi derecenize bağlı olarak kimin kim olduğunu anlamak mümkün.

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

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

Basketball Pro Management 2014

- + Taktik derinliğine önem verilmiş
- Yükleme süreleri rekor kırmıyor
- Oyun sık sık çöküyor
- Oyun mekanikleri doğru çalışmıyor
- Belirlenen fiyatı hak etmiyor

3,5

Alternatif Draft Day Sports: Pro Basketball 3



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



The LEGO Movie Videogame

Yık, yeniden yap, devam et...

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

"Emmet" adındaki bir inşaat işçisinin, sıradan hayatını bir kenara bırakıp büyük bir maceranın içine düşmesini konu alan oyunda yine aynı formül uygulanıyor: Kötü adamlarla dövüş, çevredeki birçok LEGO parçasını dağıtıp düşen parçaları topla, bir engeli aşmak için ufak bir makine kur ve devam et. Bunun enteresan bir bağımlılığı olduğunu yadsıkmak zor; saatler boyunca LEGO Marvel Super Heroes oynamama rağmen burada da LEGO parçaları peşinde koştum fakat çok kısa bir sürede oyundan sıkıldığımı fark ettim.

Neyse ki Emmet tek başına ilerlemiyor oyunda. Diğer LEGO oyunlarında olduğu gibi tonla karakter ekibe katılıyor ve onların özelliklerini kullanarak ek bölgeleri açabiliyorsunuz. Normal karakterlerin yanında Gandalf, Batman, Wonder Woman ve Green Lantern gibi süper kahramanlar da ekibe katılıyor ama onların güçleri de çoğunlukla bir engeli aşmak için kullanılıyor. Sanmayın ki zorlu düşmanları yenmek için onlara ihtiyacınız var; Emmet bile tek başına herkese yetebiliyor.

Aynı diğer LEGO oyunlarında olduğu gibi burada da farklı karakterler, farklı tipte bölgelere ulaşabiliyor. Örneğin, dişi karakterler daha yüksekéziplanabilecek noktaları kullanıyor, duvarlara

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

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

The LEGO Movie Videogame

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

6,2

Alternatif **LEGO Marvel Super Heroes**

Yanında Oturur musun?

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

▲ Filmede de başrolde olan bu kızımız pek maharetli.



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

Sırıktan kurbağa zaman zaman
yardımımıza koşuyor.



Rayman Origins

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



Rayman Legends *

Efsanevi bir platform oyunu

Yattım, kalktim, bu oyunu oynadım. Rüyamda Rayman'ı gördüm, rüyamda Emma'yı kurtardım, rüyamda oyunu oynamaya devam ettim. Bir tane platform oyunu insanı kendine bu kadar bağlayabilir, inanın Rayman Legends'i oynamasam, ben de bilemedim; bilemediğim gibi de "Hala platform oyunu oynuyorsun, saçmalama artık oğlum, yaşıń kaç?" derdim, halam bana, ona oğlum dediğim için tokadı basardı.

Nihayetinde oyunu oynadım mı, oynadım. Hem de sayısız saatler boyunca. Her bölümde mavi Teensy'leri toplamak için efor sarf ettim, başarısız oldukça geri döndüm ve sanırım artık ben, ben değilim.

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

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

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

sağlam bir başka kurgu da zamana karşı yarıştığı vez ve yine üç tane Teensy bulmaya çalıştığımız, hızlı görevlerde karşımıza çıkıyor. Olayın en güzel kısmı -bence- her hikâyeyin sonunda yer alan bölüm. Bunlarda hızla koşarak ilerlememiz ve hiç durmamamız gerekiyor ve bu sırada bölümdeki öğelerle uyumlu bir müzik de bize eşlik ediyor. Buradaki hızlı oynanışa ve oynanışın müzikiyle mükemmel uyumuna bayılacağınızı emin olabilirsiniz.

Rayman Origins'in çok sağlam bir görselliğe sahip olduğunu düşünürdüm ama Rayman Legends bunu yerle bir etti. Legends'in sanat eseri kıvamındaki grafikleri, bir platform oyununda görebileceğiniz en iyi görselliğe sahip. Bu görsel şölene siz de hayran kalacaksınız, 5 yaşındaki yeğeniniz de...

Senaryo kısmını tamamlayın veya tamamlamayı, oyunun bu kısmından uzaklaşmak istediğinizde sizi günlük challenge'lar karşılıyor olacak. Çeşitli görevleri yerine getirmeye çalışığınız bu modun yanında, "Kung Foot" adındaki futbol müsabakası da olayın multiplayer heyecanını size yaşatacak. Oyunu bolca oynadıktan sonra da çeşitli yaratıklar kazandığınızı görecek ve onların size kazandırdığı Lum'ları almak için de bolca onları ziyaret edeceksiniz.

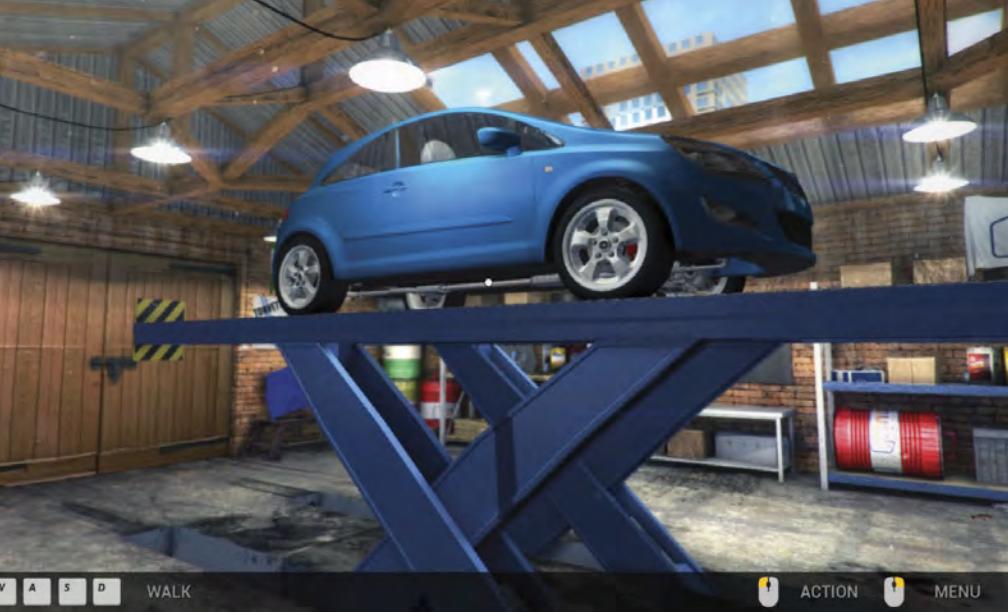
PS4'te tek kelimeyle eğlence patlamasına dönüşen Rayman Legends'i eğer başka bir sistemde tam anlamıyla "harcamadıysanız", PS4 versiyonunu denemenizi şiddetle tavsiye ediyorum. ■ **Tuna Şentuna**

Rayman Legends

- ⊕ Müthiş eğlenceli oynanış
- ⊕ Bölüm tasarımları
- ⊕ Rengârenk grafikler
- ⊕ Mükemmel müziki
- ⊖ Farklı oynanış mekanikleri işlenebilirdi

9,4

■ Alternatif Trine 2: Complete Story



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



Car Mechanic Simulator 2014

Bijon anahtarı... Bijon anahtarını kim sevmez?

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

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

Bu arada bir ekleme yapma zorundayım ki Car

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

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

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

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

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

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

Kürsat Zaman

Car Mechanic Simulator 2014

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

 Alternatif Garage Inc.

6,1



Aklınıza gelebilecek tüm Dragon Ball karakterleri bu oyunda toplamış.



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



Dragon Ball Z: Battle of Z

Kamehameha fırsatı evlerinizde!

“Senin türde bir oyun geldi, hemen yolluyorum.” dedi Şefik ve bir baktım ki Dragon Ball Z elimde. Naruto Shippuden kalitesinde bir oyun olacağın- dan kuşkum yoktu ki olanlar oldu, dünyanın en basit, en sıkıcı, en uyduruk oynanışıyla baş başa kaldım. Ne Şefik var yanında, ne birisi. Aldım telefonu, tuşladım numarayı (Rehberden bastım, tamam.), Şefik'e ulaştım. Dedim, "Oyun?". "Yaz." dedi sükünetle. "Fakat?" dedim hayal kırıklığıyla. "Yaz Tuna." dedi bir kez daha. Çok sakindi, beni endişelendirdi. İtfaiyeyi aramam uzun sürmedi. Hızla Şefik'in evine giden itfaiye, tazyikli suyla Şefik'i islattı. Tekrar aradım onu. "Oyun?" diye sordum bir kez daha. "Yaz." dedi ve ekledi, "Yaz gelmişcesine sularda buldum kendimi." Hep birlikte rahatlardık ve tatili çıktıktı. Erken yaz tatili fırsatını Dragon Ball bize yakalatmıştı... Uzatıyorum zira oyun gerçekten kötü arkadaşlar. Ne zamandır bu kadar dandık bir oyun oynamamışım. Güzelim Dragon Ball lisansı ancak bu kadar rezil edilebilir. Bu oyunu neden oynayabileceğinizi söyleyeyim mi? Dragon Ball'un aşırı fantaşiyiseniz bunu başarabilirsiniz. Hasbelkader bir yerlerden "Dragon Ball" ismini duyduysanız veya renkli grafiklere sahip bir oyunun peşin deyseniz Dragon Ball Z'den gerçekten uzak durun. Art arda görevlerden oluşan ve her görevde karşıma çıkan düşmanları, tamamıyla üç boyutlu ve serbest bir ortamda pataklamaya çalıştığımız oyun, bize bunun ötesinde hiçbir şey vaat etmiyor. Animenin, manganın o hareketli savaşları, o kontrolleri, o iniş çıkışları burada yok. Tek bir tuşa bağlı saldırı hareketimizle, seçtiğimiz karakterin kombolarını düşmana yedirmeye çalışıyor ve nihayetinde topladığımız enerjiyle süper saldırımı yaparak onu yenmeye uğraşıyoruz. Karakterlerin hiçbir işe yaramayan bir menzilli saldırısı daha bulunuyor ki seçtiğiniz karakter bu alanda uzman değilse asla kullanmamalısınız. Dövüşçü karakterlerin yanında sağlık düzeltme yeteneğine sahip tanık yüzler de oyunda yer alıyor fakat onlar da



ancak multiplayer oyunlarda işe yarır. Savaşlara yanınızda yapay zekâının kontrolündeki karakterler de katılıyor fakat onlar da pek işlevsiz. Özellikle siz iyileştirmesi için bir karakter alıyorsunuz yanınızda, siz ölmek üzereyken bile o savaşmaya devam ediyor ve sonunda ölüyorsunuz. "Game Over" yazısını ilk gördüğümde oyunu kırmak istedim, o derece.

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

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

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

Dragon Ball Z: Battle of Z

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

5,2

■ Alternatif Naruto Shippuden: UNS3



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



Danganronpa: Trigger Happy Havoc *

Okul sınırları içerisinde birbirinizi öldürebilirsiniz...

“Bugünlerde ne oynuyorsun?” “Sorma, Danganronpa: Trigger Happy Havoc'a çok fena sardım.” “Neye?” “Danganronpa var ya...” “Damgam panpa mı?” “Değil.” “Ben giđiyorum.” “Olur...” Bu çeşit bir diyalog size abartılı veya saçma gelmesin çünkü gerçekle örtüşmekteki ve Danganronpa oynayan insanlara toplumumuzda “garip”, “ucube”, “hocam?” “seni anlamıyorum” denilmektedir. Tüm bunlar oyuncunun aşırı derecede bağımlılık yaptığı gerçekini değiştirmediği gibi, biz Danganronpa’cıları oyunu oynamaktan da alıkoyamayacaktır! Danganronpa’cılar, assemble! (Ne acayıp cümle oldu...) İncelemeye daha fazla devam etmeden önce iki konuya açılığa kavuşturmak gerekiyor. Birincisi, anımevi ve mangacı misiniz? “Evet” ise ikinci soru. İngilizceniz nasıl? Ortalama İngilizce yetmez, bu oyunda çok sağlam bir İngilizce gereksinimi var. Eğer bu iki soruya da olumlu yanıt verdiyseniz, devam edelim. Bizim adımız Makoto. Sadece birtakım konularda “Ultimate” konuma gelmiş öğrencileri kabul eden bir okula, “en şanslı sıradan insan” olarak kabul ediliyoruz. Diğer öğrenciler arasında mükemmel bir şarkıcı, bilgisayar programcılığı mükemmel bir kız, müthiş bir dövüşçü ve benzeri birçok genç bulunuyor. Okuldaki ilk günümüzün çok iyi geçeceğini düşünürken de hemen girişte başımız dönüyor ve uyandığımızda kendimizi 15'e yakın, aynı bizim gibi neler olduğundan haberdar olmayan öğrenciyle buluyoruz. Okulun tüm çıkışları kapatılmış durumda ve “Monokuma” adındaki, yüzünün yarısı gülen, yarısı şeytani bir görünümde sahip bir oyuncak ayı bize bazı talimatlar veriyor. “Okuldan çıkış yasak,

Okul Hayatı

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

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



Danganronpa: Trigger Happy Havoc

- ⊕ Sürükleyici hikâye
- ⊕ Farklı oynanış tarzı
- ⊖ Diyaloglar bazen gereksiz uzuyor

8,4

■ Alternatif Zero Escape: Virtue's Last Reward

POPULAR SCIENCE MART SAYISINDA

KARA DELİK İÇİNDEKİLER SİZİ ŞaŞıRTACAK.

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

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

The image shows the front cover of the March 2014 issue of Popular Science Turkey magazine. The cover features a large, glowing black hole at the center. Headlines include: "Google neden robot ordusu kuruyor?", "KARA DELİK İÇİNDEKİLER SİZİ ŞaŞıRTACAK!", "EN COĞ BAĞIMLİLİK YARATAN BİLGİSAYAR OYUNU", "HAVAYLA ÇALIŞAN OTOMOBİL", "ALTILADET HARİKA KENDİN YAP PROJESİ", "UYKU BECEREMİYORSANIZ BİLİM SİZE YARDIMCI OLABİLİR", and "NEIL DEGRASSE TYSON SOLUCAN DELİKLERİNE UZAYDA İKİSİMA VE GÖRÜŞMƏ İNİSİNE DAİR". A yellow circular badge on the right side of the cover displays the price "SADECE 3,90 TL". In the bottom left corner, there is a red square icon with the word "VIDEO" and a camera eye symbol, followed by the text "DERGİDE Bu simgeyi gördüğünüz sayfalarında video izleyebilirsiniz".

MART SAYISINI
KAÇIRMAYIN!

Yapım Red Barrels

Dağıtım Sony

Tür Korku, Macera

Platform PC, PS4

Web www.redbarrelsgames.com

HD
AUTO
F2.4

Outlast ★

Korku... Tek istedigim buydu!

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

Izlediğim korku filmleri arasında en çarpıcı sahnelerden bir tanesi idi bu ve Outlast’ın yapımcıları da aynı görüşte olacak ki oyunlarında bu gerilimi art arda yaşatmaya ant içimler. Aferin onlara; aferin onlara ki yerimde ikide bir beni hoplatırlar! İş bilinciyle büyümüş, işini en iyi şekilde yapmaya ant içim bir gazeteci olarak adım attığımız Mount Massive Asylum, büyük bir kaosa sürüklendi bir akıl hastanesi. Zaten akıl hastanelerinin hiçbir tanesi normal değilken, gecenin bir koründe, hakkında kötü haberler gelen bir akıl hastanesine niye girersin? Bu, intiharla eş değerde değil midir? Bunu yapan zaten akıl hastası olarak adlandıramaz mı? Outlast beni neden korkutuyorsun?!!!

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

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

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

Akıl hastanesindeki maceramızda çeşitli görevleri yerine getirmeye çalışıyoruz ve hepsi de daha beşinci dakikadan defterimize eklenen, “Akıl hastanesinden kaç!” görevini yerine getirmek için. Amaç bu korkunç ortamdan çıkmak ama bunu yapmak o kadar da kolay olmuyor zira hastanenin sakinleri çıkışları kapatmış, cihazları bozmuşlar ve bizi resmen hapishaneye kilitlemişler. Danganronpa’dada okulda kilitliydim, üstüne bu çok iyi geldi. Oyunun PS4 versiyonunu denemiş olduğumu da belirterek PC oyuncularına bir uyarı yapmak istiyorum: Oyunu PC’de oynadıysanız, PS4’te bir kez daha oynamanıza gerek yok. Aynı oyun, sadece gamepad’le oynuyorsunuz.

Pek de uzun sayılmayan oyun ilk defa bir oyunun uzun olmamasına sevindirtili. Bırakan ıskapamayı, evde parti verirken oynamak isteyecektim oyunu, o denli sınırlı bozuldu. Zaten gün içinde işteymim, geceleri oynayabildim oyunu ve gördüğüm rüyaları siz düşünün...

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

Outlast

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

8,6

Alternatif Amnesia: A Machine for Pigs

Dosyalar

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

✓ Duvarla aşk yaşayan bir akıl hastanesi sakini...

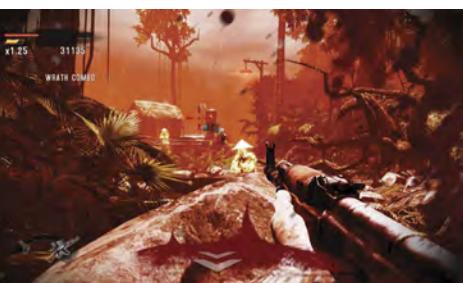




**Yapım Teyon
Dağıtım Reef Entertainment
Tür Aksiyon, FPS
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web rambothevideogame.com**

Kinect? Move?

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



Rambo: The Video Game

İlk kanı onlar akıttı...

John Rambo... Trajik hayat hikâyesiyle belli bir yaşındaki kesimin kahramanıdır Rambo. Zaten o zaman "Kim döver?" tartışmalarının üç kahramanı vardı; Rambo, Teminator, Robocop. Yanlış hatırlamıyorum, ilk sinema filmi tecrübeüm de Rambo 2'dir. Şu nostaljik açık hava sinemalarından birinde izlemiştim diye hatırlıyorum. İlk Kan, Rambo: İlk Kan 2, Rambo 3 filmlerinden oluşan harika bir üçlemedir benim gözümde Rambo serisi. (Seriye gereksiz bir şekilde sürdürmeye çalışan Rambo 4'ü kadroya almadım.) Oyun dünyasına konuk oldu illaki şu zamana kadar ama ciddi bir yapılmış olarak ilk Rambo çalışması henüz patlak verebildi. "Ciddi bir yapılmış" diyorum ama oyunun ilk bir saatlik bölümünü, beni o ciddi tavrimdan soğutmaya yetti. Böyle Rambo olmaz, olmamalı!

Eskişen atarı salonlarında bizzat silah tutarak oynadığımız ve karşımıza çıkanların alayını yok ettiğimiz oyunlar vardı, hatırlayanlar bilirler. Duck Hunt en güzel örnek olur bu konuya mesela. Kahramanı Rambo olan öyle bir oyun düşünün. Kendi kendine ilerleyen bir senaryo var kaşınızda. Size de sadece karşınıza çıkanları vurmak, saklanıp "reload" yapmak kılıyor. Bazen de şu meşhur QTE sahneleri geliyor. Tüm hikâye genel olarak bu çerçevede ve araya sokuşturulmuş küçük detaylar eşliğinde ilerliyor oyun. Dışarıdan bakıldığından zevkli görünse de bir yerden sonra "Eeeh!" dememek mümkün değil. Hani bir atarı salonunda çalışma çıkışa oynayıp geçerim, orası ayrı ama bir jetondan fazlasını da harcamam. Kisacası bir jeton ederinde değeri olan bir oyun olarak görüyorum ben Rambo'yu.

Biraz detaylardan bahsedelim madem... İlk üç filmin senaryosu bir araya getirilmiş ve olabilecek en iyi sahneler seçilmiş. Hikâyeyi Albay'ın ağızından dinliyoruz. Az önce de bahsettiğim gibi, ilerleme kısmi bize ait değil. (İlerlemeli bir oyun değil yanı Rambo. Off...) Kontrolü ele aldığımdan zamanlarda hedeflere ateş ediyor, el bombası atıyoruz ve enerjimiz azaldığı zamanlarda agresif moda geçerek hayatı kalmaya çalışıyoruz. Açık hedef olmamak için de sık sık saklanmak zorundayız. Yersiz bir reload detayı devreye giriyor bu noktada: Zamanlamalı reload... Reload'un

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

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

Teknik detaylara takılacak olursak, bölüm sonlarında topladığınız puanlarla seviye atlıyorsunuz ve perk'ler açılıyor. Kafaniza göre dağıtabilirsiniz bu puanları. İkinci bir silah seçme şansınız da var ama bu silahlardan birçoğu ilk aşamada kilitli ve senaryo ilerledikçe açılıyor. Grafikler çok can yakıcı. "Bilgisayarım kaldırmış mı acaba?" diye düşündüğüm için kendimden utanıyorum, o derece.

