

LEVEL

Eylül 2013 - 7.50 TL (KDV DAHİL) - ISSN 1301-2134

ÖZEL
KOLEKSİYON
SAYISI

#200

Yeni Tasarım. Yeni LEVEL.

PCnet bu ay dopdolu



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

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

DVD'DE BU AY

GÖRSEL EĞİTİM:
PHOTOSHOP'TA RÖTÜŞ
VE MAKYAJ TEKNİKLERİ

- Eğitim: Kendi e-ticaret siteni geliştir (1. bölüm)
- Oyun demoları
- Linux Mint 15 KDE
- Ashampoo Photo Converter 2



INTERNETTE YOK OLUN

Sosyal ağlardan alışveriş sitelerine kadar tüm internetteki varlığınızı tamamen silebilir misiniz?

#LVL200

Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi



Fırat Akyıldız

Çocukluğum dergilerle geçti. Haber dergileri, mizah dergileri, oyun dergileri... Her birini tek tek okur, sayfalarına bakar, bulmacaları çözerdim. Ya da tümünü önüme yığıp, logolarını karalardım. Tek tek, bıkmadan... En çok okuduğum dergiler, mizah dergileriydi; bayideki tüm mizah dergilerini satın alır; saatlerce, günlerce okurdum. Ta ki okumadığım tek bir harf kalmayana dek... Ve tabii ki oyun dergileri... İlk bilgisayarına dört yaşında sahip olmuş biri olarak oyun dergilerini takip etmemem imkansızdı. Türkiye'de olan veya yurtdışından gelen tüm oyun dergilerini takip ederdim; hayran hayran görsellere bakardım. Beğendiklerimi bilgisayarıcıya gidip, çektirirdim. Oyunları çok severdim; bu yüzden çocukluğumun bir bölümü oyun oynamakla geçti ama oyundan daha çok sevdiğim bir şey varsa o da dergiye, dergilerdi. "Bir gün evden çıkarken

annemle babama 'Ben dergiye gidiyorum' diyeceğim" diye geçirirdim aklımdan. Bugün, o dergideyim. 12 yıl... Gerçekten de uzun bir süre... 32 küsur yıllık yaşantımın önemli bir bölümünü LEVEL'da geçirmişim. Bazen kendime soruyorum; "Acaba farklı bir şey yapsaydım daha mutlu olur muydum?" diye ve sonra cevaplıyorum: "Hayır". Çünkü yazmayı seviyorum. Çünkü tasarımı seviyorum. Çünkü paylaşmayı seviyorum. Ve en önemlisi, özgür olmayı seviyorum. Tüm bunları elde edebildiğim tek yer burası. Evim... LEVEL... 17 yıl... 200 ay... Birakın oyun dergiciliğini, dergicilik için bile çok uzun bir süre. Özellikle Türkiye gibi, okuma ve düşünme refleksinin çok düşük olduğu bir ülkede... Ancak LEVEL, bu sisteme karşı koyuyor çünkü LEVEL'in Türkiye'nin

en çok satan oyun dergisi olmasının (ve bunu ısrarla korumasının) tek nedeni insanların oyunları seviyor olmaları değil; LEVEL'ı "okumayı", hatta LEVEL'la olmayı seviyor olmaları. Ama en zoru ne, biliyor musunuz? Onca zorluğa, soruna ve belki de kavgaya - gü-rültüye rağmen, 17 yıl boyunca bir arada durmayı başarabilmek. Yalnızca bugün künyede yer alanlarla değil, geçmişte bu dergiye dokunan ve emeği geçen herkesle... ■



Adem Başaran

LEVEL ile tanışma... Yıl kaçtı, hatırlamıyorum ama yaş küçük, bilgisayar sabit diski 2 GB vardı, yoktu, renkli monitöre geçeli çok zaman olmamıştı, CD sürücü son moda bir şeydi, MP3 ismini son zamanlarda duymaya başlamıştık. LEVEL'ı görüp yanında verdiği hediye Dedektif Fırtına oyununa yıllarca sinir olacağımı bilmeden dergiyi almış bulunmuştum. Zamanı için güzel denemeydi oyun ama hiçbir zaman bitirememiştim. Bir yerlerde mutlaka takılıyor, beni oyun dünyasından hızla uzaklaştırıyordu. Dergiyi ilk aldığımda ileride o dergide çalışacağımı, bir daha hiç oyun oynamayacağımı bilmiyordum. Firat Akyıldız'la tanışma... Vogel'in asansöründe

karşılaşmıştık ilk kez, yanımızda Gorcan Abi. O zamana kadar dergiyle ilgili hafızamda Dedektif Fırtına'dan başka bir şey yoktu. Birazdan yolun karşısındaki pastanede içilen bir kahve, hayal kırıklığının oyunu ve espresso makinesinin çıkardığı sesler üzerine yapılan uzun bir konuşma ile başlamıştı her şey, o sırada ileride beraber çalışacağımız bilinmeden. Derginin kadrosuna dâhil edilme... Gorcan Abi olarak derginin kıdemli takipçilerinin hatırlayacağı eski rock / metal yazarı, sonraları Korcan Meydan takma ismiyle derginin fotoğrafçılığını da ele geçirmişti. Gorcan Abi

ne zaman ki vatana, millete borcunu kapamaya gitti, bu kutsal fotoğrafçılık görevini bana teslim etti. O günlerden bu günlere devraldığım görevi gerek aktif, genelde ise pasif olarak yürütmeye çalışmaktayım; ileride başıma gelecekleri bilmeden. 200. sayı sanırım çok ilginç olacak. Daha yazarken aklımdan geçenler bunlar. Fotoğrafçıya bile yazı yazdırdıysa bu adamlar, kim bilir 200. sayıda daha neler olacak. Ben 250. sayıdan önce tekrar yazmayı düşünmüyorum, 50 sayı sonra görüşürüz okuyucu. ■



Asu Bozyayla

İlk sayısından itibaren LEVEL ekibiyle birlikteyim. Hala her sayıda, ilk sayısını çıkarıyormuşuz kadar heyecanlanıyoruz. Her sayı matbaadan çıkıp elimize geldiğinde, aynı heyecanla sayfalarını açıyoruz. Bir oyun dergisi elbette ki oyun severlerin bir araya gelip beraberce oyun oynayabildiği turnuvalar ve fuarlar olmadan düşünülemez. Biz de her birinden çok keyif aldığımız onca turnuva ve fuar alanında okurlarımızla buluştuk. Okurlarımız için hazırladığımız turnuvalar ve fuarlar elbette ki arka planında çok zahmetli ve detaylı iş yükü demek olsa da LEVEL ile yaptığımız her iş bize keyif verdi.

Bu da dergimizin o neşeli, keyifli büyüğünden kaynaklanıyor. Turnuvaların heyecanlı atmosferinde oyuncuların heyecanlı kapışmalarına şahit olmak, kim kazanacak diye beklemek, okurların heyecanını görmek hiç unutamayacağımız anılar olarak hayatımızda yer etti. LEVEL'in ilk sayısından itibaren her ay yeniden yaşadığımız heyecanla beraber, kimimizin çocuğu da oldu, LEVEL ile beraber büyüdü. Her ayın başında eve gittiğimizde yeni sayının çıkıp çıkmadığını soran oğlum Umut da benimle beraber LEVEL'in heyecanını yaşadı. Oyun dergiciliğinde dünyada eşi zor görülen

bir başarıya imza atan LEVEL'in 200. sayısı kutlu olsun. Hep beraber nice 200 sayılar göreceğimizi ve bu heyecanımızı kaybetmeden her ayın başında LEVEL ile buluşmanın sevincini yeniden yaşayacağımızı umuyorum. ■



@KaanU74

Yeni genişleme paketiyle üst sınır 200 level oluyor.
#LvL200

@AnilArgun

World of warcraft oyununda level atladığında, insan bir mutlu olur ya, böyle coşar ya. İşte böyle bir şey.
#LvL200



Ayça Zaman

Yıllarca derginin büyük fanatiklerinden biriyken hangi ara burada yazmaya başladım ben? 2009'da rüyamda dergide yazdığımı görüp Fırat'a "Ben de derginizde yazmak istiyorum!" diye mail attığımdan bu yana neredeyse dört yıl geçmiş. İş isteyip altı ay ortalıktan kaybolduktan sonra utanmadan tekrar mail atmıştım bir de. "Ben eğitimime odaklanmaya çalıştım ama bunu istemiyorum, bana verdiğiniz fırsat hala geçerli mi?" diye... Fırat tekrardan bu fırsatı bana verdi, iyi ki de vermiş!
İlk yazdığım sayı LEVEL 155'ti, ilk yazımsa Cities XL. Nasıl çaylaktım, anlatamam... 45

sayıdır buralarda bir şeyler karalıyorum; en sevdiğim oyunlardan tutun da adını bile duymadığım bağımsız oyun denemelerine kadar onlarca oyun inceledim. Geldiğimden beri The Sims 3 yazıyorum mesela, başka kimde bu kadar sabır var? Şaka bir yana, her koşulda yanımda olup beni destekleyen YY Fırat Akyıldız'a ve her geciktirdiğim yazıdan sonra bana katlanan editörüm Şefik'e buradan teşekkürlerimi iletmem artık farz olmuştu. Tuna, Emre, Ertuğrul, çocukluk kahramanım Cem Şancı ve diğer tüm yazarlar ile aynı kadroda olmak büyük şans. Bu

süreç içinde başıma gelen en güzel olay hiç şüphesiz ki 200'ü görebilmek... "200. sayı geliyor!" cümlesiyle bile hissettiğim duyguları tarif edebilmem imkânsız, 16 yıllık efsane bir tarihin parçası olmak bir yana, bu tarihe tanıklık ediyor olmak bile mutlu ediyor beni. Şu an elinizde tuttuğunuz dergi, bir dergiden çok daha fazlası oluverdi benim için. İyi ki varsın LEVEL, insan olsaydın kocaman sarılmıştım şu an sana. ■



Cem Şancı

Yıllardan 1998. Henüz 24 yaşında, kaslı, geniş omuzlu, sportmen, aksiyon dolu bir delikanlıyım ve üniversitede öğrenciyim. Bu sırada da şimdi şaşıracaksınız, biliyorum ama üçüncü romanımı yazıyorum. Güzel kızlardan gelen alev alev mektuplara cevap vermek için her gün iki ila beş saat mesai yapıyorum. Kalan zamanımda da ders çalışıyorum. Bir gün fakülteden eve dönüyorum. LEVEL dergisini de almışım, trafik iki adımda bir durduğu için dergiyi açmış, direksiyonun üzerine yaslayarak okuyorum. O sırada, "dergimizde yazacak yeni arkadaşlar arıyoruz" ilanını gördüm. Aklıma 6 yaşındaki anılarım geldi.

Şimdi, 6 yaş ne alaka diyeceksiniz, anlatayım. Yıllardan 1980... Yaşım 6. Türkiye'ye Atari oyun konsolları gelmiş. Televizyonda reklamları oynuyor. (www.bit.ly/11h0oG) Benim pedere de bu makineyi almadan sakın eve gelme, kalbini kırarım diye ultimatomu vermişim. Neyse, yıllar içinde Atari, Commodore 64, Amiga derken bir de baktım, 16 yaşında, dönemin video oyun dergisi 64'ler'de her ay 5 - 10 sayfa yazı yazmaya başlamışım. LEVEL'daki ilanı da görünce o günlerim aklıma geldi, gittim konuştum, "freelancer" olarak yazmaya başladım. Eski güzel günlerdeki gibi... Bu