Su sevdigim klasiklere dokunmayın artık! Olmuyor işte gördüğünüz gibi. Hayır, boşu boşuna telif hakkı ödemek zorunda kalmısunuz, size de yazık. Rambo kalsın olduğu yerde, biz onu öyle seviyoruz. Durduk yere uyduruk bir oyunda karşısına çıkmasının lüzumu yok, cidden yok. Sırf Rambo'nun ve o müthiş senaryonun hatırlına bir - iki puan yukarıya taşımır oyunu ama hepsi bu ne yazık ki. Ne para vermeye değer, ne de oynamaya. Yanlış zaman, yanlış platform...

■ **Ertekin Bayındır**

Rambo: The Video Game

- ⊕ Rambo ve o unutulmaz sahneler
- ⊖ Gereksiz bir tarz
- ⊖ Gereksiz detaylar

■ Alternatif Killer7

3,5

Jazzpunk *

Blank... Polyblank.

Necrophone Games tarafından geliştirilen Jazzpunk, "birinci şahıs komedi macera oyunu" olarak tanımlanıyor. Komedi oyunu olarak tanımlanan çok fazla oyurla karşılaşmadığımız gerçeği göz önünde bulundurduğunda, Jazzpunk'ın başlangıçta neye benzeyebileceğini kestirmek oldukça güç oluyor. Oyun, Japonya'nın İkinci Dünya Savaşı'nda ABD'ye boyun eğmediği, hatta savaşın sonunda galip geldiği alternatif bir gerçekliği konu alıyor. Japonya, savaşın ardından ABD'nin topraklarının tamamını ve Kanada'yı işgal edip burada Japanda Birleşik Valilikleri'ni (!) kurmuştur. ABD'nin tarihi karışmasının ardından Japonlar, Sovyet Rusya ile bir teknoloji yarışına girişmiş, bu yarış askeri ve siyasi bunalımları beraberinde getirmiştir. 1960'ların başlarında kendini iyice hissetiren bunalım, Japonlar ve Sovyet Rusya arasında farklı bir Soğuk Savaş başlatmıştır. Bizim gerçekliğimizden farklı bir şekilde retro temeller üzerine kurulan 1960'lara sıkışmış bu gerçeklikte, Soğuk Savaş paranoid insanları etkileiği kadar insanların birlikte yaşayan robotları ve insan - robot karışımı olan sibernetik organizmaları da etkilemiştir. Biz de bu Soğuk Savaş döneminde Japanada Birleşik Valilikleri'nin gizli ajanı olan Polyblank olarak hikâyeye katılıyoruz. Oyun boyunca sıkça karşılaşacağımız göndermelerden ilki, Polyblank'in sert kapaklı bir gitar kutusunun içinden çıkararak Desperado'y'u hatırlatması oluyor. Metrodan bozma yeraltı istasyonunda şefiyle görüşen Polyblank, ilk görevini de burada alıyor. Rus Konsolosluğu'na sızarak önemli bilgilerin yer aldığı bir kaseti çalmakla görevlendirilen karakterimiz gözlerini şehir meydanında açıyor. Doğrudan konsolosluğa giderek görevimizi tamamlayabileceğimiz gibi, gezilecek onca yer ve etkileşime girilecek bir sürü karakter varken şehir meydanının tadını çıkarmayı da seçebiliyoruz. Sinemaya gidiş film esnasında insanların kafasına patlamış mısır atabiliyor, önlere puromuzdan çıkan dumanı üfleyebiliyoruz. Ayrıca etkileşime girdiğimiz karakterlerin

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

■ Ahmet Rıdvan Potur

Jazzpunk

- + Espriler
- + Göndermeler
- + Retro müzikler
- + Renkli grafikler
- Yer yer karşılaşan hatalar
- Sona doğru düşen espi kalitesi

8,0

■ Alternatif The Stanley Parable

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

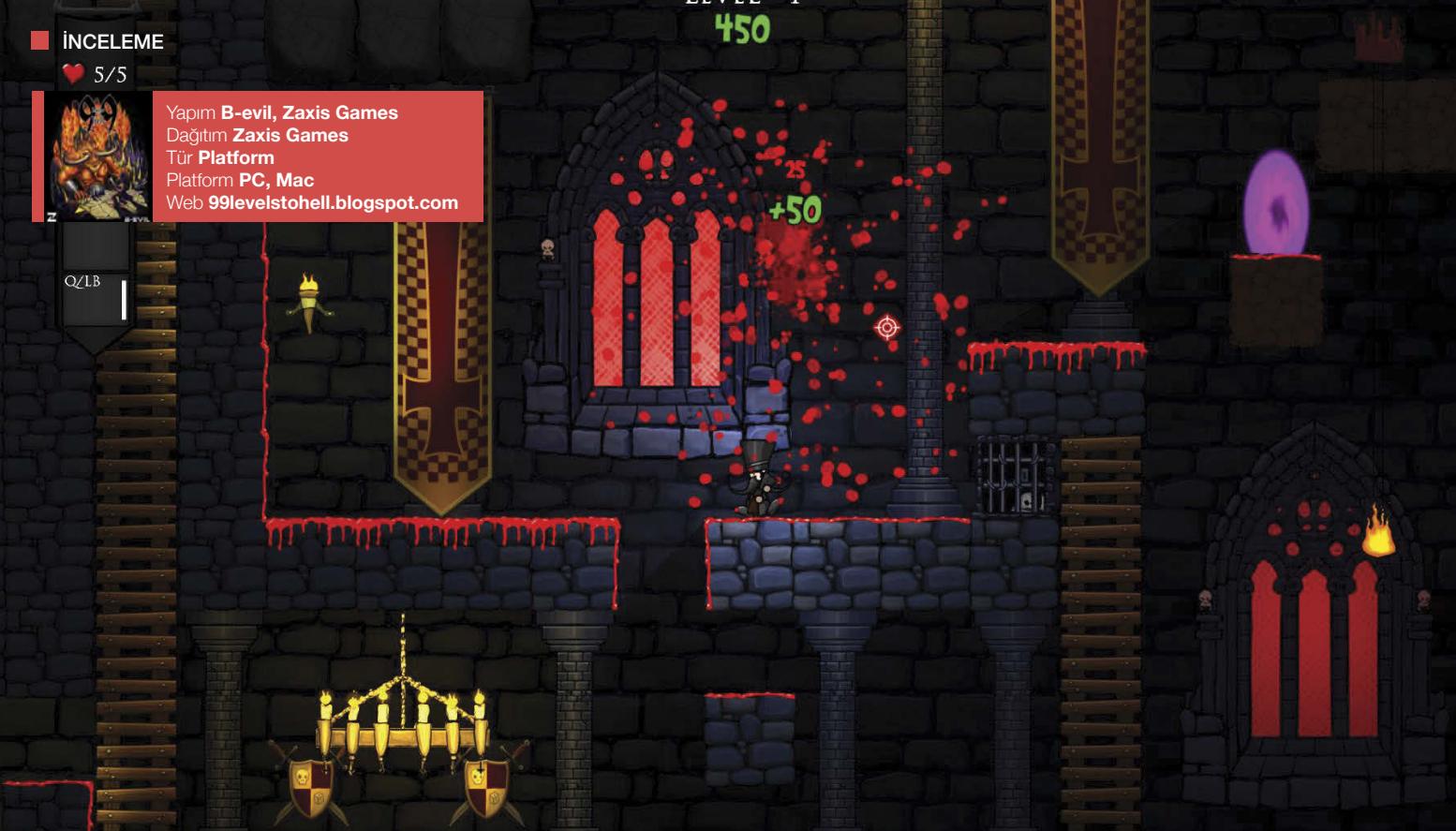




Yapım B-evil, Zaxis Games
Dağıtım Zaxis Games
Tür Platform
Platform PC, Mac
Web 99levelstohell.blogspot.com

LEVEL 1

450



99 Levels to Hell *

Cehennemin dibi...

Bağımsız oyuncuları neden severim, biliyor musunuz? Bir kere neyle karşılaşacağınız açık seçik ortadadır; yani iddia edilen neyse sonuç da odur. Bazen birkaç ekran görüntüsü bile olayı özetlemeye yeter. Hiçbir bağımsız oyuncunun orasını burasını cılapayı oyunu olmadığı gibi gösteremezsiniz ki buna gerek de yoktur zira tepenizde size ha bire baskın yapan, birincil maksadi ticari kaygıları olan bir firma da yoktur. Adı üstünde zaten; bağımsız oyun.

99 Levels to Hell, gördüğüm anda notunu koyduğum bir oyun oldu ama beni şaşırtmadı da değil. Standart bir "zindan yağmalama" oyunu duruyordu karşısında ama sabrımın sinanacağından farkında değildim açıkçası. (Bu da ilginçtir, oldukça sabırlı bir insanımdır ama konu oyular olduğu zaman bu eşik biraz daha düşebiliyor.) Yeterince sabredebildim mi? Tabii ki hayır, her zamanki gibi... Ama kendinizi sabırlı bir insan olarak görüyorsanz, ölüp ölüp baştan başlamak sizin için sıkılmaktan çok eğlence manasına ge-

liyorsa 99 Levels to Hell ile keyifli saatler sizleri bekliyor diyebilirim.

Adından da anlaşılaçığı üzere, hâlihazırda 99 bölümü yağmamakla yükümlüyüz. İlk aşamada karakterinizi seçiyorsunuz. Gerçek sadece tek bir karakteri, yani Magician'ı seçebiliyorsunuz bu aşamada ama diğer karakterler de ilerleyen seviyelerde açılıyor. Magician, beş canı olan, yakın mesafelerde etkili bir pompalı tüfek ve maksimum üç bomba taşıyabilen bir karakter. Oyundaki temel amaçsa bulunduğu bölümdeki anahtarın bulup çıkış kapısına yol almak. İşin özü bu kadar kolayken, olay pratikte o kadar kolay değil tabii ki. Bu kolay temeli biraz daha zorlaştırmak için 99 bölüm, toplam 10 parçaya bölünmüş ve her parçanın sonuna da birer boss yerleştirilmiş. Eğer öürseniz, 10 böülümlük parçanın en başından, elinizdekileri de kaybederek yeniden başlıyorsunuz. Nasıl? İşler biraz daha zorlaştı sanki ha?

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

yını da eklemeniz lazım.

Eğer bu şekilde 10 bölüm boyunca dayanıbilseniz, karşınıza bir de boss çıkarıyor ki bu boss'ları alt etmek oldukça zor, demedi demeyin. O kadar bölümü kusursuzca tamamladıktan sonra bir çırıpta ölüp her şeye yeniden başladığınızda ne demek istedigimi daha iyi anlaysınız. Gerçek bulunduğunuz 10 böülümlük yerin her bölümünü tek tek oynamanıza gerek kalmıyor bazeren. Karşınıza çıkacak bazı kapıarda yer alan asansörler sizi birkaç seviye aşağıya taşıyabiliyor. "Kapılar" demişken, bu kapıların bazlarında özel eşyalar alabileceğiniz tipler de oluyor. Bu yüzden bu kapıları atlamanadan, en azından söyle bir ziyaret etmenizde yarar var.

99 Levels to Hell bir fenomen olmaz, orası kesin ama bazen geçmek bilmeyen zamanın akışını hızlandırmak için ideal bir malzeme. Bilgisayarınızın bir kösesinde bulunsun. Baktınız canınız sıkılıyorsa, zaman geçmiyor, açağın vakti öldürürsünüz; hatta belki yeterince sabrınız vardır da oyunu bitirip bana da sonunda ne olduğunu anlatırsınız belki. (Yok ağa, ben sabredem o kadar.) ■ Ertekin Bayındır



99 Levels to Hell

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

Alternatif Spelunky

7,5



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



Insurgency *

Ölümle burun buruna

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

Farklı konular

Genel yapısına baktığımız zaman oyunun fazla-sıyla CS'yi andırdığını görüyoruz. Birbirinden farklı silahlar, geniş kullanıcı arabirim ve gerçekleştirilemeyecek görevler. Nitekim durum hiç de gözük-tüğü gibi değil. Insurgency, hızlı oyun modeline sahip belki ama onu hızlı şekilde oynamanın sonu genelde hüsranla bitiyor. Sebebiyse basit: Tek mermide ölüyoruz! Bu yüzden çok dikkat gerektiren bir yapımdan bahsediyoruz ve oyun içerisinde öyle laylaylom koşmak sadece takımımıza zarar veriyor. Haliyle takım arkadaşlarımızla doğru hamleler yaparak ilerlememiz gerekiyor. Önce bir durup bakmak, gerekirse mevzi ardından ateş etmek gibi hamleler söz konusu. Dediğim gibi, oyunun CS'ye benzerliği tüm bu taktikleri yaparken karakterimizi rahat şekilde kullanmadan kaynaklıyor. Biz istediğimiz sürece karakterimiz hızlı şekilde koşabiliyor.

Tek mermi konusuna değinmek istiyorum. Bazen bir mermide ölmeyebiliyoruz ki o da bir yeri delip geçen ve yeterli şiddette bize ulaşamayan bir mermi olduğu için. Evet, oyundaki objeler farklı şekillerde koruma sağlıyor ve farklı silahlarda delinebiliyor. Nerede saklandığını bilmenin bile önemli olduğu, ilginç bir oyun Insurgency. Yine de bazen öyle saçma şekillerde öldüm ki yani birazcık kızdım. Kafadan ve gövdeden alınan darbeler tamam

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

Modlar ve sınıflar

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

Insurgency

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

Alternatif ARMA III

7,8

Detaylar

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

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

ROLEPLAYING GÜNLÜKLERİ

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

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

Geçen yıl "Doctor Who" temasiyla TARDIS'i katılımcılara getiren TAKT ekibi, bu yıl da

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

de popüler ve yaygın olan oyunların yanı sıra bağımsız oyun yapımcılarını da ağırlamasıydı. Bilgisayar oyunlarıyla birlikte alanda konsol severler için de çok güzel etkinlikler bulunuyordu. Rumble Network, düzenlediği turnuvayla katılımcıları eğlendirmeyi başardı. Nostalji sevenler içinse arcade makineleri ve langırtlar alanda yerini aldı. Etkinliğin vazgeçilmez unsurlarından biri olan masaüstü kutu ve rol yapma oyunları her zamanki gibi KONTAKT'taydı. Tüm masaüstü oyunlar aynı bölümde toplanmıştı ve bu, katılımcılar için büyük kolaylık sağlıyordu. Pegasus Oyuncak standı, Magic: The Gathering'i bilmeyenlere öğretirken, düzenlenen Magic ve Yu-Gi-Oh! turnuvalarıyla profesyonel oyuncuların yeteneklerini sınamasına olanak sağladı. BoGaMi standında hem popüler, hem de az bilinen ama oynaması zevkli pek çok oyun katılımcılar için hazırıldı. Her yıl olduğu gibi, bu yıl da katılımcılar Warhammer figürü boyayarak sanatlarını konuşturdu. Ayrıca yepyeni bir oyun olan Sancak Beyi de ilk kez KONTAKT'ta oyunculara tanıtıldı. Bu yıl diğer yılların aksine daha az FRP masası vardı ama bu salt bir FRP etkinliği olmadığı için durumu bir eksiklik olarak değerlendirmek doğru olmaz. Malumunuz, etkinlik çok yönlüdü ve daha ziyade cosplay ağırlıktı. Ayrıca etkinlik alanında az sayıda FRP masası olmasına rağmen, Fallout LARP'ı hem eski, hem de yeni oyuncular bir araya topladığı gibi, kaliteli ve deneyimli oyun yöneticileriyle etkinliğe damgasını vurmayı başardı.

Ana temanın çizgi roman olduğunu belirtmişim ve bu tema çerçevesinde KONTAKT



NE İZLEDİM ▼

Girls

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



NE DINLEDİM ▼

Lola Ray

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



NE OKUDUM ▼

The Hobbit: There and Back Again

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



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

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

Cumartesi günü Türkiye'nin tanınmış bağımsız oyun yaratıcılarından Emrah Özer, bağımsız oyun geliştirciliği üzerine bir seminer düzenledi. Sahne yalnızca söyleşilere değil, “Gentle Loris” isimli müzik grubuna da ev sahipliği yaptı. Günün sonundaysa KONTAKT cosplay yarışmasıyla cosplayer'lar hünerlerini sergileydiler.

Pazar günü ben ve Yusuf Kemal Vefa, Türkiye'de FRP'nin gelişmesi, Türkiye'de oyunculuk ve profesyonel oyunculuk üzerine güzel bir söyleşi düzenledik. Akabinde “Rumble Network: Road to EVO” isimli söyleşide, Türkiye'de konsol oyunlarının gelişimi hakkında seyirciler bilgilendirildi. Türkiye'de e-spor ve

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

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





10 Sayı Fiyatına
12 Sayı

75 TL

LEVEL'A ABONE OLUN

ABONE FORMU

İlk defa abone oluyorum

Yenileme

**ABONE
OLMAK İÇİN**
0212 478 0 300
www.doganburda.com

Firma Adı:

Adı Soyadı:

Doğum Tarihi

Mesleği (Görevi):

Adresi:

Posta Kodu:

Şehir:

Tel:

Faks:

Cep Tel:

E-Mail

Abonelik Bedelini Havale ile gönderiyorum Tek seferde kredi kartından çekiniz

Kredi kartından 3 taksitle çekiniz

Advantage

Axess

Bonus

Maximum

World

Kart Sahibini Adı Soyadı: _____

Visa

Master Card

Kart No: _____

Son Kullanma Tarihi: _____

Güvenlik No: _____

Faturayı Adına Kesiniz

Faturayı Firma Adına Kesiniz

V.Dairesi

V.No:

Adres:

Kart Sahibinin imzası:

Dergileriniz
Yurtiçi kargo
ile imza karşılığı
teslim edilecektir.

Abonelik Seçenekleri

1 yıllık abonelik (10 sayı fiyatına 12 sayı)

75 TL

Bu form 31 Mart 2014 tarihine kadar geçerlidir.

Ödeme bilgileri

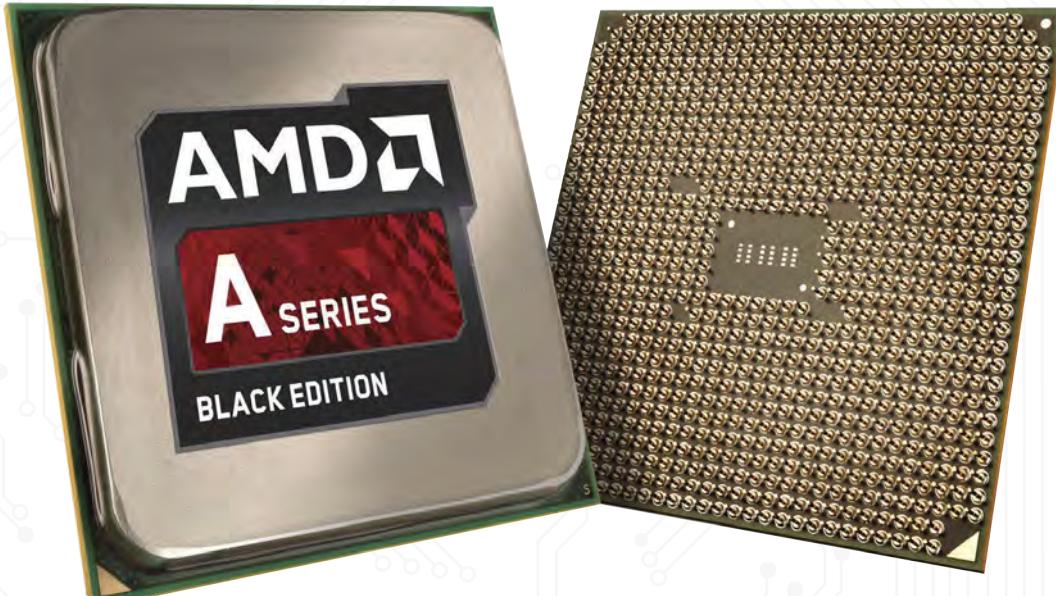
Türkiye İş Bankası
İstanbul Kurumsal subesi
IBAN : TR13 000 64 00000 11111 00 39936
Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.
Not: Banka dekontunu form ile birlikte aşağıdaki adres'e posta veya faks yoluyla ulaştırınız.
*Banka tarafından Havale ücreti talep edilmektedir.

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

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



DONANIM



AMD

AMD'den yeni nesil Kaveri APU

Sayfa 98



NVIDIA

NVIDIA'dan Maxwell mimarisinin
ilk örneği

Sayfa 97



ASUS

ASUS'tan oyun tutkunlarına
özel bir mouse

Sayfa 99



Teknik Servis

Oyuncunun dostu Recep Baltaş,
dertlere derman oluyor...

Sayfa 100



Windows 8.1'e güncelleme

Büyük güncelleme resmen duyuruldu mi bekliyor?