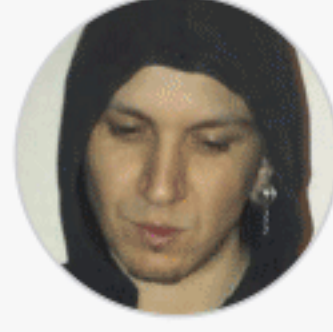
sırada bir yandan da fakültedeki araştırma görevlisi kadrosuna oynuyorum, bölüm başkanı da beni istiyor, her şey hazır. Ama o çok acı '99 depremi gerçekleşince devlet araştırma görevlisi kadrolarını kapatmasın mı?! Bakanlar televizyona çıkıyor, ülke ekonomisi çöktü, üç - beş yıl araştırma görevlisi almayacağız falan gibi laflar ediyorlar. Tam o dönemde de LEVEL'dan "derginin başına geçer misin" teklifi gelince kabul ettim, artık tam zamanlı olarak LEVEL için çalışmaya başladım. 2000'de CHIP dergisine geçtim ama gördüğünüz gibi LEVEL'dan hala kopamadım. ■

@tmadmac

"CD Oyun" sonrası dönemde "Rocko"nun askerlik sürecini saymazsak beni fazlasıyla doyuran... #LvL123
#LvL200

@NiyaziBrkY

#LvL200 Küçük kuzenim vardı, onu aaa bak bu dergi oyun veriyor deyip kandırıyordum, sonra oda LEVEL alıyordu, CD'sini ona verip dergiyi çorluyordum



Doruk Akyıldız

33 yıl ve yaklaşık olarak beş ay... Uzun süre sayılır; çeyrek asırdan sekiz yıl, beş ay fazla süre demek bu, yarım asırdansa 16 yıl ve yedi ay eksik... Senin anlayacağın "okuyucu", bu sayfanın karalayıcısının, "ilk çılgınlığını" attığı günün üzerinden bugüne usul usul 401 ay geçmiş. Yaşım kemale ermek üzere; öyle derler, izafi olsa da "kemal"e dair tüm kavramlar...

32 yıl ve yaklaşık olarak üç ay... Uzun süre sayılır; çeyrek asırdan yedi yıl, üç ay fazla süre demek bu, yarım asırdansa 17 yıl ve dokuz ay eksik... Senin anlayacağın "okuyucu", bu derginin kaptanının, "ilk çılgınlığını"

attığı günün üzerinden bugüne usul usul 387 ay geçmiş. İyi ki bu dünyaya benim kardeşim olarak gelmişsin ve iyi ki doğmuşsun Fırat...

Tarih: 20 Aralık 2007... Günümüzden 68 ay öncesi; 28 yaşındayım... Sağlam adam, büyük tiyatrocu Savaş Dinçel ölüyor. Toprağı bol olsun, ışıklar içinde uyusun... Ben de onun anısına bir yazı kaleme alıyorum. Bu yazı da LEVEL'da yayımlanan ilk yazım oluyor. Ustayı kaybettiğim için mutsuzum, LEVEL ailesine katıldığım içinse mutlu... Eylül 2013... LEVEL yaklaşık olarak 17 koskoca yılı ve tam tamına 199 koca-

man sayıyı geride bırakmış. Ellerinle tuttuğun bu dergi "okuyucu", LEVEL'ın 200. sayıdır ve sana 200. merhabasıdır. LEVEL'ın bugünlere gelmesinde en büyük pay muhakkak ki sana ait. Senin anlayacağın, bu "oyunun" başrol oyuncu sensin ve hep sen olacaksın. Bu yüzden alkışlar senin için "okuyucu", tüm alkışlar senin için... ■



Emre Öztınaz

1998 yılıydı... O zamanlar okuldan arta kalan vakitlerimde Atari'yi televizyona bağlar ve yatana kadar oyun oynardım. 999-in-1 gibi kasetler alıp (Sanki içinde 999 adet oyun varmış gibi.) eve gelir ve heyecanla oynamaya başlardım. Kaset almak için girdiğim bir dükkânda gördüm LEVEL'ı. Hemen aldım ve eve koştum. Hayatımda ilk defa bir dergi almıştım. Sayfaları heyecanla çevirmeye başladım. Atari oyunlarından sonra gördüğüm grafik karşısında şoka uğramıştım elbette ki. Gözlerim dört açılmışken dergide PlayStation ilanını gördüm. O dakikadan sonra kafamda tek bir fikir vardı: Bu alete sahip olmalıydım! Bu sırada kuzenim bir

bilgisayar almıştı. Hemen koştum ve LEVEL DVD'sini bilgisayarına taktım. İçinde 20'den fazla oyun demosu bulunuyordu. Hepsini tek tek kurdum ve denemeye koyuldum. İçlerinde iki oyun beni büyülemişti. Bunlardan birisi FIFA 98, diğeri ise Virtua Cop 2 idi. Ayrıca yine bu sırada LEVEL DVD'yi PlayStation'a takamayacağımı öğrenmiştim. Bir süre para biriktirdikten sonra sadece LEVEL DVD'ye göz atabilmek için tercihim PlayStation değil, bir adet PC satın almak olmuştu. İşte bu noktada hayatım şekillenmeye başladı. Tercihimi bilgisayardan yana kullanmanın sonucunda bir sene sonra HTML olarak

web sayfaları hazırlamaya başladım. Paint Shop Pro gibi programlarla da sayfanın grafiklerini yapmaya çalışıyordum. Liseyi sadece web sayfası yapma merakım yüzünden grafik bölümünde okudum ve devamında üniversite... Bu süre zarfında LEVEL almaya da hep devam ettim. Tam 11 sene sonra, aldığım ilk dergi olan ve bir bilgisayar almama sebebiyet veren LEVEL'da işe başladım. Aslında o dükkânda LEVEL'ı ilk gördüğüm andan itibaren hayatım değişmiş de farkında değilmişim! Nice 200'lere ve dokunduğun nice hayatlara LEVEL! ■



@Garbızal_

Yıl 2000. 3 yaşındayım. Oyuncu doğdum, oyuncu öleceğim. 97 Haziran doğumluyum. LEVEL benden 4 ay büyük. Şimdiyse #LvL200 pic.twitter.com/r6y7RUywwKu

@MertMertcetın15

#LvL200 Tiger Woods golf için neyse, R. Federer tenis için neyse, M. Jordan basketbol için neyse dergi için de LEVEL'dır

POPULAR SCIENCE EYLÜL SAYISINDA

GELECEĞİN UZAY MEKİÇİ

- ▶ Nano teknoloji harikası malzemeler
- ▶ Mezar dalgıçları
- ▶ Muhteşem laboratuvarlar
- ▶ Geleceğin bilgisayarları
- ▶ Genetik devrim
- ▶ Binilebilir böcek robot
- ▶ Konserve günüşiği

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



DERGİDE
Bu simgeyi
gördüğünüz
sayfalarda video
izleyebilirsiniz

EYLÜL SAYISINI
KAÇIRMAYIN!