Microsoft, Windows 8.1'in güncellemesini resmen duyurdu. Mouse ve klavye kullanıcıları için arayüzde bazı değişiklikler yapan güncelleme, x86 ve ARM platformları için sunulacak. Güncellemenin getireceği yenilikler arasında giriş ekranında daha kolay bulunabilen arama, güç ve ayarlar düğmeleri, tam ekran uygulamalarda gösterilen başlık çubukları, giriş ekranında sağ tıklandığında görünen yeni mouse kullanıcı arayüzü ve görev çubuğuunu kullanarak uygulamalar arasında geçiş yapabilme var. Güncellemenin dikkat çeken bir başka yeniliği ise donanımsal gereksinimleri aşağı çekmesi; buna göre Windows 8.1'in bellek gereksinimi 1 GB, depolama gereksinimi 16 GB olacak. ■



Nokia'dan Android telefon Geç oldu, güç olmadı

Nokia, MWC 2014'te düzenlediği tanıtım etkinliğinde Android'lı Nokia X, Nokia X+ ve Nokia XL modellerini tanıttı. Firmanın Android'lı bir cep tanıtabileceği, aylardır gelen sizintilardan belliymiş ancak sanızır kimse üç Android'lı cep birden beklemiyordu.

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

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



SkyDrive'ın adı değişti

Bundan sonra ona "OneDrive" diyeceğiz

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

WhatsApp artık Facebook'un

Bilişim sektöründe önemli adım

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

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

WhatsApp'in verilerinin yeni sahibinin artık Facebook olması. ■





NVIDIA GeForce GTX 750 Ti *

Maxwell mimarisinin ilk örneği

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

Yalnız haliyle üzerinde tek fan bulunduran kart, ayrıca bir güç bağlantısına ihtiyaç duymuyor. En önemli gelişimlerinden birini güç tüketimi noktasında gösteren kart, sisteminizde 300 wattlık bir güç kaynağı olması durumunda rahatlıkla çalışıyor. Üzerinde iki adet DVI portu bulunduran kart, mini HDMI'a yer veriyor. Kartın üzerinde tam boyutlu HDMI olabilir. Ayrıca Displayport bağlantı opsiyonel olarak sunuluyor. 640 CUDA çekirdeğine sahip olan ekran kartı,

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

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

Tüm bunların arasında NVIDIA'nın başarılı teknolojileri de bizleri bekliyor. Yalnızca Maxwell mimarisile değil, bu teknolojilerle de kartı konuşmamız gerekiyor.

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

Diğer bir teknoloji ShadowPlay. Eğer oyun içinde kaydınızı almak ve çeşitli sosyal video platformları üzerinden başkallarıyla paylaşmak istiyorsanız bu teknoloji oldukça ideal. Oyunda otomatik olarak bir gölge gibi sizi izleyen ShadowPlay, oyun içindeki istediğiniz bir anın 10 ila 20 dakikasını kaydedebilmenize imkân tanıyor. Böylece bu videoları ister saklayabiliyor, ister paylaşımında bulunabiliyorsunuz. GeForce GTX 750 Ti'nin diğer bir artısıysa GameStream teknolojisi. GameStream ile oyunu NVIDIA Shield oyun konsoluna aktarabilir ve böylece bilgisayar başında oturmadan mobil olarak oynayabilirsiniz. NVIDIA Shield üzerinden görüntüyü dev ekranlı televizyona taşımak da mümkün. Bu sayede bilgisayardaki oyunu kablosuz olarak ister Shield mobil konsolda, ister salondaki televizyonda oynayabiliyorsunuz. ■ Ercan Uğurlu

NVIDIA GeForce GTX 750 Ti

İthalat: NVIDIA

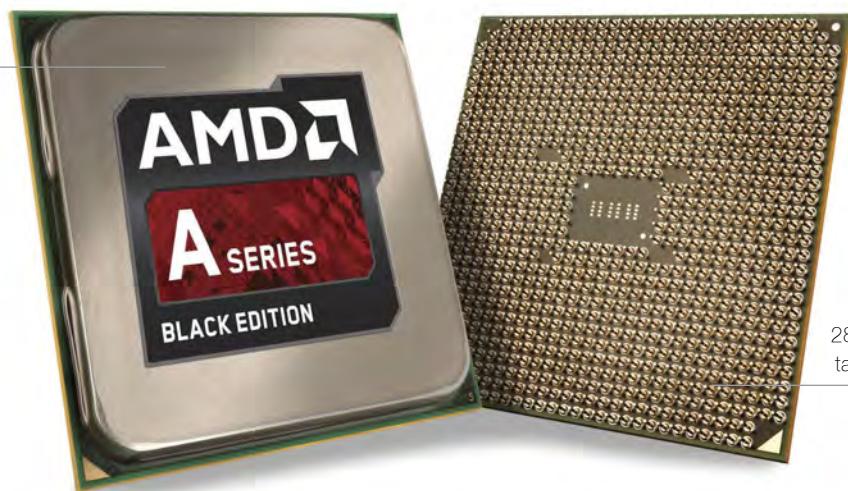
Web: www.nvidia.com.tr

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

Eksi: DisplayPort opsiyonel, tam boyutlu HDMI yok

9,4

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



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

AMD A8-7600 *

Yeni nesil Kaveri APU

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

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

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

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

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

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

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

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

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

AMD A8-7600

İthalat: AMD

Web: www.amd.com/tr

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

Eksi: FM2+ soket anakart gerekliliği

8,7

Razer Naga *

MMO oyuncularına bol bol tuş

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

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

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

Razer Naga

İthalat: Razer

Web: www.aralgame.com

Artı: Malzeme kalitesi, konfor, sık tasarım, performans, kullanım kolaylığı, kaydırma tekeri, buton büyütükleri

Eksi: Ağırlık ayarı yok, Synapse yazılımı

8,7



ASUS GX850 *

Oyun tutkunlarına özel

Konforlu tasarım, geniş dip seçenekleri, makro seçenekleri ve lazer teknolojisi ile oyuncular için iyi bir mouse olmaya aday olan GX850, sade ama işlevsel bir oyun mouse'u arayanlar tarafından beğenilecek gibi görünüyor. Mat malzemeye sahip siyah renkli bir gövdeden oluşan GX850, tasarımıyla sağ ele göre hazırlanmış. Bu nedenle mouse'un, sol elini kullananlara uygun olmadığını baştan söylemeye yarar görüyoruz. Sağ elin altına tam olarak oturan mouse, ön yüzünde paneli tamamen kaplayan yekpare iki butona yer veriyor. İki butonun ortasında kauçuk malzemeli bir kaydırma tekeri, mouse'un sırtında da dpi butonu bulunuyor. Mavi renkle rengarenklendirilen ASUS logosunun diğer yanında dpi seviyesini görebileceğiniz bir LED ekran da var. Beş kademeli dpi seviyesine sahip olan mouse; 1250, 2000, 3500, 4500 ve 5000 DPI seviyelerinde çalışıyor. Mouse'un sol yanına baktığımızda burada iki buton olduğunu görüyoruz. Bu butonları normal bilgisayar kullanımında ileri ve geri

işlevleri için kullanabileceğiniz gibi, oyunlarda makro atayabileceğiniz fonksiyon tuşları olarak kullanabilmeniz de mümkün.

Kablolu bir yapıya sahip olan GX850, arayüz olarak elbette ki USB'yi kullanıyor. Eğer GX850'yi tam olarak kullanmak istiyorsanız, kutu içeriğinden çıkan kurulum CD'sini çalıştırarak yazılımını yükleyebilirsiniz. Bu yazılım vasıtıyla mouse'u özelleştirebileceğiniz geniş seçeneklere kavuşturacaksınız.

Farklı zeminlerde rahatlıkla kullanılabilen GX850, iyi performans gösteriyor. Lazer teknolojisinde çalışan mouse, uzun kabloluya da konforunuza gözetiyor.

■ Ercan Uğurlu

ASUS GX850

İthalat: ASUS

Web: www.asus.com/tr

Artı: Konforlu yapı, performans, 5 dpi seviyesi

Eksi: Tek yönlü tasarım, eli küçük olanlara uygun değil

8,2



TEKNİKSERVİS

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

S: 2 GB GT 540M'lı bir bilgisayaram var. Biliyorsunuz ki orta sınıf ve oyuncuları ancak Medium - High ayarlarında oynatabiliyor. Ben bir sayınızda görmüşüm, bir arkadaşa AMD Mobility Radeon almasını tavsiye etmişsiniz. Ben de aynı şeyi düşünüyorum. Bizim buradaki bir tanıldıkta eBay aracılığıyla yeni Mobility ekran kartı almaktı istiyorum. Malum, Türkiye'de satılmıyor. Ben de internette NVIDIA Mobility GTX 660M gördüm. Fiyatı da uygun 270\$ civarı. Alienware marka. Acaba bunu alsam benim dizüstü bilgisayara uyumlu olur mu? Bu arada bilgisayaramın markası Packard Bell. Burak Şahin

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

SATIN ALMA TABLOSU

LEVEL'dan herkese göre PC önerileri...

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

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



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

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

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

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

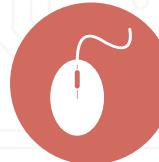
S: Bilgisayarımın özellikleri ATI Radeon HD 4650, 4 GB RAM, Intel Pentium, 500 GB HDD, Windows 7 Ultimate. Bilgisayarım Battlefield 3'ü veya Call of Duty: Black Ops 2'yi çalıştırır mı? Güney Kutlutürk

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

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

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

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



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

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

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

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

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

LEVEL FIFA LİGİ

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

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



Şefik vs Serdar >

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

< Fırat vs Emre

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



< Serdar vs Emre

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

PUAN DURUMU

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

● Ayın galibi

FİNAL MAÇI

Emre Öztinaz

Chelsea



Serdar Kocaman

Chelsea



3 | 2



Eden Hazard
6'

Eden Hazard
17'

David Luiz
30'

45'

90'

Lampard
48'

Samuel Eto'o
72'



Maçın Adamı **E Hazard**

MARKET

Son yılların atlanmaması gereken oyunları



Battlefield 4

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

Yapım EA DICE
Dağıtım Electronic Arts
Çıkış Tarihi 2013



BioShock Infinite

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

Yapım Irrational Games
Dağıtım 2K Games
Çıkış Tarihi 2013



Borderlands 2

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

Yapım Gearbox Software
Dağıtım 2K Games
Çıkış Tarihi 2012



Call of Duty: Ghosts

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

Yapım Infinity Ward
Dağıtım Activision
Çıkış Tarihi 2013



Gears of War 3

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

Yapım Epic Games
Dağıtım Microsoft
Çıkış Tarihi 2011



God of War III

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

Yapım Sony
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2010



Grand Theft Auto V

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

Yapım Rockstar North
Dağıtım Rockstar Games
Çıkış Tarihi 2013



Ni no Kuni

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

Yapım Level-5
Dağıtım Namco Bandai
Çıkış Tarihi 2013

Puan Arşivi

ŞUBAT 2013

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

OCAK 2013

Republique - Episode 1: Exordium	80
SpellForce 2: Demons of the Past	50
The Banner Saga	86
Assassin's Creed IV: Black Flag	78
Battlefield 4	81
FIFA 14	91
Gran Turismo 6	83
Killzone: Shadow Fall	84
LEGO Marvel Super Heroes	91

ARALIK 2013

Need for Speed Rivals	80
Resogun	90
Ryse: Son of Rome	56
SteamWorld Dig	80
The Novelist	75
The Walking Dead: Season Two - Episode 1	77
Age of Empires II: The Forgotten	81
Battlefield 4	83
BioShock Infinite: Burial at Sea - Episode One	81



Diablo III

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

Yapım Blizzard
Dağıtım Activision & Blizzard
Çıkış Tarihi 2012



Dishonored

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

Yapım Arkane
Dağıtım Bethesda
Çıkış Tarihi 2012



Far Cry 3

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

Yapım Ubisoft
Dağıtım Ubisoft
Çıkış Tarihi 2012



Forza Horizon

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

Yapım Playground, Turn 10
Dağıtım Microsoft
Çıkış Tarihi 2012



Skyrim

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

Yapım Bethesda
Dağıtım Bethesda
Çıkış Tarihi 2011



StarCraft II

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

Yapım Blizzard
Dağıtım Activision Blizzard
Çıkış Tarihi 2013



The Last of Us

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

Yapım Naughty Dog
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2013



Uncharted 3

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

Yapım Naughty Dog
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2011

Call of Duty: Ghosts	74	WWE 2K14	80	Goodbye Deponia	74
Contrast	71			GTA Online	81
Deadfall Adventures	71	KASIM 2013		Just Dance 2014	80
Deadly Premonitions: The Director's Cut	71	Assassin's Creed IV: Black Flag	85	Kingdom Hearts HD 1.5 Remix	72
Invizimals: The Alliance	80	Batman: Arkham Origins	76	Pro Evolution Soccer 2014	80
Journey of a Roach	77	Beyond: Two Souls	75	Rocksmith 2014 Edition	90
LEGO Marvel Super Heroes	89	Dragon's Crown	87	Shadow Warrior	84
Need for Speed Rivals	85	F1 2013	85	Skydive: Proximity Flight	78
Ratchet & Clank: Into the Nexus	78	Football Manager 2014	85	The Stanley Parable	85
Tearaway	81	Forced	77	The Wolf Among Us: Episode 1 - Faith	87
XCOM: Enemy Within	85	Game Dev Tycoon	85	Train Simulator 2014	77

KÜLTÜR & SANAT

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

Far Cry 4 Dedikoduları Gittikçe Büyüyor

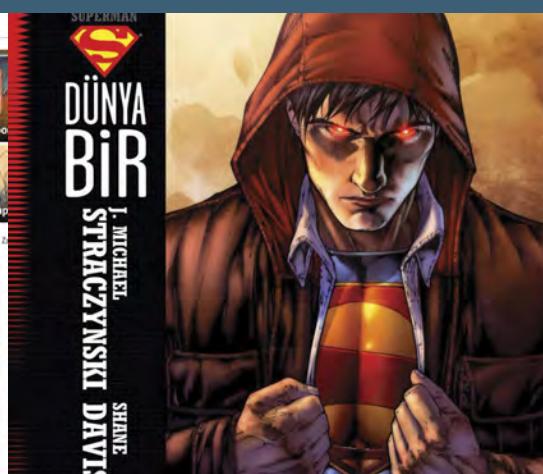
Ferrit "vtcN" Karakaya 2014
Sergilerin Meşhur Mektupları

Wii U'ya Oyun Dostları! League of Legends'ın
kapaktan ve oyuncu zamanda Sölden Gözü
Taşıyıcı Fırtı "Vtcd" Karakaya Röd
Games Türkleyen Yerleşen İddiayı
ayaklıyor! 2014 Summerland Oyun
Seslerini Duyuyoruz! (Oyunlar giz
yapılan kural ihlali konusunda Fert Karakaya
Daveti)

Oyun haberleri

Ferrit "vtcN" Karakaya 2014
Sergilerin Meşhur Mektupları

Oyun Dostları! League of Legends'ın
kapaktan ve oyuncu zamanda Sölden Gözü
Taşıyıcı Fırtı "Vtcd" Karakaya Röd
Games Türkleyen Yerleşen İddiayı
ayaklıyor! 2014 Summerland Oyun
Seslerini Duyuyoruz! (Oyunlar giz
yapılan kural ihlali konusunda Fert Karakaya
Daveti)



www.onedio.com

Mutlaka Facebook haber akışında bu siteden birkaç haber görmüşsunuz. "En komik 25 kedi", "En acayıp 10 hayatı kalma hikâyesi" gibi birtakım rakamlı konuya ışık tutan Onedio, aslında devasa bir sosyal içerik platformu ve açıldıktan sonra da inanılmaz hızla bir şekilde gelişti. Siteyi incelediğinizde de görüyorsunuz ki aslında o rakamlı konulardan çok daha fazlasına yer veriyor. Kategorilere söyle bir göz attığınızda, kadınların ve erkeklerin ilgisini çekebilecek konular ve alt başlıklara ayrılmış eğlence, ekonomi, yaşam ve benzeri birçok başlık bulunuyor. Her kategoride de gerçekten ilgi çekebilecek ve zamanınızı yiyp bitirebilecek birçok haber ve konu yer almaktır. Tam anlamıyla "zaman geçirirken bilgilendirme" sitesi olarak tabii edilebilecek Onedio'da son zamanlarda birtakım eğlenceli testler de türde, onlara da göz atmadan geçmeyin. Son derece başarılı bulduğum Onedio'nun daha da gelişmesi ümidiyle... ■

Superman: Yeni Dünya
J. Michael Straczynski,
Shane Davis

Süpermen'in filmini izlediniz mi geçtiğimiz yıl? Çok süper filmdi bana sorarsanız. Devamı da gelecek, Batman de içerisinde olacak ki Süpermen'in yetenek üstüne yeteneğe sahip olup Batman'ın dümdüz bir insan olmasına da üzülmüyor değilim. Her neyse, özellikle bu filmi de izlemediyiseniz, Yeni Dünya size ilaç gibi gelecek zira filmdeki gibi, Süpermen'in nasıl bir kahramana dönüştüğünü modernize edilmiş bir biçimde sunuyor. Çizimler zaten harika, konuda bir giriş hikâyesi için gayet iyi işlenmiş. Süpermen'in kendi iç dünyasına dair konuları da buluyorsunuz, aksiyonu da. Güçlerinin farkında olan Süpermen'in sıradan insanlar arasında kendine yer araması ve ardından başka bir gezegenden gelen düşmana karşı verdiği savaş, sizi Süpermen'le ilgili daha fazla maceraya doğru yönlüyor ve ülkemizde daha çok Süpermen çizgi romanı bulunmadığı için de olduğumuz yere çöküyoruz. Velhasıl-i kelam, Yeni Dünya'yı okumanızı tavsiye ediyorum. ■

Nobuo Uematsu
Distant Worlds

2007 yılında piyasaya çıkmış bir albüm- den bahsedeceğim, ona göre hazırlayın kendinizi. Bildiğiniz üzere Final Fantasy serisi, favori oyunlarınızın birçoğunu kapsamakta. Her ne kadar FFIX'dan, FFX'dan ve FFXIII'ten pek performans alamamış olsam da FF denince yine de söyle bir dururum. Düşünün ki FF serisiyle büyündüm; benim döneminim "televizyondaki çizgi film" oldu. FF oynanışı ve hikâyesi ile ünlü olsa da müzikleriyle de büyük sukse yaptı zamanında. Bir One Winged Angel'i kim hatırlamaz? Kim Aerith'in şarkısını duyduğunda hüznülenmez? Şahane besteler olması vesilesiyle de yıllar öncesinde gerçek orkestra FF konserleri verilmeye başlandı birçok ülkede. Bu konserlerde yer alan parçaların bir araya gelip albüm oluşturmasına da Distant Worlds diyoruz işte! (Konu bağlandı, oh.) 2010 yılında Distant Worlds II de çıktı piyasaya ki daha çok FF melodisini orkestra eşliğinde dinleyelim. Klasik müzikten ve FF'den hoşlananlar için Distant Worlds kaçırılmayacak bir fırsat... ■



9



8



9



Evertale Of Dragons and Elves

Böyle bir albümde emin olun orijinal bir isme gerek yok; Of Dragons and Elves tam olarak Evertale'in anlatmak istediklerine tercüman olmuş... Blind Guardian'ın özellikle 90'lı yıllarda halini sevenlere o vakti hatırlatacak olan bir albümden bahsediyorum burada ve fantastik romanlar da, fantastik filmlerde kendini kaybetmiş kişilerin en çok dinleyeceğim albümlerden bir tanesi olacağını da rahatlıkla söyleyebilirim. Power metal türünü başarıyla icra eden Evertale'in ilk albümü olan Of Dragons and Elves, çok melodik bir yapıya sahip değil. Aynı şekilde orkestranın Rhapsody'nin eski albümlerindeki etkisinden de bahsetmek mümkün değil. Of Dragons and Elves'de olan biten, fantastik öğelerle bezeli bir power metal. Şarkılar ve şarkı sözleri de özellikle Dragonlance romanlarına göndermeye yapıyor; dolayısıyla bu romanları biliyorsanız, şarkılardaki göndermeleri de takip edebilirsiniz. 15 tane şarkıya yer veren albümü tüm metal dinleyicileri edinmeli. ■



I, Frankenstein

Frankenstein, bir yaratığa verilebilecek çok güzel bir tonlamaya sahip olduğu için o güçlü yaratığın adını hep Franskenstein sandık. "Sizce bu yaratığın adı Adam mı olsun, Franskenstein mı?" diye sorsalar, %99'uuz Franskenstein deriz fakat gerçek şu ki Frankenstein o yaratığı ortaya çıkartan doktorun soyadından başkası değil. Bu ünlü hikâyeyin modern bir uyarlaması olarak düşünülebilecek I, Frankenstein da geçtiğimiz aylarda sinemaya gelmiş bir film. Ve maalesef pek de iyi bir film değil, kaçırılsanız çok üzülmeye gerek yok. Günlümüzde zebaniler ile Gargoyle ikisi arasındaki büyük savaşın ortasına düşen Frankenstein, zebanilerin başı olan Prens Naberius'un ona göz dikmesiyle iyiden iyiye belaya batıyor. Naberius, cehenneme hapsolmuş ruhlari tekrar bir bedende canlandırma sevdasına girerek Adam'ın sırrını öğrenmeye çalışıyor. Gargoyle ikisi Adam'a kâh yardım ediyor, kâh onu dışılıyor ve aksiyon kısmı yüksek bir film ortaya çıkıyor. Senaryo daha iyi olabilirdi ama olmamış; o yüzden filmi izlemenizi pek de tavsiye edemiyorum. ■



Rurouni Kenshin

İşte bilgisayarımın derinliklerinde duran ve bir türlü -nedensiz bir biçimde- izleyemediğim mükemmel yapım. Filmi izleyemedim zira çizgi film serisini de zamanında kaçırdığım için konuya hâkim değildim. "Anlamam, takip edemem konuyu..." diye kendi kendime söylenenken de filmi unutmuşum; meğer inanılmazmış. Animelerdeki o hızlı kılıç savaşları, karakterlerin hızlı hareketleri bir filme ancak bu kadar iyi yansıtılır arkadaşlar... Görsellik o kadar başarılı ki film bittiğinde anında devamını görmek istiyorsunuz. Kanlı bir savaştan sonra kılıç kullanmaya yemin eden Kenshin Himura'nın, kendine "Battosai" diyen güçlü bir başka kılıç ustasına ve ona hükümdarlık yapan bir çete liderine karşı savaşını konu alan film, çok yüksek bütçeli bir film olmasına karşın acayip iyi bir iş ortaya koyuyor. Filmin devamı da zaten bu yılın sonlarına doğru geleceğdi diye duydum; şimdiden heyecanlıyım! ■

9

6

9

RÖPORTAJ



RockA

Ankara'nın bağırdan gelen alternatif rock

Kimiler grubun yaptığı müziği nu metal / rapcore olarak tanımlasa da RockA, kendi deyişiyle serbest takılan ve grubun elemanlarının müzik zevkiyle şekillenen, kendine has bir müziğe sahip. Bir "cover" grubu olmadıkları halde Tarkan'ın Ölürüm Sana parçasına yaptıkları cover, RockA'ya azımsanmayacak bir popülerlik getirdi. Grubun müzikalitesine dair tüm olumlu veya olumsuz eleştirileri bir yana bırakacak olursak RockA'ya hayat veren müzisyenler; Halil Özüpek, Barış Ceylan, Ömer Uyanık, Yiğit Üney ve Berkay Ertürk işlerine duydukları heyecan ve amatör ruhu kışkırtacak bir heves ve profesyonellik ile takdiri hak ediyor. LEVEL okurları için müzik ve oyun tutkunu RockA elemanlarıyla keyifli bir söyleşi yaptık.