Ercan Uğurlu

Level 1: İlk temas
Yıl, 2000. Yaş, 17. Oyun, Ground Control... Henüz LEVEL'da incelemesi yayımlanmamış, oyun yeni çıkmış... Öğle saatleri, odamda yalnızım... Bir yandan Ground Control'da birliklerime emir yağdırırken, öbür yandan masanın diğer ucunda sayfaları açık duran LEVEL'a ilişiyor gözüm. Bir an duruyorum, ardından hızla "Esc" tuşuna basıp oyundan çıkıyorum, Hotmail hesabıma giriyorum ve "Yeni" butonuna tıklıyorum... "Alıcı" kısmına o zamanlar LEVEL'ın Yayın Yönetmeni Sinan Akkol'u, Sinan Abi'yi, namı diğer "Blaxis"i ekleyip özetle "LEVEL'a yazmak istiyorum" diyen bir yazıya giriyorum. Birkaç gün sonra gelen cevap ise kısaca şöyle: "Şu sıra

Yeni bir yazar arayışımız ne yazık ki yok."
Level 2: Oryantasyon
Yıl, 2001. Yaş, 18. Oyun, Counter-Strike... O dönem herkes gibi ben de CS'cilerdenim. Sanane.com'da az çok tanınırlığım var; kullanıcı adı YOHJi, klan MGK... CS 1.6'ya Türkçe yama yapıyor ve bir kez daha LEVEL ekibine ulaşarak bu yamayı CD'de dergiyle yayımlamalarını istiyorum. Sağ olsunlar, beni kırmıyorlar, hatta daha sonra organizatörlüğünü LEVEL'ın üstlendiği ilk World Cyber Games'te beni CS hakemi olarak davet ediyorlar ve turnuva süresince onca yıl yazılarını okuduğum LEVEL editörleriyle birlikte çalışıyorum.
Level 3: Yolculuk başlıyor

Yıl, 2005. Yaş, 22. Oyun mu? Ne oyunu?! Hayat başlamış artık... Üniversite falan derken bir bakmışım, yazılımcı oluvermişim. Kader bu ya, yolum o sıralar web yazılım firması olan ve CHIP dergisine yazmakta olan sevgili abim Ümit Öncel'le kesişiyor ve birlikte çalışmaya başlıyoruz. Biliyor yazıya çiziye olan merakımı ve beni o dönem Resmi PlayStation 2 Dergisi'nin Yazı İşleri Müdürü olan sevgili Fırat Akyıldız'la tanıştıyor; böylelikle LEVEL yolculuğu da başlıyor...
Level 200
Şimdi, çocukluktan bu yana okuduğum derginin bir parçası olmuş olmak elbette ki harika. Nice mutlu 200'lere LEVEL! ■



Ertekin Bayındır

Nereden başlasam... Çocukluk zamanlarımda, o Commodore 64 oyunlarının olduğu atari salonuna mahalleden arkadaşlarımla peşine takılarak gittiğim günü dün gibi hatırlarım. O günden beri oyun oynamak bambaşka bir olay benim için. Hani hobi desem değil, saplantı desem hiç değil... Hayatım boyunca birçok şeye heves edip bıraktım ama oyunlar hayatımda her zaman oldular. Atari salonlarında cebinde tek jetonla akşamı etmek nedir, bilir misiniz? Evime taşıdığım ilk oyun makinesi Commodore 64'tür mesela. (Hoş, ders çalışacaktım onunla sözde. Annemler hala böyle bilir.) Şu an naçizane PC donanımım ve PlayStation 3'üm ile mutlu bir aileyiz biz ve çok yakında aramıza yeni bir aile

bireyi daha katılacak: PlayStation 4. Şöyle bir bakıyorum da öyle bir noktaya vardık ki şu an kitap okumak veya film seyretmek neyse oyun oynamak da öyle bir şey. Oyun yazarlığına nasıl heves ettim, bilmiyorum. Aklımın ucundan bile geçmezdi böyle bir şeye heves edeceğim. Öylesine bir hevesle ilk deneme yazımın malzemesi

olarak Resident Evil 4'ü seçmişim ama her şey o gün, LEVEL'ın sayfalarını karıştırırken gördüğüm yazar yarışması ilanı ile başladı. O yarışmaya da World of Warcraft'ın Wrath of the Lich King genişleme paketiyle katılmışım ve LEVEL ailesine dâhil oluşum bu sayede olmuştu. Şu an kaç yıl olduğunu hesaplamıyorum ama LEVEL, 200. yaşını kutlarken bu ailenin bir bireyi olarak şu anda bu satırları yazmak gerçekten tuhaf bir duygu. Yeni yaşın kutlu olsun LEVEL, nice yaşlara... ■



@OrhunKann

Herhalde en son maya takvimi için böyle geri sayım yapılmıştı #LvL200

@Tunahan_723

Küçükken abimin odasından aşırıp resimlerine bakardım, şimdi doya doya okuyorum. Zaman çok çabuk geçti. #LvL200



Ertuğrul Süngü

Ben de şu anda birçok okurun yaptığı gibi, bir dönemimi LEVEL okuyarak geçirmiştim. Hep bir oyun yapımcısı olmak istesem de edebiyata olan tutkum beni bu sektörden bir hayli uzaklaştırmıştı. Yıllar içerisinde aktif bir şekilde boy gösterdiğim üniversite FRP convention'larında tanıştığım Ali Güngör, tam da şu anda bu satırları yazmama sebep aslen. ODTÜ'nün 1997 yılından beri gerçekleştirdiği METUCON'un 2008 yolculuğunda, içerisinde olduğumuz trenin yemekli vagonunda daldığımız muhabbetin bir basamağıydı LEVEL. Konuşma esnasında Ali dergiye gireceğini söylediği zaman şekillenmeye başladı her şey. Almanya'dan bir yıl önce gelmiş olan

bendeniz, okuduğu İngiliz Dili ve Edebiyatı sayesinde bildiği tüm Türkçeyi rafa kaldırmıştı. Ali'nin, Fırat'ın, Şefik'in ve Elif'in büyük yardımlarıyla geldim bu noktaya. Çok klasik olacak tabii ki ama bundan beş yıl önce "LEVEL'in 200. sayısında yazacaksınız." deselerdi gerçekten inanmazdım. Dergiye girdiğim ilk günden bu yana çok şey değişti ama dergi içerisindeki sinerji hiçbir zaman değişmedi. Tam 200 sayı! Zaten tek bir çark bile bozulsaydı, sanıyorum şu anda bu sayıyı okuyor olamazdınız ve tabii ki biz de yazıyor olamazdık. Tüm bu zaman içerisinde yaşadığım en büyük mutluluksa şüphesiz ki okuyuculardan ge-

len e-postalar, Facebook üzerinden atılan mesajlar ve her seferinde LEVEL ailesinin giderek daha da büyüdüğünü görmek oldu. Bundan sonra nereye doğru yol alacağız ya da 300. sayı, eğer bir gün kazasız belası piyasaya çıkarsa şu anda LEVEL'i var edenler nerede olacaklar, gerçekten merak ediyorum ama şunu biliyorum ki böyle güzel bir okur kitlesine sahip olan hangi dergi olursa olsun, daha yüzlerce sayı hayatına devam edecektir. Bizlerden sonra bayrağı devralacaklara buradan selam olsun. ■



Gökhan Sungurtekin

Patronumuzun "Bir oyun dergisi çıkaracağız, yayın yönetmeni olur musun?" dediği günü hala dün gibi hatırlıyorum. Yayıncılık hayatında daha çok yeniydim. CHIP dergisinde editör olarak çalışıyordum. Bir derginin yayın yönetmeni olmak hayalden öte değildi benim için... Çok mutlu olduğumu ve aynı mesleği paylaştığım babama sevinçle haber verdiğimi hatırlıyorum... İstanbul Levent'te, bir apartman dairesindeki ofisimizde, derginin içerik yapısını belirlediğimiz ilk toplantıyı, bir oyun dergisiyle ilk defa CD veriyor olmanın heyecanını, ilk

okur mektuplarını (O zamanlar mektupları kâğıtlara yazıp postane denilen yerlerden gönderirdik.), LEVEL'i ilk defa bir bayii rafında görüşümü, sonraki sayıda sayfa sayısını artırmak için patronla mücadele edişimi de hatırlıyorum...

Ve en önemlisi, ilk satış sonuçları geldiğinde yaşadığımız sevinci...

Yeni bir oyun dergisini başarıya taşımak ve bu başarıyı devam ettirmek zor bir iştir. Çünkü oyun dergisi okuru, dergiyle arasında duygusal bir bağ kurar... Bunu talep eder. Samimiyet ister. Doğrudan iletişim ister. Okurken eğlenmek ister. İşini bilen ve kendisi gibi ince zekâyâ sahip bir yazar

kadrosu ister... Yeni gelen dergileri de kolay kolay kabul etmez. Çünkü zaten takip ettiği ve kendisini bir parçası hissettiği bir dergisi vardır.

İşte bu zor işi başaran ve bugünlere kadar başarıyla gelen LEVEL'in sırrı, yukarıda bahsettiğim şeylerin farkında olan, harika bir ekibe sahip olması... Ve tabii ki onu seven ve sahiplenen okurları...

İlk sayısından bugüne kadar, 200 ay boyunca LEVEL'a emek vermiş ve LEVEL'i okumuş olan herkese teşekkürler. 300. sayıda görüşmek üzere... ■

@eraydogan

#direngezi'den sonra #LvL200'ü tag'liyorum, düşün artık ne kadar önemin olduğunu. Ayrıca Aralık 1999'dan beri her ay lvl up.

@nediyecetimla

Neredeyse benimle yaşıt olan bir derginin 200. sayısını sabırsızlıkla bekliyorum #LvL200



Kaan Kural

200. sayı. LEVEL ilk çıktığında 386dx falan vardı herhalde. Amiga döneminin zirvesi olsa gerek. Oyunlar 1.44 MB disklerde alınır-
dı. 1.44 MB diyorum ey okur. Şimdi saniyede 1.44 MB indirme yapan internet servis sağla-
yıcıya sövüyoruz.

Bir saniyede indirdiğin datayla aylarca sabah-
lara kadar oyun oynadık o zamanlar. Pirates,
Wings, Defender of the Crown, Sensible
Soccer... Amiga'nın Amiga olduğu dönemler.
İş nereden nereye geldi. Artık bırak disketi bil-
mem neyi, oyunlar bulutta duruyor da oradan
alıyorsun çoğu bilgiyi. Grafikler, algoritmalar,
her şey aldı yürüdü. Ama galiba her şeyin

bir döngüsü olduğu gibi bir yeniden başa
dönme söz konusu.

15 GB oyunlardan yeniden 15 MB'lara
iniyoruz. Son dönemin yıldızı mobil oyunlar.
Facebook üzerinden, akıllı telefonlardan
oynanan, her an yanımızda olan oyunlar.
Elbette ki PC, konsol vesaire teknolojinin
nimetleriyle insanın aklını uçuran şeyler
üretiyor da asıl mobil oyun piyasası çıldır-
mış durumda. Candy Crush, Temple Run
vesaire...

Son dönemde şahsen beni de çıldırtan
bir oyun mevcut mobil oyun dünyasında.
Yaklaşık altı aydır Blood Brothers'a sardım.

Banka kuyruğunda, vapurda, evde yat-
madan önce vesaire oynuyorum. Her an
telefonda yanımda oyun.