Yekta Kurtcobe: Bize kendinizden bahsedebilir misiniz? Nasıl bir araya geldi RockA?

Ömer Uyanık: Lise de müzik yapmaya başladım. Daha önce başka bir grupta çalıyorduk. Oradaki bir arkadaşım beni Barış ile tanıştırdı. Aslında bu soruyu Halil'in cevaplaması daha doğru olur?

Halil Özüpek: 2005 kurulmuş bir grup. Eski başımız Cem Sönmez'in davetiyle grubun kuruluşunda yer aldım. O zaman grubun tarzı farklıydı, punk müzik yapıyordu. Grubun tarzını ve ismini değiştirmek yepeni bir grup

olalım dedik ve bunu gerçekleştirdik. 2007'ye kadar farklı arkadaşlarla çalışarak, daha doğrusu eleman deneyerek grubu oluşturmaya çalıştık. Müzisyen olarak kafanıza uygun birisini bulmanız zor olabiliyor. 2007'de Ömer, Barış ve Berkay gruba dâhil oldu. Grubun kemik iskeleti oluşmaya başladı. İki sene önce eski başımız Cem Sönmez biraz müzikten uzaklaşmak istedİ ve ayrıldı. Yiğit grubumuza dâhil oldu bu yana aynı kadroyla müzik yapmaya devam ediyoruz.

YK: Yaptığınız müziği nasıl tanımlıorsunuz?

Barış Ceylan: İşte onların hepsine aslında "alternatif rock" diye bir isim verdiler. Hepimiz birçok farklı türde müzik dinleyen insanızır. Grubun tüm elemanlarının müzikal kimyasıyla ortaya çıkan, kendine has bir müzik diyebilirim.

HÖ: Şarkılarınıza yaparken şöyle demiyoruz: Biz nu metal / rapcore grubuyuz, belli bir kaliba göre şarkı yapmak zorundayız. Böyle bir şey yok. Sevdigimiz, dinleyip hoşlandığımız müzikerleri kendimize uyarlayıp yapıyoruz.

YK: Yaptığınızı parçalarda otantik bir hava da yok değil...

HÖ: Mutlaka. Her müzisyen gibi bulunduğu muz, yaşadığımız toprakların etkisi altındayız. Tabii ki grupta klarnet ve keman gibi daha arabesk müzikerleri çağrıştırın tınıları duymasınız

da Türk müziğinin etkisini hissedersiniz.

Yiğit Üney: Belki de Anadoluluktan, hatta Ankaralıktan gelen bir etki bu. Hepimiz Ankaralıyız.

ÖU: Övmek gibi olmasın ama Ankaralıyız.

YK: Grubun kuruluşundan bu yana Ankara müzik piyasasındaki değişimi değerlendirebilir misiniz? Gelişmeler olumlu mu?

BC: Ne yazık ki... Ankara'da uğraşacak fazla bir şey yok; bu yüzden müzikle uğraşan, bu konuda çok hevesli olan insanlar daha çok Ankara'da yer alıyorlar.

HÖ: İki - üç yıl öncesine kadar amatör gruplar, çalacak mekân bulabiliyorlardı. Sert müzik yapan gruplar sahne alabiliyorlardı. Kayıt yapacak kaliteli stüdyolarla pek yoktu ama şimdİ işler tersine döndü. Birazcık sert müzik yapan bir grupsanız, çalacak bir bar bulmanız çok zor. Albüm yapma zamanı gelene kadar şu an kendilerini geliştiremiyorlar. Albüm yapacak kaliteli stüdyo sayısı çoğaldı. Ankara'da kolaylıklı böyle bir stüdyo bulabilirsiniz.

BC: Sunu kimse inkâr edemez. Türkiye'nin bellİ başlı bazı iyi müzik grupları Ankara orijinlidir. Rock müzik konusunda konuşursak Ankara'nın Türkiye'ye hükümetini söyleyebiliriz. Müzik sektörünün mihenk taşları İstanbul'da olabilir ama işin güzel, naif tarafı Ankara'da. Ankara'da olmaktan mutluyuz.



YK: Biraz okul yaşamlarından bahsedebi-lir misiniz?

ÖU: Ben Bilkent İletişim Tasarımı mezunuyum. Yüksek lisansa başlattım ama albüm çalışmalarından dolayı okulu dondurmak zorunda kaldım. Müzik ana işimiz haline geldiğin için artık okul hobi oldu.

HÖ: Ben Telekomünikasyon Meslek Lisesi'nden mezun oldum. Liseden sonra üniversiteme gitmeyi tercih etmedim. Aslında gitmek istemedim, halen de istemiyorum sanırım. Askerliğimi de yaptığım için artık üniversite hiç aklımda değil.

BC: Kafa rahat yani! Ben de Açık Öğretim okuyorum, ikinci sınıfıymım. İş hayatına RockA ile başladığımız için okula ayıracak vaktimiz pek olmadı. Şimdilik Açık Öğretim'de keyfim yerinde...

Berkay Ertürk: Gazi Üniversitesi Bilgisayar Teknolojileri Bölümü mezunuyum.

YÜ: Ben de aynı üniversitesinin İşletme bölümündeyim, dördüncü sınıfıymım.

BE: Altıncı sene...

YÜ: Bir tür ögrenim görevlisi olduğum söylenebilir.

ÖU: Müzmin öğrenci...

YK: Yeni albümümüz hakkında konuşalım mı?

HÖ: İlk albümümüz aslında. Bundan önce internetten iki EP bir de single yayınlamıştık. İstediğimiz müziği çok özgür bir şekilde yapıyoruz. Albümün içinde tek bir cover var, o da Tarkan'ın Ölürüm Sana parçası. Diğer 11 parçanın sözü de, müziği de bize ait ve bundan sonra yapacağımız diğer parçalarda da böyle olmasını planlıyoruz.

YK: Peki, neden Ölürüm Sana parçasını cover'lamak istediniz?

HÖ: Ölürüm Sana'yı 2007 - 2008 yıllarında çıktığımız konserlerde çalıyordu. İnsanlar bu şarkıyla en azından neden demo olarak kaydet-

mediğimiz soruyorlardı. Şarkıyı 2008 yılında kendi imkânlarımıza kaydettik. Köyü bir klipi-mız vardı, Dream TV'de uzun bir süre döndü. Ama tabii ki ilk kayttan memnun olmayıp şarkının mevcut cover'ını kaydettik ve Tarkan'ın plak şirketi Hit Prodüksyon'a gönderdik. Daha sonra Tarkan'ın menajeri Sevtap Hanım bizi arayarak parçayı çok beğendiğini dile getirdi. Telefonu Tarkan'a verdi. Şaşırıldık, mutlu olduk. Hatta Tarkan "Benden daha güzel yapmışsınız parçayı." diyerek bizi onore etti. Parçayı bize bedelsiz verdi. İçin içine Tarkan girince her şey değişti haliyle. Müzik şirketimiz DMC ile anlaştık. Tarkan'ın klipte oynamasını da beklemiyorduk. Böyle bir şeyi zaten teklif bile edemezdik.

ÖU: Tarkan'ın büyülüğu, mütevazı bir sanatçı olmasından kaynaklanıyor zaten.

YK: Biraz da video oyunlarına gelelim?

Sanırım sizin bazı ritüelleriniz varmış oyun konusunda.

ÖU: Uzun bir süredir bilgisayar oyunlarıyla hasır neşrim. PC ile başladık ama konsola geç geçtiğ. Bilgisayardan konsola geçerken ise aklımda hep aynı soru vardı. Bilgisayarım konfigürasyonu elimdeki oyunu çalıştıracak mı? Konsol büyük bir rahatlık sağladı. Tabii ki PC'den de vazgeçmedik. Total War serisinin hastasıyım. Sırf bu oyun için gidip bir PC aldım. Konsolla beraber orijinal oyun satışının artması iyi bir durum fakat hala fahis fiyatla oyun alıyoruz. 5 liraya aldığımız oyunların eskinden Prologue'unu oynayıp bırakırdık ama şimdî 180 - 250 liraya aldığımız oyunların hakkını vermek istiyoruz. Oyun dergilerini de yakından takip ediyorum. LEVEL da bunların arasında.

YK: Peki grup olarak PES'çi misiniz, yoksa FIFA'cı mı?

YÜ: FIFA ve PES oynadığımız dönemler oldu

ama artık FIFA oynuyoruz sadece.

ÖU: FIFA kendini PES'e göre çok geliştirdi. Benzer bir gelişmeyi EA Sports'un NBA'sinde de bekliyorum. NBA 2K'i uzun sürdürü oynuyorum ve EA Sports'dan NBA oyununu iyileştirilmesi konusunda bir atak bekliyorum. FIFA konusunda son olarak şunu söylemek isterim. Fenerbahçe'nin yanı sıra Roma'nın sıkı bir taraftarıyım. Berkay ile beraber her sezon başı tüm maçları oynarız. Bu rutinlerimiz arasında.

YK: Ben son olarak Grand Theft Auto V hakkında da fikirleriniz alayım. Şu sıralar en popüler oyun.

ÖU: Grand Theft Auto V gayet güzel. Oyunun hikâyesi oldukça akıcı ama online modda bir ruh eksikliği var. Şehri tam anlamıyla yaşayamıyorsunuz.

YÜ: Grupça telefon oyunlarından Hill Climb'a da takıldıktır bir dönem.

YK: Müzisyenler artık albüm satışından para kazanamıyorlar? Müzik işlerinin ekonomik boyutu hakkında fikirleriniz neler?

HÖ: Aslında müzik işlerinden para kazanıyor ama bu parayı sanatçı kazanmıyor. Para yapımcı da kalıyor.

ÖU: İsim verelim mi kimin kazandığına dair? (Gülüşmeler)

HÖ: Bu "albümden para kazanamam" mantalitesi tüm sanatçlarının aklına yerleşmiş durumda. Albümü yaparken "zaten satışlardan kazanamam ama konserlerle geçiririm" diye düşünüyorlar. Evet, CD satılmıyor ama bugün internette birçok yasal platform var. Klipinizi YouTube yükleyebiliyorsunuz, iTunes üzerinden şarkıları tanesi 1 dolara satabiliyorsunuz. Tabii ki buradan elde ettiğiniz gelirler ya da reklam gelirleri kısıtlı.

YK: Yani YouTube'da 1 milyondan fazla izlenen klipiniz size cerez parası kazandırdı diyebilir miyiz?

HÖ: Reklam gelirlerinden kazandığımız para cüzi ve Türkiye'de MÜYAP denilen, karmaşık bir kuruvar var. Bu konuda şikayetim çok. Bize çok şey kaybettirdi. Yurtdışındaki platformlara bakıyoruz ve içimiz kan ağıyor. MÜYAP'in kendi kanalı var bildiğiniz gibi. Yapılmış şirketleriyle anlaşarak şirkette bulunan sanatçılardan kliplerini bu kanalda yayınıyor. Örneğin, 50 sanatçı var. Bazı sanatçular sahte izlenme satın alıyorlar ama YouTube bunları yakalıyor ve MÜYAP'a sahte izlenmeler için para vermiyor. Bunun gibi bir sürü yanlış iş söz konusu.

YK: Peki, bu tür durumlar sizde emeğinizin karşılığını alamama hissi yaratıyor mu?

ÖU: Biz müzisyenler zaten pek emeğimizin karşılığını alamayız. (Gülüşmeler) ■

ROCKO@PSİKIYATR

"Ölü oyunlar görüyorum." - Şefik Akkoç



Dungeon Keeper

Yapım **Mythic Entertainment**
Dağıtım **Electronic Arts**
Tür **Strateji**
Web www.dungeonekeeper.com

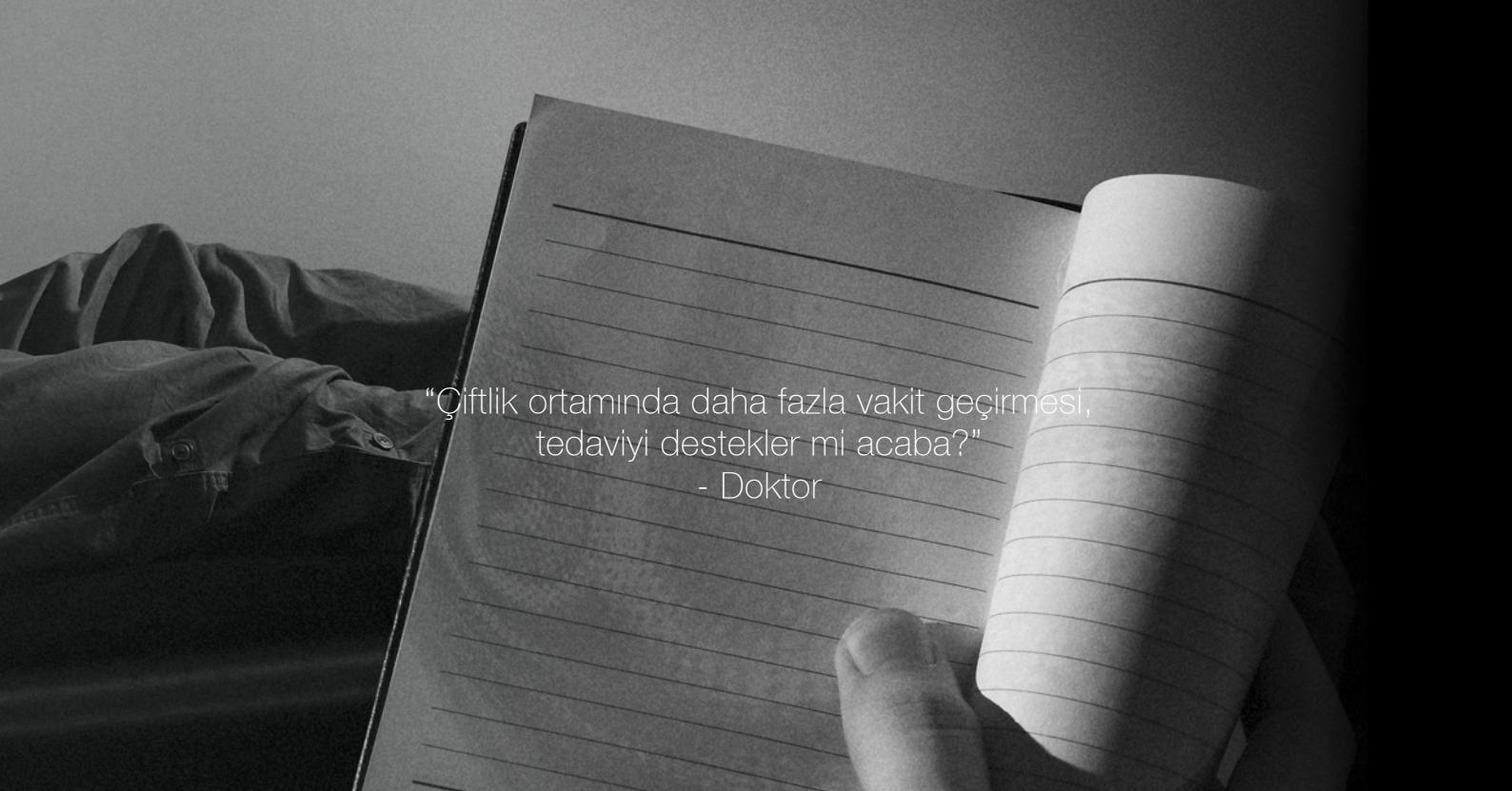
İyi olmak zorunda miyim doktor? Bu dünya, yaşadığımız hayat ve mevcut düzen sadece iyi olmak için mi, iyi olanlar için mi? Ben kötü olmak istiyorum, kötülükler olsun istiyorum ama düzen de buna paralel ilerlesin istiyorum. Çok mu şey istiyorum? Hem iyi olmak zor, meşakkatli ama kötü olmak çok kolay! İyi olmak için kasmak mı, kötü olup yarmak mı? Tabii ki kötü olmak! Ama kötülükler cezalandırılmasın istiyorum, kötülük yapılı iyilik görmek istiyorum. Düzen böyle olsa herkes mutlu olmaz mı ki? Bence olur ama bana soran kim? Sen ve senin gibiler yüzünden her yer sevgi pitiroklarıyla dolu doktor! Her şeyin benim dilediğim gibi olması için önce senden kurtularak başlayacağım işe! Gel buraya, kaçma!



My Farm

Yapım **BiP Media**
Dağıtım **BiP Media**
Tür **Simülasyon**
Web www.my-farm.org

Son zamanlarda bu kalabalık, kaotik, sıkıcı ve boğucu şehir çok üstüme gelmeye başladı. Düşünüyorum, düşünüyorum ama bir türlü iyi tarafından bakamıyorum. Ne suyu, ne havası, ne de başka bir şey kurtaramıyor bu şehri gözümde. Diyorum ki her şeyi bırakayım olduğu gibi, geride kalsın, mevcut paramı alıp vurayıp kendimi doğaya, bir miktar toprak alayım, çevresine çit öreyim, birkaç tavuk, birkaç inek, gül gibi geçinip gideyim. Bakarsın tuttururum, sonra daha fazla hayvanım olur, süütüm ve yumurtam artar, başlarım satmaya, para kazandıkça kazanırım, paraya doymam, daha da ilerletirim işi ve zengin olup kendime şehrin göbeğinde lüks bir daire tutarım! Ha, o zaman niye gidiyorum, değil mi? Doğru.



“Çiftlik ortamında daha fazla vakit geçirmesi,
tedaviyi destekler mi acaba?”
- Doktor



One Piece: Romance Dawn

Yapım **Three Rings**

Dağıtım **Namco Bandai Games**

Tür **RPG**

Web www.namcobandaigames.com

Yolda kendi halimde yürüyordum, sakince, umarsızca. Bir anda gözüm vitrine takıldı, baktım, baktım, baktım, dikkatlice baktım. Karar veremiyordum hangisini alacağımı ve içeri girdim. İçeride çok daha fazlası vardı, kafam iyice karıştı, seçim yapamadım ve yardım istemeye karar verdim. Hem güzel olsun, hem zorlayıcı olsun, hem de çok uzun sürmesin, beni deli etmesin istedim. Tavsiye ettiler, dinledim, aldım, geldim eve. Açıtm, döktüm her şeyi yere, başladım birleştirmeye. Dikkatlice inceledim her bir parçayı, bir kerede yerleştirdim yerine tek tek ve kısa sürede sonunu getirdim ama o da ne? Eksik! Evet, hepsi tamam, nerdedeyse kusursuz ama bir parça eksik! Ne yapacağımı bilemedim, kaldi öyle doktor.



Rekoil

Yapım **Plastic Piranha**

Dağıtım **505 Games**

Tür **FPS**

Web www.recoil.com

Yıllardır kendi düzenimi kurmak istedim, tam da kendi istediğim gibi. Bunun için birçok adım attım aslında ama her seferinde yarı yolda kaldım. Çevremi kendim tasarlasam, sadece istediğim şeyler olsa etrafta. Sonra duvarlar örsen, isteme-diklerimi görmememi sağlayacak duvarlar ama istediklerimi de bana gösterecek duvarlar. Sonra gökyüzü istediğim gibi olsa, açık ama hava serin mesela. Sonra elimde atıp tutabileceğim, attığında yok edecek, istediğimde yok olanı geri getirecek, yeri geldiğinde de etrafi kan revan içinde bırakacak, tek bir canlı bile bırakmayacak, var olan her şeyi yok edecek ve kahkahalarla gülmemi sağlayacak... Efendim? Hmmm, bugün ilaçımı almayı unuttum, evet. Tamam, alıyorum hemen.

Cem Şancı

cem@level.com.tr



Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü

Sanal ile gerçekin yol ayrılmındayız

Biliyorsunuz, artık hayatımızda Oculus Rift diye bir gerçek var. Henüz "resmen" piyasaya çıkmamış olsa da geliştirici sürümü satın alınabiliyor ve hatta 50 bin kişinin geliştirici sürümünü satın alarak cihazın stoklarını tükettiğini haber aldı. Bu da şu anlama geliyor: Meraktan gidip de geliştirici sürümü satın alanları saymazsa, pek çok oyun geliştiricisi bu yeni cihaza büyük ilgi gösterdi ve oyunlarını bu cihazla uyumlu hale getirmek için çalışacaklar veya kısaca şöyle de söyleyebiliriz; yakında oyunlarımızı sanal gerçeklik gözlüklerinin içinden oynayacağız.

Fakat aklına takılan bir mesele var arkadaşlar. Bizi çevremizden tamamen kopararak bambaşka bir dünyanın içine sokan bu yeni oyun akımı ne kadar güvenli? İçin göz sağlığı, gözlüğün beyne etkileri gibi ileri seviye tıbbi problemleri bir kenara bırakıyorum ki bunlar da yakında tartışılmaya başlanacaktır ama bir odanın içinde, çevrenizde ne olup bittiğini görmeden, duymadan, tamamen dünyadan kopararak bambaşka bir oyun dünyasının içine girdiğinizde evinize hırsız girse duyamazsınız, arka odada kardeşiniz / çocuğunuz düşüp ayağını kırsa yardım alabilmek için sizin oyunuzu bitirmenizi beklemek zorunda kalır. Hatta o gözlükle sağa sola adım atmaya çalışırken düşüp kendinizi yaralamaya, kafanızı gözünüzü kırıya, masaya, sivri cihazlara çarpma ihtimaliniz de var. Bir dehlizin içinde köşeyi döndüğünüz sirada karşınıza zebella gibi bir ejderha çıkıp da anıräk üstünüze pençesini salladığında, o gözlükle olduğunuz yerde sakince durabileceğinize gerçekten inanabiliyor musunuz? Geriye, sağa sola ziplamayacağınızı, Yusuf Yusuf odanın içinde depar atıp koşturmayacağınızı garanti edebiliyor musunuz? Ayrıca insanları böylesine dünyadan koparan bu deneyim, dünyanın gözünde oyuncuları iyice "leyla" imajına yerleştirmeyecek mi?

Elbette ki kulaklığınızın sesini sonuna kadar açmazsanız, evdeki sesleri duyabilir ve tepki verebilirisiniz ama şunu iyi biliyoruz ki bu cihaz

piyasaya çıktığında, oyun sever gençler odalarına kapanıp, gözlüklerini takıp, kulaklıklarına sesi sonuna kadar verip dünyadan tamamen koparak oyun oynayacaklar ve bu görüntü ebeveynleri veya diğer aile bireylerini çok endişelendirecek. Kısa süre öncesine kadar her sene birkaç defa yaşadığımız "Oyunlar bağımlılık yapıyor, oyunlar çocuklarla şiddetde sürüklüyor, seri katiller, okul katliamcılar Call of Duty oynuyormuş!" türevi haberlerde bu kez odak noktası Oculus Rift ve benzeri sanal gerçeklik gözlükleri olacak. Şimdi merak ettiğim detay şu: Ben de kendimi o gözlükle evin içinde dünyadan kopmuş bir avare Leyla şeklinde, sabahdan akşamaya oyun oynarken görmek istemem. Çocuguumu, kardeşimi, eşimi, dostumu da bu görüntüyle düşünmek istemiyorum ki biliyorsunuz,

video oyunlarını seven ve yaygınlaşmasını destekleyen bir insan evladıyorum. Bir de o video oyunlarına karşı olan kesimin bu görüntü karşısında nasıl yaygara çıkaracağını, medyada nasıl savaş başlatacağını düşünün. Video oyun endüstrisinin Oculus Rift gibi sanal gerçeklik gözlüklerini piyasaya sürmeden önce, bu cihazların kullanımına dair bazı kurallar, kısıtlamalar üzerinde çalışarak bir etik oluşturmasını bekliyorum. Yok, eğer bunu yapmadan harala gürele cihaz satışına başlanırsa video oyun dünyası çok da ehl olmayan insanların kontrolünde yürüyor demektir.

Bir - iki sene içinde bu tartışmaları yaşamaya başlarız; o gün gelince, "Abi sen bunları yıllar öncesinden söylemişsin." dersiniz.

■ twitter.com/cem_sanci



Bir Oyun Editörünün Anıları

Masumiyet

Bir oyunda, bana saldırın köpeklerle tek-me atmayı da bilirim, uçan tekme atmayı... Sinirlenmiş bir gergedana odunla da vururum, traktörle de... Kudurmuş bir tavşana ok da atarm, bir tonluk kaya parçası da... Ama gerçek hayatı, bir tane hayvana ne vururum, ne de yaşam alanlarına müdaħale edecek bir davranışta bulunurum. Gerçekten oyunlardan bahsetmek istiyorum, oyunlarla ilgili konuşalım diye çaba sarf ediyorum ama olmuyor, olamıyor. Ben oyun oynamak istiyorum, oradan bir haber geliyor; ben televizyonu kapatıyorum, Facebook'tan haber almayayım diyorum, bir başka can sıkıcı haber karşıma çıkıyor. Dolayısıyla bazı milletlere, bazı kişilere birkaç lafım "oluştı", onları bir zikredeyim. Öncelikle Japonya. Sevgili Japonya, seni ne kadar sevdigimi biliyorsun. Şahane bir Kültürü var, şahane bir refah seviyesi içerisindeşin, çok kibarsın, otantiksin lakin neden bin yıl öncenin geleneklerini sürdürüyorsun? Neden yunuslarla uğraşıyorsun? Nesilleri tükenicek zaten, neden onları vahşice katle-

diyorsun? Nasıl bir milletsin, bir söyler misin? Danimarka, dinle beni şimdi sen. Amacın ne dir hocam? Ülke çok soğuk diye beynine gi den damarlar mı tıkanıklık yapıyor? Yoksa sen de rahatlıktan, geçim gücü olmadığından, göz göre göre bir vahşete imza atıyorsun? Bir değil, iki hatta! Ülkendeki "erkek" adı altındaki insanların erkekliğe geçişlerini ispatlamak için balina katilamına imza attıklarını okudum. Böyle erkek olunur mu sence? Bir düşün lütfen. İyi düşün ama! Erkekliğin güç gösterisi olduğu zamanlar Viking döneminde kaldı, haberin var mı acaba? İkincisi o zürafadan ne istedin? "Hayvanat bahçesinde zürafların geleceğine herhangi bir katkısı yoktu." diyerek, 18 aylık zürafayı kesip aslanlara yem yapmak, fantastik edebiyat kurgusu içinde bile saçma duruyor, senin amacın neydi? Madem katkısı yoktu, bırakıydınız da dursayıdı bir kenarda? Çok mu yemek yiyyordu? Yaprak mı kalmadı ülkede? Dal, çalı cirpi falan... Hep bitti, değil mi? Kaldı ki zaten hayvanat bahçesi kadar saçma bir oluşum olabilir mi? Kendi doğasından alınıp kısıtlı bir alana

tıklan hayvanları yakından görmenin insanların kişisel gelişiminde herhangi bir yeri olduğuna inanmıyorum. Köpek evcil, kedi evcil, kuş desen yine oluyor; yetmedi mi onlar? Hem evcil hayvanların sana ihtiyaçları da varken, bırak vahşi hayvanları, kendi doğalarında özgürce yaşasın...

Kedi demişken. Eskişehir'de bir ruh hastasının, evinde beslediği kedisine yaptıklarını burada anlatamayacağım zira gördüğüm tek bir fotoğraf bile oradaki vahşeti anlatmanın ne kadar iç parçalayıci olacağını fark etmemeye yetti. İleri derecede manyak bir insan olmak nasıl bir şey, bilmiyorum ama dünyadaki her şeyden masum olabilecek bir hayvana, öyle şeyler yapmanın mutlaka bir cezası olmalı. O kedinin seni, sahibi olarak gördüğü kişiyi sevmeye çalışmaktan başka bir amacı yokken, sen nasıl ruhsuz ve korkunç bir varlıksın ki... Devam etmiyorum, çok sinirleniyorum; sizi de daha fazla sıkırmak istemiyorum. Lütfen hayvanları sevin ama adam gibi sevin, koruyun, eziyet edenlere de göz yummayın. Gelecek ay, daha "tatlı" konularla burada olacağım, görüşmek üzere... ■

Şefik Akkoç

rocko@level.com.tr



Rocko'nun Modern Yaşamı

Zavallı Isaac

Siz bu satırları okuduğunuz sırada, oyun takviminin "fırtına öncesi sessizlik" dönemi sona ermek üzere ya da erdi bile. Yılın şu ana kadarki kısmını kâh eklenti paketleri, kâh alfa / beta sürecindeki yapımlar, kâh eski oyunlar ile geçirdim. Kısa kıs'a geçeyim mi?

Premium üyeliğim olması vesilesiyle Battlefield 4'ün yeni eklenti paketi Second Assault'un başına geçtim, yanına Emre'yi de alarak. Battlefield 3'ün en popüler haritaları, Frostbite 3 ile elden geçirilmiş ve çok daha etkileyici hale getirilmiş. Hele o kum fırtınası, atmosferi inanılmaz güclendirmiş Gulf of Oman'da. Operation Metro'ya yapılan eklentilerse oyunun kilitlendiği noktaların açılmasını sağlamış; artık yürüyen merdivenlerde kilitlenen oyunlara son!

Alfa / beta sürecindeki yapımlarsa zamanı-

mi harcarken en çok üzüldüğüm oyunlar arasında. (Titanfall'u bir kenara ayıriyorum hemen, o bambaşka bir şey.) Şöyle ki bir oyuna erkenden, çıkış tarihini beklemeden ulaşmak önemli bir avantaj ve keyif ama oyunları bu halleriyle görmek, daha doğrusu bitmemiş hallerini tecrübe etmek cidden sıkıntı yaratıyor. DayZ'de saatlerce hiçbir şey yapamadan koşmanın nasıl bir duygusu olduğunu geçen ay anlattım zaten. Geleyim "eski oyunlar" kısmına ve yazının başlığını oluşturan yapımı: The Binding of Isaac. Gish'i oynadınız mı? Çok mu yabancı geldi? Peki, ya Super Meat Boy? Bunu hatırlamışsınızdır herhalde. İşte bu iki oygunun altında da aynı ismin, Edmund McMillen'in imzası var. Kendisinin oyun sektöründeki en kritik dönemlerine, Indie Game: The

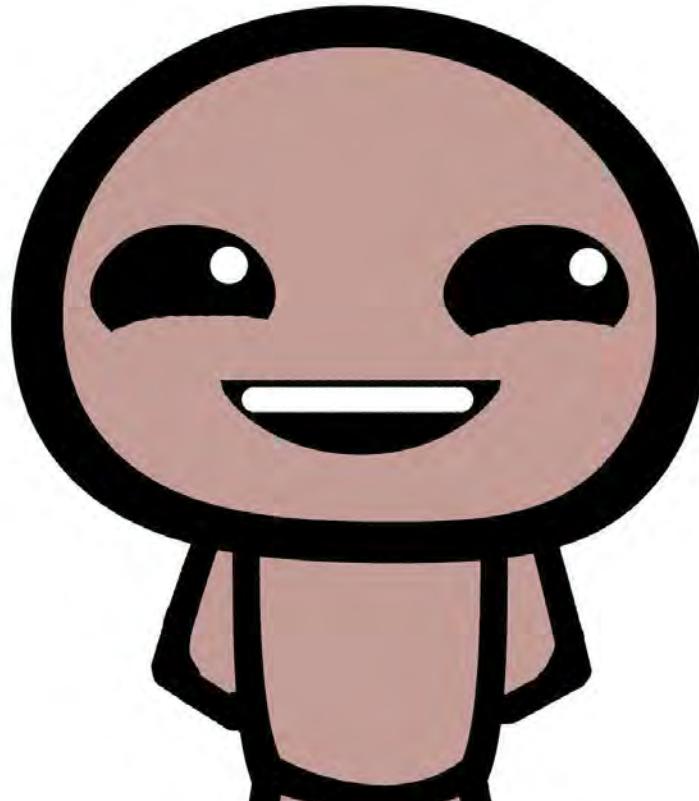
Movie filmini izleyenler şahit olmuşlardır zaten. Benim başlığı taşıdığım isim, yani Isaac ise bu dönemden önce hazırlanan The Binding of Isaac'i işaret ediyor.

Yaklaşık bir - bir buçuk ay önce oynamaya başladığım ve aslında biraz da geç keşfettiğim The Binding of Isaac, gökyüzünden gelen sese kulak verip çocuğunu hiçbir şeysiz bırakan, ardından odasına kapatan ve en sonunda öldürmeye teşebbüs eden bir annenin zalimliğiyle başlıyor. Ölümden kaçmak isteyen Isaac de kendini zemindeki kapaktan aşağıya atıyor ve macera başlıyor.

Retro oyulardan detaylar taşıyan The Binding of Isaac'te her ekran, yeni bir oda olarak karşımıza çıkıyor ve ekranları bir bir geçip, karşımıza çıkan çeşit çeşit düşmanı yok edip, bölüm sonlarındaki boss'lari da alt edip daha derine yol alıyoruz. Oyunun en önemli detaylarından biri, ölümün oyunun sonunu getirmesi ve elimizdeki her şeyi alıp gitmesi ki en başta sınır bozucu olan bu detay, oyunu oynamaya devam ettikçe keyif veriyor. Bunun sebebiyse oyuna her başladığımızda yepyeni bölümlerin karşımıza çıkıyor olması; yani her seferinde bölümler rastgele üretiliyor ve karşımıza bu şekilde çıkıyor.

Oyunu kısaca tanıtmış oldum aslında. The Binding of Isaac'e bu kadar çok sarmamın nedeni, çabucak açılıp oynanabilecek bir yapıda olması. Şimdi kim açıp da Battlefield 4 sunucusuna bağlanacak ya da FIFA 14'ü açıp üst üste maçlar yapacak? Açıyorum The Binding of Isaac'i, ilerleyebildiğim kadar ilerliyorum, ölünce de kapatıyorum. (Aslında kapatamıyorum artık; bağımlılık yaptı oyun, bazen ikinci ve hatta üçüncü kez oynuyorum!) Eğer siz de bu tip zorlayıcı ve aynı zamanda eğlenceli bir oyun ariyorsanız, 4,99\$ değerindeki oyunu Steam üzerinden satın alabilirsiniz. Bu arada oyunun yenilenmiş ve görselliği değiştirilmiş versiyonu The Binding of Isaac: Rebirth'ün de yolda olduğunu not düşeyim. ■

www.gamerrocko.com





Ertuğrul Süngü

ertugrul@level.com.tr

Bir Sonraki Dünya

Yenilik zordur

Yenilik her zaman zordur; kabullenilmek ister, kabullenmek ister. Benim anladığım kadaryla hem dolaylı, hem de dolambaçlı bir yoldur. Kimi zaman insan istediği için yenilik kabul görürken, kimi zaman da biz istesek de, istemesek de o kendini hayatımıza bir şekilde adapte eder. Sonuçta geçen zamanla gelen değişimlere, yeniliklere bir yere kadar karşı koymamız gerekmekte ki yaratılmışımız gereği bu durumun ruhumuza da iyi geldiği inancındayım. Yenilik teması her ne kadar hayatlarında büyük yer teşkil ediyorsa da özellikle son 10 yıldır oyun sektöründe çok büyük anlam ifade etmiyor. Kinect ve PS Move gibi cihazlar üretildiği halde, gerçek anlamda kaç insan bu yeni teknoloji icatları oyun oynuyor? Ya da kendinizi ele alın; satın

aldığınız Kinect veya PS Move aygıtlarınızla ne kadar oyun oynadınız? Şu anda bir köşe-de tozlanmaya bırakılmış durumda değil mi bunlar? Diğer taraftan oyuncular, esas yenilenme problemini bizzat yaşıyor. Dediğim gibi, son 10 yıldır kayda değer bir şey olduğunu hatırlıyorum sektörde. Sadece The Last of Us gibi bir yapıp var farklı olan ki o da bizim ve önceki neslin yıllar önce film arabirimimle oynadığı eski aksiyon / adventure oyunlarından bir adım ileriye gidemedi. Yine de bu nesil ve yeni nesil oyunculuk için şüphesiz önemli bir adım attı... Online oyun cephesi de hala aynı. World of Warcraft, yola çıktığı macerasında tartışmasız muazzam bir ilerleme yaşıyor ve tüm dünyaya resmen bir MMO oyununun nasıl yapılacağı her seferinde bir defa daha gösteriyor. Yazılımını takip edenleriniz hatırlayacaklardır; uzun bir süre önce belki de WoW'un "son" de-jinmiştim. Hani "Ya WoW, MMO oyunculuğun

geleceği son noktaya? Ya daha farklı yapılmayacaksà?" şeklinde bir düşünce içerisindeydim. Nitekim bu düşüncelerim biraz da olsa The Elder Scrolls Online'in betasında yaşadıklarımla birlikte değişti. Sonunda WoW'un sunduğu -ki bunu hep söylüyorum; bu WoW yapısı falan değil, bu ta Ultima Online'dan gelen ve EverQuest ile şekillenen bir yapıdır- oyun modeli TESO ile değişecek gibi duruyor. Beta test esnasında gördüklerim ve yaşadıklarım gerçekten muazzamdı. Özellikle "tab-targeting"ı, yani belirli bir hedefe vurma zorunluluğunu bugüne kadar birçok yapının ortadan kaldırılmaya çalışmıştı ama hiçbirisi TESO gibi dinamik bir sunamamıştı. Haricinde, düşman tarafından yapılan büyülerin farklı bir yetenekle değil de sadece mouse'un iki tuşuna aynı anda basarak bozulabilmesi, etrafta atılan taklalarla saldırılardan kaçabilmemize olanak sunması ve daha nice ince detay, TESO'yu farklı bir MMO konumuna sokmayı başarmış durumda.

Birçok oyuncu için büyük önem arz eden savaş sistemine yenilik getiren oyun, her sınıfın her silahı kullanabilmesi ve kullanılan yeteneklerin bağlı olduğu ana başlığın seviye atlaması gibi çok daha dinamik ve kullanıcı dostu yapıları da beğenimize sunmaya hazırlanıyor. En önemli farklılıksha sanıyorum ki ortacağ temalı haritaların harika şekilde gözler önüne serilmesi. Bir insan şehrde girdiğine bu kadar mı mutlu olur? Atmosfer bu kadar mı güzel yansıtılır? WoW gibi dev bir yapımla ne kadar boy ölçülebilcek, tamanen muamma pek tabii ki ama benim burada dejinmeye çalıştığım esas nokta, artik bazı şeylerin geride kalmak zorunda olduğu ve bizler için alışkanlıklarımızı değiştirmek ne kadar imkânsız gibi gözüke de en azından denememiz gerektiği. Oyun henüz piyasaya çıkmadı, evet ama ben size şimdiden söylüyorum: Denemeden, ona vakit harcamadan eski alışkanlıklarınıza dönmemeyin.

■ twitter.com/ErtugrulSungu





#207

Titanfall

Call of Duty'nin yaratıcılarından yeni bir başyapıt

1 Nisan'da piyasada!

Not: İçerik koşullara göre değişkenlik gösterebilir.

PCNET'İN MART SAYISI BAYİLERDE!

EN İYİ 100 BEDAVA UYGULAMA, WEB SİTESİ VE YAZILIM

NASIL YAPILIR? • Videoları indirin, dönüştürün, paylaşın • Eski Windows'ları deneyin • Ubuntu'ya geçin

PC net
Teknolojiyi seviyoruz Mart 2014 Sayı 198 Fiyat 7,90 TL

WEB'İN GİZLİ HAZİNELERİ

SİTE VE SERVİSLERİN 55 SİRRI
GOOGLE, TWITTER, YOUTUBE, SPOTIFY, GMAIL GİBİ POPÜLER WEB SİTELERİNİN BİLİNMEMEYEN EĞLENCELİ ÖZELLİKLERİNİ AÇTAYA ÇIKARDIK.