Aslında kaliteleri, kapasiteleri değişse
de oyun oynama keyfi aynı. Tarzlar farklı
olsa da içimizdeki oyuncu değişmiyor. İlk
LEVEL zamanında Amiga'ydı, şimdi Andro-
id. 1.44 disketti, şimdi bulut. O zamanlar
üniversitedeydik, şimdi 40'a geldik... De-
ğişmeyen tek şey oyun tutkusu. 300., 400.
ve 500. sayıda da hiç değişmesin. ■



Recep Baltaş

Dergideki ilk yazımı ne zaman yazdım, tam
hatırlamıyorum. Sanırım 2007 yılı olması
lazım. İlk köşe yazımda verileri yedeklemek
için DVD kullanmak yerine sabit disk kullan-
manın avantajından bahsetmiş ve bu bağlam-
da (Bu kelimeyi çok sık kullandığım söylenir.)
onlarca DVD satın almak yerine sadece bir
tane sabit disk alarak bunu depolama amaçlı
kullanabileceğinizi söylemişim. Sabit disk
kapasitelerinin yeni yeni arttığı bu dönemde,
tam yerinde bir yazıydı. İşte bu yazıdır ki be-
nim o günden sonra "DVD'den Sabit Disk'e
Recep Baltaş" olarak anılmama neden olan.
Teknik Servis her zaman dediğim gibi sadece
kendi sorunuzun cevabını okuyup bırakmanız

gereken bir yer değil. Orada cevapladığım
her soruda 10 yıldan fazla bir bilgi birikimi
yatıyor. Bir söz vermişim; cevapsız hiçbir
soru kalmayacak diye. Bazen elimde ol-
mayan nedenlerden ötürü posta kutusunu
uzun süre açmadığım olmuştur. Ama
hiçbir zaman "bu mesajlar eskimiş artık,
cevaplamama gerek yok" demedim. Sa-
nırım bu düşünce beni ben yapan ve öyle
düşünüyorum ki sizlerin sevgisini kazan-
mamı sağlayan en önemli düşüncelerden
biri. Sağlığım elverdiği sürece sorularınızı
cevaplamaya ve -bakkallar tarafından
dava edilmiş olmama rağmen- bakkallarla
savaşmaya devam edeceğim!

LEVEL'in 200. sayısında halen burada
ve sizlerin sorularını cevaplıyor olmak
gerçekten çok hoş. Geriye dönüp baktı-
ğım internet ortamında binlerce yazım
ve makalem olsa da basılı bir yayında,
hele ki LEVEL gibi Türkiye'nin en köklü
oyun dergisinde yazıyor olmak en güzel
duygulardan biri. Sizlere güzel bir şeyler
verebilmişsem ne mutlu bana. Nice yeni
sayılara LEVEL! ■



@Celoogle

Vay be ilk sayı çıktığında 8 yaşındaydım, ne çabuk büyü-
dün serpildin #LvL200

@MuratLevnt

Adam 16 yıl 8 aydır kendini kasmış #LvL200 olmuş saygı
duymak gerek



Şefik Akkoç

Üniversite sınavına girip ortalama bir puan aldıktan ve tercihlerimi tamamen puanıma göre yapıp uzun ve mutsuz bir üniversite dönemine başladıktan sonra bir gün yolumun LEVEL ile kesişeceğini hiç düşünmemiştim. Her şey LEVEL Online forumlarının açılmasıyla başlamıştı, hatırlıyorum. Önce ziyaretçi, sonra aktif katılımcı ve son olarak yönetici konumuna geldiğim forumlar, kısa Progamer geçmişimin de etkisiyle LEVEL'a geçiş yapmama önayak olmuştu. Olan bitenin ardından o kadar uzun zaman geçti ki ne yazdığım ilk yazıyı hatırlıyorum, ne de yazdığım ilk sayıyı ama an itibarıyla 200. sayıyı hazırlıyor olmaktan ve

bu satırları yazdığım saat itibarıyla (00:34) LEVEL için bu kadar emek sarf etmekten büyük zevk aldığımı söylemem gerek. (Mazoşist miyim, neyim?) Yurtdışında oyun dergiciliğinin rotası hızla değişiyor, oyun dergiciliği evrim geçiriyor ama ülkemizde geleneksel dergicilik kalıpları halen geçerliliğini koruyor. Hem ülkemizde, hem de yurtdışında dergilerin "online"ın gücüne karşı koyamayıp birer birer kapanması kaçınılmaz bir süreç, evet ama ben halen dergi hazırlamayı, fiziksel bir ürün ortaya çıkarmayı seviyorum. Gün gelecek, LEVEL da basılı yayın sektörünü terk edecek,

online bir mecraya dönüşecek belki ama ben hiçbir zaman bu sayfaları hazırlamayı, tutmayı, çevirmeyi başka bir versiyona tercih etmeyeceğim. O kaçınılmaz gün gelene kadarsa 200, 201, 202, 203, 204, 205 diye saymaya devam edeceğim. Bugün yol aldığım bu yola çıkmamı sağlayan Sinan'a ve bu yolda halen yürümemi sağlayan Fırat'a ayrıca teşekkür etmek istiyorum. ■



Tuna Şentuna

Uzun zaman önce bir Tuna varmış. Çok oyun oynamış. Sürekli oyun oynamaktan üniversite sınavıyla bile ilgilenememiş maşallah ama zaten yazacağı bölümleri de kazansaymış, pek mutsuz olacaktı. O sıralar kendine bir internet sitesi yapmış Tuna, oyunlar tanıtmaya başlamış. Sonra bir dergiden teklif gelmiş, orada yayımlanmaya başlamış yazıları. Ve sonra "LEVEL" kapısına dayanmış, "Hocam bizimle geliyorsun..." demiş ve macera başlamış. Bakayım, tam 125 sayıdır LEVEL'da yazıyordum. 125'i böl 12'ye. Bu da sana 10,4 yıl eder. İnsan 10 yıldır aynı dergide yazar mı?