INTERNET
ÇEVİRİMİŞİ GEZİNTİ
İNTERNETE BAĞLI DEĞİLKEN BİLE SEVDİĞİNİZ İÇERİK VE SERVİSLERE ERIŞİN

AYIN DOSYA KONULARI TAM 45 SAYFA

TEKNOLOJİ **2014'ÜN CIHAZLARI**
+ Bu yıl çıkması beklenen en ilginç teknolojik ürünler

DOSYA **ÖLDÜREN TEKNOLOJİ**
+ Yapay zeka insanlığı yok edecek kadar gelişebilir mi?

ANALİZ **KİŞİSEL VERİLERİNİZ**
+ Ünlü siteler, paylaştığınız bilgileri nasıl kullanıyor?

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

ISSN 1301-4773 03
9 77 130 1427009



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



f /bluejeanmagazine

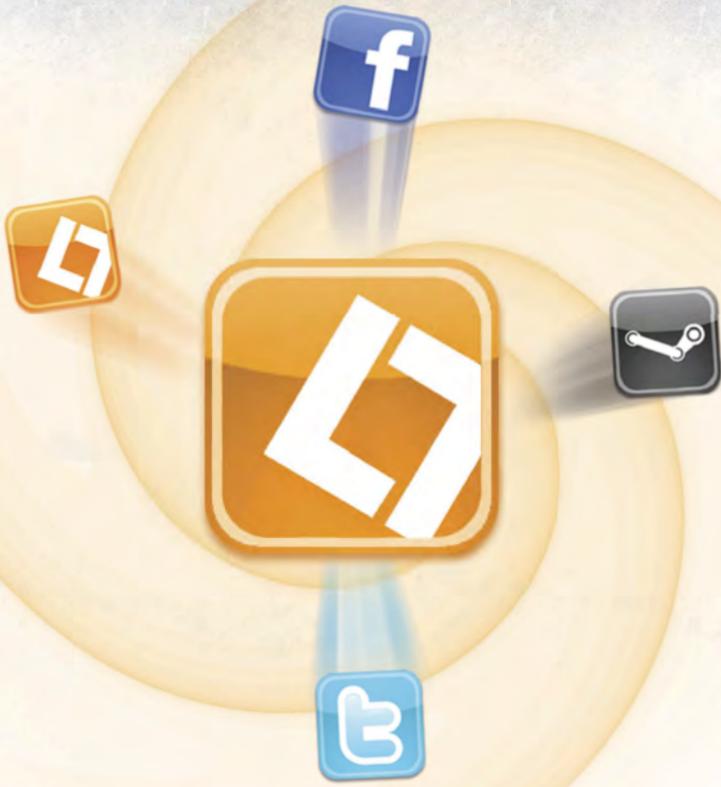
t /bluejeandergi



Dijital Dergi Aboneligi için:
www.eMecmua.com

NINE OF WINE

LOADOUT



**SEN DE
KATIL!**

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

Online Oyun #57

Mart 2014

Yayinci

Doğan Burda Dergi
Yayincılık ve Pazarlama A.Ş.

İcra Kurulu Başkanı

Mehmet Y. Yılmaz

Yayın Direktörü

Gökhan Sungurtekin

Yayın Yönetmeni (Sorumlu)

Fırat Akyıldız firat@level.com.tr

Editör

Şefik Akkoç rocko@level.com.tr

Yayın Kurulu

Cem Şancı cem@level.com.tr
Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

Grafik Tasarım

Emre Öztinaz emre@level.com.tr

Katkıda Bulunanlar

Abdullah Yalçın
Ayça Zaman ayca@level.com.tr
Burçin Yılmaz
Enes Özdemir
Ertuğrul Süngü ertugrul@level.com.tr

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

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

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



Silahına İsim Ver

Oyun piyasasına durgun diyorduk ama bir baktık ki bir bölümümüz DayZ'de, bir kismımız Rust'ta, geriye kalanlar da Loadout'ta adam peşinde koşturuyor. Loadout zaten artık beta aşamasından da çıktı, normal bir oyun olarak piyasada ama DayZ'nin çok yolu var daha. Oyun resmen boş bir arazi ve kısa sürelerle oyuna girip bir şeyler yaşamak isteyenler en fazla bir iki tane su kaynağından su doldurup açılıkla mücadele edebiliyor. DayZ bana, evde işi olmadan tüm gün oturup da alternatif bir hayat yaşamak isteyenlerin oyunu gibi geliyor. DayZ konusunu daha çok işleriz zaten; siz de hemen Loadout incelemesine bir göz atın, Phantasy Star Online 2'nin neler getireceğini bir kontrol edin ve WoW'la ilgilenmeyi düşünüyorsanız veya yeni ek paketi merak ediyorsanız da ilerleyen sayfaları takip edin...

Tuna Şentuna

tsentuna@level.com.tr

Son Korsan Promo Kodu

Dünyalar 9. sayfada...

✓ Loadout



- 03 Editörden
- 06 Haberler
- 10 Tam Ekran

İLK BAKIŞ

- 12 Hex: Shards of Fate
- 14 Phantasy Star Online 2
- 18 Titans of Time

DOSYA KONUSU

- 20 Dünden Bugüne World of Warcraft

İNCELEME

- 24 Magic Barrage
- 26 Loadout
- 30 Dragon Pals

REHBER

- 32 Loadout
- 34 Liste



^ Phantasy Star Online 2



20

^ Dünden Bugüne World of Warcraft



24

Go >>>

^ Magic Barrage



30

^ Dragon Pals

Path of Exile

“Küçük eklenti” geliyor

MMO sektöründe sürekli yeniliklerle karşılaşıyoruz ve bizler de bu yeniliklere ayak uydurmaya çalışıyoruz. Neden mi böyle söyledik? Çünkü Path of Exile karşımıza çok da sık duymaya alışmadığımız bir “mini eklenti” ile çıkmayı planladığını açıkladı da ondan. Yama ve eklenti paketi arasında bir

seviyede olması beklenen “Sacrifice of Vaal Mini Expansion,” Mart ayının başında, dijital olarak indirilmeye hazır olacak. Oyunun direkt olarak kendi sitesi üzerinden yapılan habere göre, bundan sonra her dört ayda bir benzeri güncellemeyi görmemiz işten bile değil.

FF XIV: A Realm Reborn

PS4’te FF: XIV keyfi!

Haberi okuduğumuz zaman biz de pek hemin olamadık yazanlara, şimdi yalan söylemeyeelim. Özellikle FF: XI gibi milyonlarca oyuncusu olan bir MMO’nun devamı konumundaki FF: XIV, ne yazık ki çıktığı gibi dibi boylamış, yapımcısının yoğun ısrarı üzerine kendisine çeki düzen vererek bir

daha piyasaya çıkmıştı. Aradan geçen zaman oyuna yaramış olacak ki şimdi de PS4 için üretileceği resmen açıklandı! Tarih olarak 4.14.14’ü seçen ekip, iki aşamalı gerçekleşecek olan beta sürecinin ilkinin 22 Şubatta, ikincisinin de yedi Nisanda yapılacağını beyan etti.



Rift

Dream Weaver

Bir güncelleme de Rift'ten geldi. MMO Boyun sektöründe kendisinden sıkça söz ettiren ve hatırlı sayılır miktarda oyuncuya ev sahipliği yapan yapım, 14 Şubat itibarıyle Dream Weaver ismini verdiği, 2.6 yaması ile bizlere merhaba dedi. Yama ile birlikte oyuna birçok aşaması bulunan Air Saga hikâyesi eklendiği gibi, yeni bounty sistemi ve yeni combat pet skin'leri de dahil edilmiş oldu. Daha önce görmedigimiz yeni bir tradeskill'i olan Dream Weaver sayesinde, oyuncular artık 15 yeni boyuta geçiş için anahtar uretебiliyorlar. Bu anahtarların aynı zamanda başka eşyalar için kullanılabiliyor olması da yeteneğin değerini iki kat daha artırmış durumda.



Darkfall: Unholy Wars

Sonunda geldi

Birçok MMO severin merakla beklediği yeni Darkfall: Unholy Wars yaması, Şubat ayı içerisinde kendisini gösterdi. Oyun da bulunan bug'lari temizlemeyi temel alan yama, aynı zamanda Vilage'ler üzerinde de büyük değişiklıklere yol açtı. Fakat yamanın en önemli özelliği, şüphesiz beraberinde

Chaos temali, yeni Primalist School'u getirmesi oldu. Bir anda oyuna beş farklı büyü özgürlüğü taşımayı başaran Darkfall, Primalist ve Elementalist üzerinde de bir takım değişikliklere gitti. Merak edenler, haberi olmayanlar ya da karakterini bir köşede sonra kullanmak üzere bırakıp gidenlere duyurulur!





Therian Saga

O da artık İngilizce

Gelenelde bu tarzda haberler vermemiz gerekiyor. Çünkü MMO oyun denildiği zaman ya Uzakdoğu'da üretilmiş versiyon ya da İngilizce versiyon olarak iki farklı çeşit çıkar karşımıza. Nitekim Therian Saga bu duruma büyük bir tezat oluşturan, ender yapımlardan birisi. Beş adet RPG fanatığı arkadaş tarafından MMORPG olarak

üretilen yapıpm, ilk başta sadece Fransızca dil destegine sahipti. Virtys Studio'nun yaptığı açıklamaya göre oyun 18 Şubat itibarı ile İngilizce versiyona giriş niteligindeki ilk büyük adımı attı ve açık beta sürecini başlattı. Rengarenk, simsiçak ve farklı bir MMORPG arayanlardansanız, en azından bir göz atmanızı tavsiye ediyoruz.

Champions Online

Yama geldi

MO oyunculara gelen yamalar ve meklentiler, bizleri yakından ilgilendiriyor. Biz de elimizden geldiği kadar önemli bulduklarını sizlerle paylaşıyoruz. İşte bu önemli yamalardan birisi, 20 Şubat tarihi itibariyle Champions Online'a geldi. Güncellemme ile birlikte Rampage sistemi de tamamen değişti. Değişiklikler içerisinde Fire ve Ice Rampage'in yanı sıra, yeni zorluklar ve Justice Gear gibi yeni ödüller de kendisini gösterdi. Oyun içerisine daha önce bulunmayan yeni achievement'lerin eklenmesi de yamanın tuzu biberi oldu.

Champions Online zor bir yarış içerisinde olduğunu biliyor ve öyle görünüyor ki yakın zamanda daha çok yama ile karşılaşacağız.



Diablo III: Reaper of Souls

Bu sefer gerçek bir yarışma

“Bilizzard'in kampüsünü görmeyi çok istiyorum! Ah ah ama nerede bizde o şans!” gibi bir derdiniz varsa ve çizim yeteneğinize güveniyorsanız, Blizzard'in size harika bir haber var. Yeni eklentinin çıkışmasına az bir süre kala firma, DeviantArt.com ile birlikte yeni bir yarışma başlattı. Oyunda bulunan karakterlerin farklı portrelerini yaratma

üzerinden gerçekleştirilecek olan yarışmanın birincisini, Irvine'de bulunan Blizzard HQ'sunda iki gece konaklamalı bir yolculuk, 5000 dolar para ödülü ve nice imkanlar bekliyor. Unutmadan, yarı finale kalan 22 kişiye de imzalı Reaper of Souls Collector's Edition ve 1,000 deviantArt puanı takdim edilecek. Son başvuru günü 13 Mart 2014!

Son Korsan Promo Kodu

Bu ay Son Korsan için verdığımız 10 TL değerindeki 350 elması nasıl hesabınıza ekleyeceğinizi merak ediyorsanız, aşağıdaki adımları takip edin.

1. Öncelikle www.sonkorsan.com adresine girin.
2. Üye girişinizi yapın. Eğer üye değilseniz, ücretsiz olarak oyuna üye olabilirsiniz.
3. Siteden Elmas Alım sayfasına girin.
4. Elmas Alım sayfasındaki Promo Kod bölümünden dergiyle birlikte verdığımız kodu girin.

Kodların son kullanma tarihi yok; dilerseniz kodu ilerideki bir zamanda da kullanabilirsiniz. Bir hesapta sadece bir kodun çalıştığını da hatırlatırız. Hepinize iyi oyunlar!



GunZ 2: The Second Duel

Yapım MAIET Entertainment

Dağıtım MAIET Entertainment

Çıkış tarihi 2014'ün ikinci çeyreği

Web gunz2.co.uk

Toplama 200 tane silah bulunuyor oyunda. 13 kategoriye ayrılmış bu silahlar arasında makineli tüfekler de var, enteresan yakın dövüş silahları da. Hangi silaha sahip olursanız olun, ölümcül saldırılar yapabiliyorsunuz.

Oyunun karşılıklı savaş bölümleri dışında bir de Campaign modu bulunuyor. Burada da arkadaşlarınızla ortaklaşa hareket ederek yapay zekaya karşı bir savaş verebiliyorsunuz.



Şu an için üç tane sınıf bulunan oyun,
üçüncü kişi kamerasından oynanan bir
aksiyon oyunu. Sınıflar birbirinden bir hayli
farklı ve bu sayede oyunu çok farklı
şekillerde tecrübe edebiliyorsunuz.





Yapım Cryptozoic Entertainment **Dağıtım** Cryptozoic Entertainment
Web www.hextcg.com **Çıkış Tarihi** Belli değil

HEX: Shards of Fate

Kartlarınızı karıştırın!

Kickstarter son dönemlerde git gide daha da büyük öneme sahip olmuş başladı. Güzel fikirleri olan, bu fikirleriyle piyasaya atılmak isteyen yapımcılar mali noktalarda tikandığında bir Kickstarter kampanyası düzenleyerek hem adını duyuruma olağana kavuşuyor hem de gereklili olan yapının maliyetini karşılıyor. Son dönemlerde Kickstarter sayesinde mali ihtiyaçlarını karşılayıp aramızda katılan pek çok oyun gördük. HEX: Shards of Fate de bir Kickstarter desteği çöktan arkasına almış bir kart oyunu. HEX: Shards of Fate yani kısaca HEX, geçtiğimiz yaz düzenlediği Kickstarter projesinde 300.000 dolar bağış talep etmiş biz oyunculardan. Bağış süresi ise sona erdiğinde HEX istediği bağışın çok üzerinde miktarı toplamayı başarmış. Tamı tamına 2.278.255 dolar toplamış olan yapımcılar bu büyük mik-

tardaki bağışın karşılığını vermek için ise oyuna ekstradan birçok özelliğin ekleneceğini açıkladılar.

HEX'in yapımcı koltuğunda Cryptozoic Entertainment oturuyor. Bu firma bilgisayar oyunlarından çok masaüstü kart oyunları ile tanınan bir firma. Daha önce The Hobbit ve The Walking Dead için masaüstü kart oyunları tasarlayan firma HEX konusunda da son derece iddialı zira yapımcı ekip içerisinde World of Warcraft'ın kart oyununun yaratıcıları bulunuyor. Oyunun alfa testleri görünüşe göre iyi gidiyor. Yapımcılar sürekli olarak yeni güncellemeler ile alfa testine içerikler ekliyor ve hataları düzeltiyorlar. Yapımcıların temel amacı, sağlam bir senaryo akışı oluşturmak, oyuncuları kart toplamaya heveslendirmek, oyuncuların strateji kurmalarını sağlamak ve bunları MMORPG



oyunlarının sosyal ögeleriyle birleştirerek bir oyun yapmak.

Ücretsiz oyun yapısı HEX, kolay anlaşılır bir oyun olacak. Yapımcılar daha önce kart oyunu oynamamış olan oyuncuların bile HEX'e kolayca isinacağini belirtiyorlar. Oyunda bir ok farklı ırk ve ayrılık görebileceğiz. Guildler kurup zindanlara girebileceğiz. Oyuncular karşılıklı düello-nun yanında yapay zekaya da mücadele edebilecekler. Bu da PvE mücadelelerini meydana getirecek. Yapımcılar oyunun PvE yönüne olabildiğince önem veriyorlar zira senaryo daha çok PvE üzerinden işleyecek. PvE savaşları ile zindanlara, raidlere girme olanağı bulacağız ve öldürdüğümüz canavarlardan eşya toplayabileceğiz. Yapımcılar oyunun PvE yönünü düşünürken bir kart oyununu özel kılabilcek her türlü detayı düşündüklerinden bahsediyorlar. Sosyalleşme, açık artırma ve lonca sistemi üzerinde önemle durduklarını söylüyorlar. Bu paragrafta kadar sanki bir MMORPG oyununun ilk bakışını okuyor olduğunuzu düşünebilirsiniz. Yapımcıların PvE için istediği de tam bu. Oyuna olabildiğince MMORPG ögesi

ekleyebilmek ve bunları bir kart oyunu ile harmanlamak.

HEX içerisinde yüzlerce farklı kart barındıracak. Biz ise destemizi kart koleksiyonumuzun içerisinde en az 60 kart seçerek oluşturacağız. Constant, Artifact, Resource, Troop ve Action olmak üzere beş farklı kart tipi oyunda yer alacak. Bu kart tipleri farklı amaçlara hizmet edecek. Oyuna başlarken ise elimizde destedeki kartlardan yedi tanesi olacak ve 20 hayat puanımız olacak. Biraz hayal gücü, biraz stratejik düşünce ve biraz da şans ile çok heyecanlı maçlar yaşanacak gibi görünüyor. HEX: Shards of Fate bir kart oyunu olarak son derece iddialı bir yapımdır. Oyun PC ve Mac için hazırlanıyor; ancak çıkış tarihi henüz netleşmedi. HEX'in önündeki en büyük sorun ise hiç şüphesiz Blizzard'in Heartstone'u olacak gibi duruyor. ■ **Enes**

Bir Bakışta

- Strateji önemli olacak
- MMORPG Ögeleri
- Detaylı PvE Sistemi

MMO, TCG, Kickstarter



Yapım SEGA Dağıtım SEGA

Web www.pso2.com Çıkış Tarihi 2014

Phantasy Star Online 2

Hızlı aksiyon fantastik dünya ile buluşacak...

Ücretsiz oyun sektörünün ne derece gelişip genişlediğini anlatmak artık biraz anlamsız olacaktır. Sayılamayacağ derecede çok ücretsiz MMO oyunu piyasada bulunuyor. Ücretli oyunlar ise bu sektörün baskısına fazla dayanamıyorlar. Piyasaya çıkan bir ücretli oyun iyi bir oyun olsa bile "mükemmel" kelimesini karşılaşmadığı takdirde ücretsiz oyun piyasasının baskısıyla karşılaşıyor ve bu baskiya bir süre dayandıktan sonra kendisi de ücretsiz bir oyuna dönüyor. Bu kadar çok oyunun yer aldığı bir piyasaya kaliteli bir oyun sürüp başarılı olmak son derece zor. Buna rağmen Phantasy Star Online 2'nin

hedeflediği şey de bu.

Phantasy Star Online 2 fantezi ve bilim kurgu öğelerini aksiyon ve RPG oynanışı ile bir araya getirecek. Oyunda bir maceraya çıkacağız ve bu macera boyunca farklı dünyaları, bu dünyaların sırlarını keşfedeceğiz. Karanlığın düşman birlikleriyle mücadele edeceğiz. Sega, düşmanlar ile mücadeleler sırasında kullanılacak olan dövüş sisteminin devrimsel olduğunu iddia ediyor. Gerçek zamanlı savaşların yer alacağı Phantasy Star Online 2'de üçüncü şahıs kamerasından karakterimizi yöneteceğiz ve karşı saldırular ile kombolar kullanarak



düşmanlarını alt etmeye uğraşacağız. Silah temelli yeteneklerimizi bu savaşlarında devreye koyacağız. Bu yetenekleri optimize edebileceğiz ve farklı kombinasyonlar oluşturmak böylece mümkün olacak. Karakter oluşturma ekranının detaylı olacağını bahsediyor Sega. Bu seçeneklerin fazla olması birbirinden farklı karakterlerin olmasını ve size benzer karakterlerin sayısını azaltacaktır. Bundan hemen sonra

irk foton enerjisini kullanmayı öğrenmekte, kullanmakta ve bu enerjiyi kullananlara karşı verilen savaşlarda rakipsiz bir ırk olacak. Cast ırkı ise bir sayborg gibi görünüyor; ancak bir sayborg değil, son derece kalın ve teknolojik zırh giymiş olan bir ırk olarak karşımıza çıkıyor. Cast ırkı fiziksel olarak oyundaki en güçlü ve en dayanıklı ırk. Bu ırkın zayıflığı ise kalın zırhlarından dolayı foton enerjisini kullanamıyor olmalarından

Sega, düşmanlar ile mücadeleler sırasında kullanılacak olan dövüş sisteminin devrimsel olduğunu iddia ediyor

ırk seçimine giriyoruz. İnsan, Newman ve Cast adında üç farklı ırk bulunacak oyunda. İnsan ırkı, oyunun her yöne sapabilecek dengeli ırkı oluşturuyor. İnsan ırkı yakın dövüşerde, menzilli dövüşlerde veya foton enerjisini kullanmakta ustalaabilecek. Newman'e baktığımızda ise bu ırkın İnsan ve Cast ırklarından fiziksel olarak daha güçsüz olduğunu söyleyebiliriz. Newman ırkı bu açığını ise foton enerjisini kullanmaktadır yeteneğiyle kapayacak. Bu

ibaret. Cast ırkıının eşsiz ve muazzam bir dövüş becerisi olacak. Oyundaki ırk sayısının şimdilik yeteli olmadığını söylemem gerekiyor. Birkaç ırkı daha eklenmesi oyuna daha büyük bir heyecan katacaktır. Oyunun seviye sisteminin sınıf temelli olacağı Seganın verdiği diğer bilgiler arasında yer alıyor. Bu bağlamda oyundaki sınıfları da kısaca anlatmak istiyorum. Aynı ırklar gibi sınıflarda da şu an çeşitlilik olmadığını söylemem gerekiyor. Hunter >



Select an item to change the current expression.