Yazarmış meğer... Normal bir insanoğlu, hele ki asıl mesleği dergi yazarlığı değilken ve asıl mesleğini de icra ederken bir dergide, bu denli uzun süre varlık gösteremez bana sorarsanız. Ama devam ediyorum, kismetse (Yaşlıyım.) devam da edeceğim. Ancak derginin tamamını, tüm satırlarını yazdığım gün bayrağı devredeceğim, daha önce olmaz! Buradan elbette ki teşekkür etmek istediklerim var. Fırat'a tabii ki teşekkür ediyorum bana sağladığı çeşitli olanaklardan ötürü. (Özel helikopter, jet, jetski, jetski galerisi.) Keza Şefik'e de teşekkürlerimi sunuyorum.

O da sağ olsun her ay bana sayfa planını atıp, "Al hepsi senin olsun." deyip rahat bıraktı, Posta'da parantezler yarattı, hiç üşenmeden yıllarca psikolog koltuğundan dergide seslendi. (Bence siz de ona bir teşekkür edin.) Emre'ye sayfaları şahane yaptığı için bir teşekkür, Ertuğrul'a yazılarında aynı zevkleri paylaştığımızı gördüğümdeki şaşkınlığı yarattığı için bir teşekkür, Ayça'ya onu itmeme izin verdiği için bir teşekkür... Elbette ki bu vakte kadar birlikte çalıştığım herkesi de unutmamak lazım. Nice 200. sayılara! (Zaten bir tane var.) ■

@Conviction18

#LvL200 Elinde belki oynayacağın bir PC yoktur, alırsın okursun, hayalini kurarsın, posterler falan, sonra bakmışın, 200. sayı gelmiş, hala PC yok

@hynric

200 level yok ki! Kesin hileli çardır #LvL200



Ümit Öncel

Türkiye’de ilk oyun dergisi çıktığında henüz ortada bırakın bugünkü oyun konsollarını, PC’ler bile yoktu. O dönem sadece C64’te ve Amiga’da oyun oynayabiliyordunuz. Benim için oyun yazarlığındaki ilk LEVEL da 1980’lerin sonunda henüz ufacık bir çocukken bilgisayar oyunlarından bahseden ilk dergi olan 64’LER’e gönderdiğim yazının yayınlanmasıyla başladı. O gün başlayan maceranın üzerinden 25 yıla yakın zaman, sayısız yeni oyun, başka dergiler geçti. Bu süre boyunca muhtemelen en önemli dönüm noktalarından biri GamePro’da oyun yazmaya başlamam oldu.

Çünkü Fırat Akyıldız ve Hasan Başaran gibi bugünkü LEVEL’in önemli bazı isimleri ile ilk kez orada yolum kesişti. Yıllarca genişleyerek büyüyen bu ekip içerisinde yola devam ettikten sonra oyun yazarlığında kendi adıma en üst LEVEL’a ise Fırat’ın bir gün arayarak LEVEL’da yazmamı istemesi ile ulaştım. 64’LER benim için tüm temellerin en iyi şekilde atıldığı ilkokuldu. LEVEL ise mezun olduğum üniversite. LEVEL’in bir oyun in-

celeme dergisinin çok ötesinde bir yaşam kültürü dergisi olması ise tüm yazarlar gibi benim için de sizlere oyunların ötesinde bir şeyler aktarabilmemizi sağladı. Ajan Simit ve Kahin’i anımsayanlar, ne demek istediğimi anlamışlardır. Bugün 200. sayısına ulaşan LEVEL’in 70’e yakın sayısına az ya da çok destek vermiş, hayatımın önemli bir kısmını LEVEL ile birlikte geçirmiş olmak başıma gelen en güzel şeylerden biri. Başta okuyucuları için LEVEL’in 200. sayısına ulaşmasını sağlayan herkese teşekkürler. İyi ki varsınız... ■



Yekta Kurtcebe

Türk medyasının eski Mordor’u Hürriyet Medya Towers’da, D-Smart’ta çalışırken tanıştığım LEVEL tayfasının hayatımdaki yeri ayrıdır. Fırat olsun, Şefo Ağa olsun, benim gibi oyun oynama refleksleri neredeyse yok olmuş, evli barklı bir yazara karşı son derece nazik davrandılar. Beni oyun lansmanlarına, fuarlara gönderdiler. Anadolu’nun bağrından kopmuş, yetenek vaat eden genç rapper’lar ile yaptığım röportajlara, kültür & sanat ile ilgili sayfaları sınırlı olmasına rağmen yer verdiler. Video oyunları ve bilgisayar teknolojileri ile ilgili filmler hakkında yazdığım yazıları itiraz etmeden yayımladılar. Düzensiz, programsız

bir yazar olmama da ses çıkarmadılar. LEVEL, kocaman bir medya grubuna bağlı olmasına rağmen yandaş da, olmadı karşıt da. Bir bilgisayar ve video oyunu dergisi olmanın verdiği dayanılmaz hafifliği de kullanarak tarafsızlığını korudu. İtibarını, haysiyetini, onurunu ve gururunu kaybetmiş ülkemiz medyasının bir dergisi olarak onca yıl, aktif yayın hayatının içerisinde kalmayı başardı. Gezi olaylarında gazetecilik refleksiyle sokaklar çıkıp Toma, Akrep, Çevik Kuvvet ve göstericilerin peşinden fotoğraf çekme dürtüsüyle koştuktan sonra benden

olaylarla ilgili bir şeyler karalamamı isteyen tek dergi oldu. Fazla lafa gerek bu aslında. LEVEL’i okuyan, okutan, hazırlayan, basan, düzelter, poşetleyen, dağıtan, satan herkese teşekkürler. Dergimizin ömrü uzun, bahtı açık ve okurlarının keyfi yerinde olsun. ■



@syahst

LEVEL rekabet mevcutken de mücadele etti, yokken de. Genelde hep kendi kendisiyle yarıştı ^^ #LvL200

@burakcati

Türkiye’yi ve Galatasaray’ı çalıştıran Fatih Terim geceleri #LvL200 için yazı yazıyormuş diyorlar?

20
Poster

40 Kişiyeye
Europe
konser bileti
hediye

20 Kişiyeye
Tupac
şarkı sözü
kitabı hediye

5 Kişiyeye
Lenka
ile tanışma
fırsatı

Rihanna
& Roger
Waters
İstanbul konseri
posterleri!