> Ranger ve Force isimli üç sınıf PSO2'de yer alacak. Hunter sınıfı oyundaki yakın dövüş sınıfını oluşturacak ve sayısız yakın dövüş silahıyla yeteneklerini birleştirecek. Her silahın kendine özel bir tasarımlı olacak. Hunterların giriştiği savaşlar oldukça yoğun geçecek ve gelişmiş defansif yeteneklere sahip olacaklar. Oyunun ikinci sınıfı olan Ranger'a göz atalım birazda. Ranger oyunun ölümcül menzilli savaş sınıfı olacak. Ranger sınıfı savaşları keskin nişancılık silahlarıyla uzaktan dikkatlice izleyecek ve hedefi olan düşmanını seçip indirebilecek. Bu yüzden Ranger seçmeyi

düşünen oyuncular, konuşlanacağı yerleri savaş alanının direk görülebildiği alanlardan seçmeli ve kendilerini daha zor ele verecek şekilde konuşlanmalı. Phantasy Star Online 2'de yer alacak olan son sınıf ise Force olacak. Force sınıfı foton enerjisini kullanabilen sınıf olarak karşımıza çıkacak. Force sınıfı dostlarına yardım edecek ve bunu iyileştirme yoluyla yapacak. Bunun yanında Force sınıfı, eşsiz bir şekilde düşmanlarını kontrol yeteneğine sahip olacaklar. Düşmanlara zarar verebilme veya verilen zararı artırabilme yeteneğine sahip olan Force sınıfıavaşlarda yeri doldurulmaz bir konuma sahip olacak. Oyun içi videolarda gördüğümüz savaşlara baktığımızda komboların son derece önemli olduğunu ve görsel açıdan bir şov yaşandığını söylemeliyim. Savaşlarda düşmanı çevirip fırlatma gibi hareketleri görebileceğiz. Bu arada bir detayda oyundaki yaratıkların bazıları da kombo saldırılalar kullanabilecek. Bu yaratıklara karşı son derece dikkatli davranış mal ve saldırılara yakalanmamaya çalışmalı.





Oyunda olacak olan keşif sisteminden bahsetmemek de olmaz. Phantasy Star Online 2'nin dünyası oldukça geniş olacak ve muhtemelen galaksi içerisinde farklı gezegenlere yolculuk edebileceğiz. Tüm bu evren içerisinde bizi hayran kalacağımız muhteşem manzaralar ve olağanüstü yaratıklar bekliyor olacak. Bosslar küçük boyuttaki güçlü yaratıklardan tutunda devasa kanatlarıyla normal bir insanı uçurabilecek ejderhalara kadar uzanabilecek. Sega, galaksi içerisindeki yolculuk sırasında oyuncuların destansı bir macera yaşayacaklarını iddia ediyor. Oyunun grafiklerinin son derece renkli olacağını yayınlanan videolardan ve ekran görüntülerinden anlamak mümkün. Grafik kalitesinin tam olarak yeni nesil olduğunu söyleyemem ancak çevre tasarımları, karakter tasarımları, efektler oldukça canlı görünüyor ve bu da heyecan verici bir görüntü ortaya koyuyor. Özellikle boslar ihtisamlı bir yapıya sahip olacak.

Oyunun görselliğinin yanında ses efektleri de başarılı olacak gibi duruyor. Oyun Japonya'da piyasada çıktı bile ve çoktan bir milyon kullanıcıyı geçmiş durumda. Bu bölgede oyunu son derece tutulmasına rağmen Phantasy Star Online 2, Avrupa ve Kuzey Amerika'da bu yıl piyasaya sürülecek. Oyun için tam olarak bir çıkış tarihi verilmedi; ancak benim tahminim yılın son çeyreğinde piyasadaki yerini alacağı yönünde. En kötü ihtimali düşünecek olsak bile bu yıl oyunun açık betasını oynayabileceğiz. Bu arada oyun PC'nin yanı sıra PS Vita'ya da gelecek gibi görünüyor. Ancak platformlar arası bir bağ olacak mı henüz belli değil. ■ **Enes**

Bir Bakışta

- Farklı ve geniş dünyalar
- Canlı görsellik
- İrk ve sınıf çeşitliliği az

◆ **Aksiyon, RPG, TPS**



Yapım Firehurts Interactive **Dağıtım** Firehurts Interactive
Web www.titansoftime.com **Çıkış Tarihi** 2014

Titans of Time

Cesur savaşçıların mücadelesi...

Titans of Time birçok özelliğe sahip yeni bir ücretsiz browser tabanlı 3D MMORPG. Oyun tam etkileşimsiz bir MMORPG. Zengin olmak, yeni yerler fethetmek ve zaferler kazanmak için bir şampiyona bürünyorsunuz. Oyun içinde, sayısız düşmanları yeneceğiniz, geniş bölgeler keşfedeceğiniz ve birçok gizemli tapınakta savaşacağınız çok sayıda macera sizi bekliyor.

Titans of Time oyununda çeşitli zorlukların bulunduğu savaşlar, sınırsız bir PVP, birçok farklı eşya ve gerçek zamanlı bir mücadele bulabiliyorsunuz. Oyunu başlarken, her birinin farklı yeteneklere ve özelliklere sahip olduğu, özelleştirilebilen dört karakter sini-

findan birini seçebiliyorsunuz. Mistik bir Rahip, hızlı bir Suikastçı, bilge bir Filozof ya da cesur bir Titan olarak maceranıza başlayabilirsiniz. Tek karar vermeniz gereken şey ne tür bir savaşçı olmak istedığınız.

Titans of Time browser tabanlı oyununda çeşitli meslekler de edinebiliyorsunuz. Bunlar, balık tutma, yemek pişirme, şifacılık ve simya öğrenme olarak ayrılmıştır. Görevlerinizi yapmak için yola çıktığınızda şifa iksirleri yapabilir, şifalı otlar toplayabilir, kendi balıklarınızı yakalayabilir ya da usta bir aşçı olabilirsiniz. Bunun yanı sıra, karakterleriniz karşı karşıya kalacakları çeşitli savaşlarda ve



görevlerde kendilerine yardımcı olacak bazı yetenekler de elde ediyor. Bu yetenekler sizin dayanıklılığınızı, çevikliliğınızı, hassasiyetinizi vb birçok özelliğinizi artırmamanızı yarılıyor. Oyun esnasında eğitim ile özel-

eğitimin verimliliğini etkiliyor. Görevlerden elde edeceğiniz puanlar ve kutsal su ile bunları yenileyebiliyorsunuz.

Rakipleriniz ile yüzüze geldiğinizde, düşmanlarınızı alt etmek için hızlı hareket

Rakipleriniz ile yüzüze geldiğinizde, düşmanlarınızı alt etmek için hızlı hareket etmeli, kuvvetli vuruşlar sergilemeli, güçlü büyüler yapmalısınız

liklerini geliştirebiliyorsunuz. Eğitiminizi etkileyebilecek iki tane özellik bulunuyor: Enerji ve İnanç. Enerji seviyeniz eğitim yapma sayınızı etkilerken, İnanç yaptıığınız

etmeli, kuvvetli vuruşlar sergilemeli, güçlü büyüler yapmalısınız. Tecrübe kazanıkça ve düşmanları yendikçe hem yeni yetenekler elde edecek hem de daha güçlü olacaksınız.

Sıradan bir MMORPG'dan pek de farkı olmasa da browser tabanlı olması sayesinde oyunu indirmekle uğraşmadan bir göz atabileceğiniz ve yeni bir dünya keşfedeceğiniz bir oyun. ■ **Burçın**



Bir Bakışta

- Renkli grafikler
- Meslekler

■ **MMORPG, PvP, Farklı meslekler**



Sonu olmayan efsane...

Cok uzun yillardir piyasada olan, yaşı bir kurt World of Warcraft. 2005 yılından bu yana piyasada olmasına rağmen hala tahtını korumaya devam ediyor. MMO dünyasının en çok saygı duyduğu, bu piyasanın adeta lideri haline gelmiş bir oyundan bahsediyoruz. Bir strateji oyunu olarak piyasaya çıkan Warcraft'in üç oyunu da son derece başarılı yapımlırdı. Özellikle Warcraft III oyun dünyasına çok şey kazandırdı. Bir kere Warcraft'ı dünya çapındaki en popüler halini almasını sağladı. DOTA gibi bir oyun modunun daha sonra apayı bir oyun türüne dönüşmesine yine bu oyun vesile oldu. Ve tabii ki World

of Warcraft gibi efsanelerin arasına adını altın harfler ile yazdırın bir oyunun temelini oluşturdu.

World of Warcraft aslında ilk olarak Kasım 2004 tarihinde Amerika Birleşik Devletleri'nde raflardaki yerini aldı. Oyunun Avrupa'ya geliş tarihi ise Şubat 2005'i buldu. Belki oyuncuların çoğu piyasaya çıkmadan önce World of Warcraft'in iyi bir oyun olacağını zaten düşünüyordu; ancak pek az kişi oyunun bu derece ses getirebileceğini tahmin edebilmişti. World of Warcraft piyasaya çıktığında neredeyse tüm otoritelerden tam not almayı başarmıştı. Üçsüz bucaksız dünyası,



bugün bile hiçbir MMO oyununda bulamadığımız senaryo heyecanı, meslek sistemi, sınıf veırk çeşitliliği, zindanlar, raid'ler ve çok daha fazlası bu oyunun içerisinde yer alıyordu. Açıkça söylemek gerekirse en çok ses getiren konularlardan biri oyunun senaryosuydu. Oyunun tabanında çok sağlam bir hikâyeyin yer olması ve bu hikâyeyin bir MMORPG oyununa işlenebilecek iyi şekilde işlenmesi WoW'un en sevilen özelliklerin-

ABD'de WoW'un ilk genişleme paketi olan Burning Crusade piyasadaki yerini aldı. Burning Crusade ile seviye sınırı 60'dan 70'e yükseltildi. Oyunun en popüler sınıflarından olan Dranei ve Blood Elf'ler yine bu paketle birlikte WoW dünyasına dâhil oldular. Outland bölgesi, yeni zindanlar, yeni raidler, PvP alanları, yeni bir meslek olan Jewelcrafting ve yeni binekler Burning Crusade'in getirdiği yenilikler arasında yer almaktaydı. Zaten

Oyunun tabanında çok sağlam bir hikâyeyin yer olması ve bu hikâyeyin bir MMORPG oyununa işlenebilecek iyi şekilde işlenmesi WoW'un en sevilen özelliklerinden biri oldu

den biri oldu. Oyunun her taşının altından bir hikaye ögesi çıkacaktı neredeyse... Her şeyin birbirileyle bağıntılı olması, meraklı oyuncuların bu bağlantıyi keşfetme çabaları WoW'u efsane haline getirdi.

WoW bu başarısının üzerine sürekli bir şeyler katarak ilerlemeye devam etti. Ocak 2007'de, aynı gün hem Avrupa'da hem de

geniş bir içeriğe sahip olan oyun daha da büyütmüştü dünyasını. Burning Crusade'in piyasaya çıkışının üzerinden 2 yıl geçmeden WoW'a zirve yapacak olan ek paket olan Wrath of the Lich King ile tanıtıldı. Kasım 2008'de piyasada yerini alan bu pakete beraber oyuncular adeta çılgına döndü. WoW belki de en yoğun şekilde bu pakete



bırlikte oynandı. Birçok yeni yeteneğin, eş-yanın bineğin yanı sıra yepyezi bir kılıt olan Northland oyuna dahil oldu. Seviye sınırı 80'e çıktı ve yeni meslek Inscription ile tanıştık. Bu sefer yeni birırk yerine yeni bir sınıf, yani Death Knight sınıfı WoW'a dahil oldu. Oyuncular Wrath of the Lich King'i de büyük bir iştahla tükettiler.

Blizzard 1,5-2 yıllık periyotlarda ek paket yay\xf1lama huyunu birakmad\xf1 ve Aral\xfdk 2010'da WoW: Cataclysm raflardaki yerini aldi. Cataclysm 3000'e yak\xfdn yeni görev getirdi ve seviye sınır\xfd 85'e \xclkartıldı. Bunun yanında senaryo gereğince oyundaki bazı bölgeler elden geçirildi ve kalıcı olarak değiştirildi. İki yeni ırk, Worgen ve Goblin oyuna dâhil oldu. Yeni meslek arkeloji, yeni raid'ler ve zindanlar yine Cataclysm ile beraber oyundaki yerini aldı. Cataclysm her ek pakette olduğu gibi yine yok sattı; ancak WoW bu paketle beraber yavaşça oyuncu kayb\xfd ya\xfdadı. Aslında daha bu paket çıkmadan evvel bu oyuncu kayipları başlamıştı; ancak Blizzard Cataclysm'in oyunu eskisinden daha iyi bir şekilde canlandıracına inanıyordu. Cataclysm'in geniş içeriğine rağmen bu paket bir süre sonra oyunculara yetmedi. Bunun üzerine Blizzard

bir hamle daha yaptı ve Mart 2011'de Mists of Pandaria'yı rafslara koydu. Bu hamle büyük tartışmalara yol açtı. Paket oyuna Pandaria ırkını getiriyordu ve bu ırk Alliance mı yoksa Horde mu olacağına kendi karar veriyordu. Her zaman olduğu gibi seviye sınırı da artırıldı ve 85'ten 90'a yükseltildi. Yeni sınıf Monk da bu ek paketin nimetlerindendi. Ancak birçok oyuncu bu paketi Cataclysm'den bile daha yetersiz buldu. Blizzard'in WoW üzerindeki son çırpınışları olarak düşününenler oldu. Bir yandan hızını kesmenden büyüyen ücretsiz oyun sektörü de WoW'u tahtından etmek için elinden geleni yapmasına rağmen kral yılmadı. Piyasaya kendi kadar detaylı bir oyunun çıkmamasını da fırsat bilerek büyük bir oyuncu kitleşini korumayı başardı. En sonunda WoW tahtına daha uzun yıllar sahip olacağıni en son BlizzCon'da oyunun beşinci eklenimi paketi olan Warlords of Draenor'i duyurarak adeta ilan etti.

Peki Blizzard bu defa neler planlıyor? Hangi yenilikler ile oyuncuların tekrar WoW'un o eski havasına girmesini sağlamaya çalışıyor? Warlords of Draenor'a biraz daha yakından bakalım. Bir kere oyuna yepeniyi bir kıl daha ekleniyor. Destanlarda işittiğimiz Draenor kitasına zamanda geri giderek sonunda ayak



basabileceğiz. Evet, yanlış duymadınız; zamanda geri gideceğiz ve Draenor kitasını bu şekilde keşfedeceğiz. Bu arada Blizzard'in Draenor için yayınladığı haritada yedi farklı bölgenin yer aldığığini görüyoruz. Ayrıca haritada yine isimlerini destanlardan istiğtimiz merak uyandıran karakterleri bulabileceğiz. Oyundaki en ilginç yenilik ise kuşkusuz Garrison sistemi olacak gibi görünüyor. Bu sistemi bir nevi ev sistemi olarak düşününebiliriz; ancak tam olarak öyle olmayacağı da söyleniyor. Garrison bölgelerine farklı işlevlerde binalar dikebileceğiz. Bu binaları geliştirebilecek ve dostlarımızın garrison'u muza ziyaret etmesine olanak sağlayacağız. Garrisonlar bir nevi kişisel instance'larımız olacak ve Blizzard Garrison sisteminin oyuna farklı bir hava katması bekleniyor. Bu arada bir diğer müjdeli haber oyuncuların sürekli olarak şikayet ettikleri grafiklerden geldi. Blizzard daha önceki genişleme paketlerinde grafik kalitesinde fazla geliştirme yapmaktan kaçınmıştı. Bu defa oyuncuların bu yöndeki dileklerini dikkate alan Blizzard, sonunda grafiksel anlamda bir yenilemeye gidiyor ve oyundaki tüm karakterleri en baştan tasarlıyor. Hatta Blizzard şimdiden oyunun tamamlanan bazı modellemelerini yayımladı. Karakter tasarımlarının eskisinden daha iyi olduğu bir gerçek...

Tabii yeni zindanlar, raidler, canavarlar, düşmanlar bu pakette bizi bekliyor olacak. Buna paralel olarak da seviye sınırının 90'dan 100'e çıkarılacağı haberini de vermem gerekiyor. Blizzard'in verdiği bir diğer karar daha var. Bu da oyuncuların direk olarak Warlords of Draenor'a giriş yapmalarını sağlamak. Bunu sağlamak için Blizzard oyuncuların isterlerse direk olarak 90. Seviyeden başlamalarına olanak tanıyacak. Tabii bu özelliğin yalnızca oyundaki bir karakteriniz üzerinde uygulanabileceğini belirtmem gerekiyor. Yenilikler bununla da sınırlı kalmıyor. Blizzard oyunun envanter sistemini de elden geçirmeye karar vermiş. Bundan böyle envanterimiz eşyalarımız türlerine göre ayırbilecek ve her tür eşya için özel çantalarla otomatik olarak yerlestirebilecek.

Blizzard, Warlords of Draenor ile WoW'dan daha uzunca bir süre vazgeçmeyeceğini açıkladı. Efsane oyun tam gaz yoluna devam edecek gibi görünüyor. Eski WoW oyuncuları Warlords of Draenor'u oyuna dönüş bahanesi olarak kullanabilir ve yapılan onca reklam ile WoW'un marka ismi sayesinde pek çok yeni oyuncu kazanılabilir. Simdiden Warlords of Draenor'da verilecek mücadelede tarafınızı seçmenizi öneriyorum. Alliance ve Horde'un mücadelesi kolay kolay bitmeyecek gibi görünüyor... ■ **Enes**



Yapım R2 Games Dağıtım R2 Games Web magicbarrage.r2games.com

Magic Barrage

Pikselyik macera...

R2 Games yine bir tarayıcı tabanlı oyunla, Magic Barrage ile karşımıza çıkmış. Ancak Magic Barrage görsellik olarak R2 Games'in diğer oyunlarına göre biraz daha farklı bir görselliğe sahip bir oyun. Oyun piksel piksel grafikler kullanarak bir

R2 Games'in tarayıcı tabanlı oyunlarının en büyük başarısı oyunlarda yer alan zengin içerik. R2 Games aynı kuralı Magic Barrage'da da işlemeye devam etmiş. Bu zenginlik bizi ilk olarak sınıf seçiminde karşılıyor. Tam sekiz farklı sınıf bizi karşı-

R2 Games'in tarayıcı tabanlı oyunlarının en büyük başarısı oyunlarda yer alan zengin içerik

MMORPG oyunu olarak piyasadaki yerini almış ve bunu online ortama çok iyi aktarmış. Retro dönem oyunlarına ayrı bir ilgim olmasından dolayı Magic Barrage'ı görünce dayanamadım ve oyuna deliverdim. Magic Barrage ortalama bir MMORPG oyunundan pikseli grafikleri dışında fazla farkı yok, hatta bu grafiklerin meraklıları için en büyük artışı olduğunu söyleyebilirim.

yor. Bu sınıflara bakacak olursak, Warrior sınıfının oyunun soğuk kanlı savaşçıları ve dünyayı gezen yabani gezginlerden oluştuğunu görüyoruz. Yere vurdukları sert darbelerle düşmanlarını etkisiz hale getirebiliyorlar. Archer iyi kullanıldığında, oyunda menzilli saldırı yapabilen sınıfların en tehlikelisi olarak karşımıza çıkıyor. Archer okları sayesinde geniş bir menzilden



düşmanlarına büyük zararlar verebiliyor. Mage, genellikle büyüler enerjinin yoğunlaştığı toplar oluşturuyor ve düşmanlarını alt etmek için bu toplarla saldırıyor. Priest ise oyundaki destek sınıfını oluşturuyor. Kendini insanlara yardım etmeye adamış olan bu sınıf, dostlarını iyileştirebiliyor. Benim en çok kullandığım sınıf olan Ninja sınıfı, delici silahlarıyla düşmana gizlice karşılaşabiliyor ve saniyeler içinde onu yok ettikten sonra gölgelere karışabiliyor. Ninjalar temel saldırısında ileri doğru ninja yıldızı fırlatabiliyor ve bu da bu sınıfın menzilli yönünün olduğunu gösteriyor. Ağır bir zırh giyen Paladin sınıfıavaşa son derece yatkın ve birkaç düşmanla birden kolayca başa çıkabilmesiyle ön plana çıkarıyor. Warlock'lar, Black Arcane adında gizemli bir güç kullanıyor. Bu güç diğer oyuncuları kontrol etmeye yarıyor. Her ne kadar bu sınıf güçlü gözükse de savunmada son derece zayıf bir sınıf olarak karşımıza çıkarıyor. Oyunda yer ala son sınıf ise Assassin. Bu sınıf bir miktar Ninja'ya benziyor. Assassin'in en önemli özelliği ise çok hızlı bir şekilde düşmanını alt edebilmesi ve bunu bir tek darbede yapabilmesi. Şunu söylemem gerekiyor ki Magic Barrage genel anlamda R2 Games'in diğer

oyunları gibi işliyor. Yani oyuna başlarken kısa bir tutorial oynadıktan sonra görevler yağmur gibi akyor üzerinize. Seviye atlalıça yeni yetenekler kazanıyoruz. Görevler en iyi seviye atlama yolu. Bunun dışında oyunda yer alan canavarları öldürerek de tecrübe puanı kazanıyoruz. Görevlerde genelde belli seviyelere sahip zindanlara giriyoruz. Bu zindanlarda normal düşmanların yanı sıra sıra zindan sonunda büyük bir boss ile karşılaşıyoruz. Her bossun kendine ait bir saldırı yönetimi mevcut.

Magic Barrage oldukça başarılı bir şekilde retro dönemi online ortama aktarmış. Kimi yerlerde monotona bağılıyor olsa da o eski dönemde oyunların tadını atmosferiyle, müzikleriyle ve görselliğiyle oyuncuya aktarmayı başarıyor. Retro döneme ait oyunları özleyenlerdeniz Magic Barrage'a göz atmanızı öneririm. ■ **Enes**

Magic Barrage

- + Retro dönemin yansımı, eğlenceli boss savaşları, sınıf çeşitliliği
- Zaman zaman monotonlaşması, arayüz

MMORPG, retro, tarayıcı

7,5



Yapım Edge of Reality **Dağıtım** Edge of Reality **Web** www.loadout.com

Loadout

Silahınıza isim koyun

Büyüklerde piyasada oldukça fazla sayıda FPS yada TPS olan online aksiyon yapımları bulunuyor. Fakat özellikle, bu yapımların çoğunu denemiş oyuncular için belirtiyorum, hiç kuşkusuz neredeyse hepsinin birbirine benzедini fark etmişler-

vermiş olan Edge of Reality stüdyoları, karşımıza Loadout ile çıkıyor. Oyunda kullandığımız karakterin giyiminden ve taktiği aksesuarlardan tutun, kullandığı silahın tipi ve geliştirmelerin kadar her şey çok detaylı olarak oyuncu-

Karakterin giyiminden ve taktiği aksesuarlardan tutun, kullandığı silahın tipi ve geliştirmelerin kadar her şey çok detaylı olarak oyuncuların seçimine sunulmuş vaziyette

dir. Hal böyle olunca da bu oyular belirli bir oyuncu sayısını aşamıyor ve bu sebeple yapımcılar oyunun üstünde geliştirme yapmaktan uzak duruyor. Sonuç olarak bu tür yapımlar piyasada ucuz yapımlar arasında anılıyor. Fakat bu yargıyı kırmaya karar

ların seçime sunulmuş vaziyette. Zira en beğendiğim kısımlardan biri, kendi silahını oluştururken çok sayıda farklı kombinasyon deneyebilecek olmanız. Hatta abartarak bu baştan aşağı oluşturduğunuz silahları kişiselleştirmek adına, sanki evcil



hayvanınıza isim koyar gibi bu silahlarda da isim koyabiliyorsunuz. Son olarak, oluşturduğunuz silahi oyun içinde nasıl olduğuna dair test etmenizde mümkün kılınmış. Karakter çeşitliliğine gelecek olursak, oyunda toplam üç adet karakter bulunuyor. Bunlardan ilki Axl adında ve Rambo'yu andıran bir asker. İkinci sırada ise bir sokak çetesinin üyesini andıran ve zenci bir karakter olan T-Bone geliyor. Son olarak, Helga adında biraz şişman olan ve çirkin sayılabilenek bir bayan karakter mevcut. Her karakterin kendine has kullandığı aksesuarlar bulunuyor. Yani bu üç karakterin her birini farklı bir biçimde özelleştirebiliyorsunuz. Açıkçası benim için online yapımlarda olması gereken en önemli özellik, çeşitliliğin oldukça fazla olması ve karakterin kişiselleştirilebilmesidir. Sonuç olarak oyun neredeyse tamamen oyuncuların özel zevklerine göre dizayn edilmeye açık bir durumda. Tabii ki bu şekilde hitap edilen oyuncu sayısı da artmış oluyor. Bu arada yapım, her şeyin grafik kalitesinden ibaret olmadığını da kanıtlıyor. Tabii ki bu cümle grafik kalitesinin kötü olduğu anla-

mina gelmesin. Zira grafikler Team Fortress yapımını andıran Cartoon, yani çizgi film ve animasyon tadında bir görüntüye sahip. Fakat bu görüntü kalitesi gayet eğlenceli ve bilgisayar sistemlerini zorlamayacak bir halde. Bu eğlenceli ve sık grafiklerin ardından göze çarpan bir diğer şey, oyun dinamiklerinin gayet basit ve kolay olması. Oldukça rahat ve özgür bir şekilde hareket edebiliyorsunuz. Bu sayede oyuna kolayca adapte olabiliyorsunuz. Kontrollerin dışında, kullandığınız silahın efektleri de gayet tok bir his uyandırıyor. Ayrıca meydana gelen kan efektlerinin yanında, bir düşmanın büyük hasarlar verdiğiinde, kolunun





yada bacağının kemiklerinin görünmesi, yada kafa kısmına hasar verdığınızda ise kafa bölümünün, sadece beyin ve gözden ibaret kalması gibi komik ve eğlenceli görüntüler ortaya çıkması tarzında şeyleerde olabiliyor. Bu arada her oyuncunun epey detaylı olarak hazırlanmış bir profil sayfası var. Bu sayfadan tüm istatistiksel bilgilerinize ulaşabiliyorsunuz. Ayrıca profilinize ait bir avatar resmi bulunuyor. Bu avatar resminizi de değiştirmeniz mümkün. Fakat bu avatar resminin değiştirilmesinden, tüm karakter detaylarının değiştirilmesine kadar her şey için bir ücret ödemeniz gerekiyor. Fakat ücret derken, gerçek ücretten bahsediyorum. Oyunda birkaç şeyin haricinde, çoğu şey gerçek para ile satın alınabilecek. Yani Spacebux denilen oyun parası ile alınabiliyor. Spacebux denilen birimi ise gerçek para ile satın alabiliyorsunuz. Yani sistem gayet basit. Neyse ki silahlarınıza taktığınız eklentilerin büyük bir kısmı için gerçek para talep edinmiyor. Oyunda bulu-

nan silah çeşitliliğini daha detaylı inceleyecek olursak, her silah için ayrı bir ekipman ve geliştirme için olan teknik ağaç adında bir bölüm bulunuyor. Bu geliştirmeleri yapmak için, oyunda kazandığınız tecrübe puanlarını kullanıyorsunuz. Oyun genel anlamda farklı ve hızla ilerleyen bir aksiyon barındırıyor. Açıkçası biraz realizm dışında bir atmosfere sahip olan Loadout'ın en çok keyif veren yönü de bu bence. Oyuna ilk giriş yaptığınızda gözüne çarpacak olan şey hiç şüphesiz Türkçe dil desteği olması olacaktır. Dikkat ettiyiseniz Türkçe dil desteği karşımıza daha fazla çıkar oldu. Buna ek olarak oyunda çalan rock müzikleri oyuncuya havaya sokmaya yeter nitelikte. Şirin ve eğlenceli grafiklerin, bu sert müziklerle olan kombini gayet güzel bir izlenim bırakıyor. Oyun içeriğine biraz daha degeinecek olursak, oyun içerisinde üç adet mod bulunuyor. Bunlardan birincisi Günlük modu. Bu mod, gerçek oyuncular yada botlara karşı olmak üzere iki adet



seçenek sunuyor. Bu seçeneklerin ardından, bazı küçük seçenek türleri bulunuyor. Mod genel anlamda Team Deathmatch sisteminde olsa da, bu küçük seçenekler ile bazı farklılıklar geliyor. İkinci modumuz ise Rekabetçi modu. Rekabetçi modunda

ki gerçek para ile satın aldığımız bu spacebux'ları, oyun sonlarında kazandığımız hediye kutularının içerisinde de bulabiliyoruz. Tabii ki karşımıza her zaman spacebux çıkmıyor. Bu arada oyunu denemek istiyorsanız, bir steam hesabına ihtiyacınız

Oyunda çalan rock müzikleri oyuncuya havaya sokmaya yeter nitelikte Şirin ve eğlenceli grafiklerin, bu sert müziklerle olan kombini gayet güzel bir izlenim bırakıyor

diğerı kadar seçenek sunmasa da daha zor bir halde. İlk modun karışımı sayılabilcek bir halde ve kazanmanız için düşman bölgesinin kalkanını imha edip, içerisinde bulunan güç kaynağını yok etmeniz gerekiyor. Ne yapmanız gerektiği çok basit. Fakat uygulama esnasında zorlanabilirsiniz. Zira düşmanlarınızın da eli armut toplamıyor. Üçüncü ve son mod, şuanda ne yazık ki aktif değil. İleri zamanlarda açılması beklenen modun ne olduğuna dair bir söyleti dolaşmıyor. Sonuç olarak oyundaki bir çok şeyin, gerçek para ile satın alınabilmesi, oyuncular için gerçekten kötü haber. Tabii

var. Daha sonrasında ise, Steam üzerinden oyunu ücretsiz olarak indirebilirsiniz. Tabii ki şunu söylemeliyim ki, piyasada denenmeye bile değimeyecek çok sayıda oyun yer almışken, Loadout mutlaka denenmesi gereken bir oyun. ■ **Abdullah**

Loadout

- ⊕ Cartoon grafikler ve aksiyon hızı
- ⊖ Çoğu şeyin para ile satın alınması

• TPS, Silah, Steam

8,5

Dragon Pals

Evcil ejderha isteyen?

Yine R2 Games imzalı bir sıra tabanlı ve anime tadında bir online yapım olan Dragon Pals, yapımcılarının yaptığı diğer oyunlardan neredeyse senaryo dışında hiçbir farklı olmayan bir oyun. Uzak doğu temasını içeren iki boyutlu bir MMORPG

bir hikâyeyi barındırıyor. Oyuna başlarken üç adet sınıf çıkıyor karşımıza. Her bir sınıf, iki cinsiyette olmak üzere Mage, Warrior ve Archer olmak üzere seçimimize sunuluyor. Mage büyük gücünü kullanan, Warrior zırhi ve yakın dövüş yeteneğine sahip olan ve

Oyunun bir avantajı browser tabanlı olması. Yani istediğiniz bir internet tarayıcısında, herhangi bir indirme işlemi yapmadan oyunu oynayabilirsiniz

olarak geçse bile, RPG unsurlarını tam anlayıla barındırdığını söylememeyiz. Oyunun bir avantajı browser tabanlı olması. Yani istediğiniz bir internet tarayıcısında, herhangi bir indirme işlemi yapmadan oyunu oynayabilirsiniz. Fakat bu durum bir avantajdan çok dezavantaja dönüşüdür durumlarda olabiliyor. Oyun içeriğine gelecek olursak, sanırım R2 Games üretimi olan oyunların hepsi aynı ara yüz ve görsellere sahip fakat senaryoları farklı. Demek istediğim her oyun aynı fakat farklı

son olarak archer, ok ve yay kullanan bir sınıf. Yani gördüğünüz üzere neredeyse her online yapımda bulunan, klasik bir hal almış ilk üç sınıf.

Oyunda bazı görevler esnasında NPC'ler ile aranızda geçen diyaloglarda vereceğiniz cevabı kendiniz seçebiliyorsunuz. Tabii ki bu durum çoğu zaman olmuyor. Açıkçası çok uzun soluklu bir oyun olacağını sanmıyorum. Çok basit bir şekilde bir savaş sisteminde oluşması ve üstelik bu sistemin sıra tabanlı olması, tamamen oyunculuk



Yapım R2 Games Dağıtım R2 Games Web dragon.r2games.com

kavramından uzak kalmış durumda. Oyunculuğun ön planda olmadığı bir yapımla karşı karşıyayız. Hatta yapımcıların diğer yapımları ile o kadar benzer ki, müziklerini bile aynı koyduklarını düşünüyor insan. Tabii ki hakkını vermek lazım, oyunun karakter ve çevre çizimleri gayet başarılı. Karakterlerin dış görünümleri çok yaratıcı görünüyor. Özellikle iki boyutlu bir oyun olması sebebiyle çevre ve atmosfer adeta resmedilmiş durumda. Bazı oyuncular iki boyutlu bir oyundan daha fazla ne beklenebilir ki diye düşünse de, piyasada iki boyutun sınırlarını zorlayan çok sayıda yapılmış bulunuyor. Sıra tabanlı aksiyonun dışında karakterimizi fare tıklamaları ile istediğimiz yere götürüyoruz. Oyunun diğer küçük bir farkı, oyuncuların evcil ejderhalara sahip olması. Ayrıca görevleri yaptığı esnalarda düşmanlarınıza savaşıırken, bu evcil ejderhanızda sizin yanınızda, sizinle beraber savaşıyor. Savaş dinamiklerinden biraz daha bahsedebilirsek, sıra tabanlı olmasına ek olarak, karakterimizin kullandığı alan hasarlı ve hedef odaklı yetenek büyülerini



bulunuyor. Bunları da kullanarak sıra tabanlı aksiyonun tadını almaya çalışıyoruz. Tabii ki ne kadar alabilirsiniz bilinmez. R2 Games bu tutumunu ne zaman değiştirecek hiçbir fikrim yok fakat, bu şekilde sadece basit oyunculara hitap ediyor. Denemek veya denememek tamamen size kalmış. Fakat denemediğiniz takdirde bir kaybiniz olmadığını da belirtmek istiyorum.

■ Abdullah

Dragon Pals

- ⊕ Çizim ve müzikler
- ⊖ Farklılıkta yoksun

5,0

■ *Anime, Sıra tabanlı, MMORPG*





Loadout

Loadout, türlerine tabii ki benzese de bennim için farklı bir yere sahip. Zira bu tür oyunlara aşık olan oyuncularda aradaki farkı rahatça görebilirler. Türlerine benzer olarak her ne kadar aynı sistem işlete bile, yapımcıların oyunu oyunculara bu şekilde

sunması gayet başarılı görünüyor. Müzikleriyle ya da çizgi film tadındaki eğlenceli grafikleri olsun, Loadout gayet eğlenceli dakikalar sunuyor. Umuyorum ki sistem dostu yapısı ve sık ara yüzü ile umarım istenilen noktaya ulaşabilir. ■ Abdullah



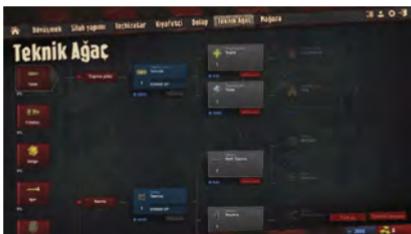
Kıyafetçi

Bu menüde, kullanmış olduğunuz karakterin tepekinden tırnağa tüm görünümünü değiştirebiliyorsunuz. Hatta oyun esnasında yapabileceğiniz kısa dans figürleriniz bulunuyor. Bu dans figürlerini bile buradan değiştirmek mümkün. Fakat maalesef bu görsel değişiklikleri inceleme bölümünde bahsettiğim, spacebux ile satın alabiliyorsunuz. Bu da gerçek para anlamına geliyor. Son olarak sağ tarafta, mevcut olan üç farklı karaktere de göz atabilirsiniz.



Silah Yapımı

Burada dört tip silahın, eklenti ve aksesuarlarla yapınızı gerçekleştiriyorsunuz. Görüldüğü üzere silahınızın bölümlerinin yanında bulunan seçim kutucuklarından, o bölümde nasıl bir eklenti yapmak istediğinizle bağlı olarak seçenekler sunuluyor. Ekranın sol tarafında ise silahınızın detaylı bir güç tablosu duruyor. Ayrıca ekranın sağ üst tarafında bulunan "ATILKURT" yazısı, benim silahımı verdiğim isim. Siz de istediğiniz bir ismi silahınıza verebilirsiniz.



Teknik Ağaç

Menülerimiz arasında yer alan teknik ağaç bölümü, oyun sırasında kazandığımız tecrübe puanları ile silah özellikleri üzerinde geliştirmeler yapabileceğimiz bir bölüm. Tabii burada her tipte silah için, farklı geliştirmeler bulunuyor. Gayet basit bir şekilde dizayn edilmiş durumda olan teknik ağaç, online oyunlardan görmeye alışık olduğumuz yetenek ağaçlarını andırıyor. Sanırım bu durumdan biraz ilham alınmış. Yine de gayet başarılı göründüğünü belirtmeliyim.

Profil Sayfası

Profil sayfanız, yani oyundaki diğer adı Dolap. Bu bölümde profilinize ait tüm istatistiksel detaylarınıza ulaşabilirsiniz. Görselde göründüğü üzere, bu bölüm üç menüye bölünmüş durumda. İlk olarak özeti menüsünde, genel özellikler yer alıyor. İstatistikler menüsünde ise daha detaylı bilgilere ulaşabilirsiniz. Son olarak Avatar menüsünde ise, profil resminizin yerine geçen bir görsel olması gerekiyor. Buradan da bu görseli değiştirebilirsiniz. Tabii görsellerin çoğu için spacebux gereklidir.



Oyun içinden

Loadout, Third Person Shooter, yani TPS türüne ait bir online aksiyon oyunu. Grafiklerindeki animasyon havasını mutlaka hissetmişsinizdir. Zira karakter modelleri bile bunu tek başına gösterebiliyor. Çevre dizaynı da bir o kadar hoş görünüyor gerçekten. Oyun sırasında, ekranınızda radar, sağlık barı, silah durumu ve takımların birbirine olan üstünlüğünü gösteren küçük bar bulunuyor. Yani oyun esnasında ihtiyacınız olan her şey abartısız olarak sunulmuş.

Mizahi efektler

En çok ilgimi çeken yerlerden biri, animasyon tadında olan bu grafiklerin, esprili ve mizahi bir biçimde oyuna uyarlanmış olması. Aslında ölen düşmanlar kanlı bir şekilde olse bile, bu size hiç vahşi gelmiyor. Görselde de görebilirsiniz ki, kafasından hasar almış bir düşman bulunuyor ve sadece beyin ve gözleri yerinde duruyor. Bu durum bahsetmek istediğim şeyin sadece küçük bir bölümü. Yani bunun gibi mizahi tarzda çok sayıda ölüm şekli ve karakter dansları bulunuyor.

En çok oynanan online oyunlar

YENİ

APB Reloaded

Yapım Reloaded Productions **Dağıtım** GamersFirst
Aylık Ücret Yok **Web** www.gamersfirst.com/apb



YENİ

FFXIV Online: A Realm Reborn

Yapım Square Enix **Dağıtım** Square Enix
Aylık Ücret 12,99\$ **Web** www.finalfantasyxiv.com



Marvel Heroes

Yapım Gazillion **Dağıtım** Gazillion
Aylık Ücret Yok **Web** www.marvelheroes.com



YENİ

Neverwinter

Yapım Cryptic Studios **Dağıtım** Perfect World
Aylık Ücret Yok **Web** nw.perfectworld.com



PlanetSide 2

Yapım Sony **Dağıtım** Sony
Aylık Ücret Yok **Web** www.planetside2.com

Türkçe
Arayüz

YENİ

RIFT

Yapım Trion Worlds **Dağıtım** Trion Worlds
Aylık Ücret Yok **Web** www.riftgame.com



Star Trek Online

Yapım Cryptic Studios **Dağıtım** Perfect World
Aylık Ücret Yok **Web** sto.perfectworld.com



Stronghold Kingdoms

Yapım FireFly Studios **Dağıtım** FireFly Studios
Aylık Ücret Yok **Web** www.strongholdkingdoms.com

Türkçe
Arayüz

YENİ

Warframe

Yapım Digital Extremes **Dağıtım** Digital Extremes
Aylık Ücret Yok **Web** www.warframe.com



War Thunder

Yapım Gaijin **Dağıtım** Gaijin
Aylık Ücret Yok **Web** www.warthunder.com

Türkçe
Arayüz

Kaynak: Steam



LEVEL ONLINE

HABER
DOSYA
İLK BAKIŞ

İNCELEME
REHBER
VİDEO
FORUM
ve fazlası...

www.level.com.tr

Her gün güncelleniyor

Nerede sörf yapacağınızı
bilmiyor musunuz?



Bilgisayar ve teknoloji konusunda en doğru adres

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



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