Blue Jean

Eylül 2013 SAYI 09 112568 FİYATI 5,00

Blue Jean

Robert
Pattinson

Tüm röportajlarını taradık,
"unutulmaz inciler"ini
sıraladık.



Blue Jean

Barbados'tan gelip
müzik dünyasının
zirvesine oturan yıldızın
hayatını "Zaman Tüneli'nde"
özetledik.

Poster

Cory
Monteiri

"Gleze'nin yıldızını
unutmadık, unutmayacağız.
Özel posteri içeride.



Yeni albümün ilk röportajı

DUMAN

ONE DIRECTION

Blue
Jean'e özel
"This is Us" ön
gösteriminden kareler
+ filmin Türkçe afişi

Poster

AUSTIN

Belieber'lar müjde! Bu
poster tam size!)

Blue Jean

Lana
Del Rey

20 Eylül'de başka
kimseyle söz vermeyin,
Lana ile randevumuza var!



Blue Jean

MACKLE
MORE

Rap dünyasının yeni
yıldızı. Eminem'i
tahtından edebilecek mi?

Poster

Lady
Gaga

Yeni albüm "Artpop'a"
geri sayımı bu özel posterle
başlatıyoruz!



Her ay
3 dergi

BLUE JEAN POP UP HEADBANG

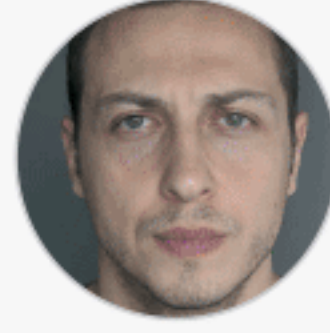
f /bluejeanmagazine

t /bluejeandergi

DB

Dijital Dergi Aboneliği için:
www.eMecmua.com





Ali Aksöz

Bazen en ulvi amaçlarla atılmış adımların seni getirip, yuvarlanan diken ve çürük dişlere benzer ahşap binalarıyla bir hayalet kasabanın orta yerinde bırakır. Ve yapabileceğin tek şey, güneşin altında beyazlamış at iskeletine bakıp da onun gibi olmamaya karar vermektir.

Ve bazen o b*ktan yere seni bir şeyler, birileri, tam ötekiler değil ama ötedekiler, çağın ruhu değil de çağın sancısı getirir; bu dünyanın o kadim bedeninden, fışkırcasına diktği orta parmağını göresin diye, sevgililerin ve yeni evlilerin arabalarını park edip birbirinden sulandırılmış "ilk anılarını" resmettikleri o panoramik manzaraya üstten, alâkası yokmuşçasına bakan o çorak tepeye sandalyeni koyar, "Gel, hele şöyle otur." der.

İşte o sandalyeye oturup oturmamak sana kalmış.

Bazen Gandalf gelir, seni tutar, muhteşem bir maceraya sokar ya da Frodo gibi "Ben" dersin, kimsenin gönüllü olamayacağı günde ve ne yazık ki bazen de Ender gibi gelirler, seni kullanırlar ve insanlık bırak takdir etmeyi, seni istenmeyen ilan eder, imajına tıkanmış bir çimdik pamukla kalakalırsın.

Bazen de gölgedeki bir adam işaret eder, doğru şeyin doğru bir parçası olursun. İşte bugün ben de kilini yoğurduğumunun, doğumunda camdan baktığının kaka dayısı olarak, beşinci doğum gününde, ailesinin rızası olmadan Las Vegas'taki striptiz barları gezdirip hayatı öğrettiğimin biricik LEVEL'inin sayfalarını ziyaret ediyorum.

LEVEL, geçmişimin büyük parçası olan bil-

gisayar dergilerinin en büyük parçası. Bu parçayı 90'lara, ta 64'ler'e, her şeyin ve herkesin başladığı, Türk bilgisayar yayıncılığının Big Bang'ine kadar takip edebiliyorum. Çocukluğumun ikonalaşmış oyunları, çocukluğumun ilahlaşmış yazarları...

Abdurrahman Pala'nın al yanaklarıyla gülümsediği, Murat Adanç'ın SAS olarak başlayıp MAC olarak devam eden, karanlık vorteksine yuvarlandığımız günlerin hikâyelerine bakıyorum. Bu sayfalarda bir yerlerde benim de mektuplarım var ama kim bilir hangi zamanda kalmışlar. Efsaneler ölmeyebilir, şekil değiştirebilir, doğrudur, lakin bayrağı kim kime verdi, kim hangi ara büyüdü, orası meçhul. MAC'ın United Pessimists'i ve onların kalemlerinden sızan katran karası muhabbetlerden nasıl geldik bu cam kuleye? Yıllar geçiyor. Amiga Dünyası'na ve Zoltan'a, oradan GameShow'un Kırklareli'deki lise günlerimde kırtasiyenin rafına, Engin Abla'sıyla, Nierdre'siyle fotokopi olarak düşüşünü hatırlıyorum. Onu bir fetiş haline getirişimizi ve -ilk- öldüğü güne kadar yanı başından ayrılmayışımızı anımsıyorum. Lands of Lore incelemesindeki heyecanlı halimi ve imla hatalarımı buluyorum arada sırada.

Yıllar, sayfalar, şişeler ve maceralar sonrasında LEVEL serüveni başlıyor. Ezici çoğunluğunuzla tanıştığımız yer. Robert Johnson'ın Dockery Plantasyonu'nda ruhunu Şeytan'a sattığı gibi, Faustvari bir alışverişe giriştiğimi düşünüyorum. Envaiçeşit havaalanında açıyorum gözlerimi, 81 ve 1'in köşesinde oturup NYC göğüne bakıyorum, Amsterdam'ın dumanlı silüetinde yazıyorum ama o günler gibi olmuyor, olamıyor.

Artık Police Quest'de takıldığımız yeri

geçebilmek için Almanya'dan kuzenimizin dergilerle gelmesini beklemiyoruz. Artık daha cesur çapulcularız biz, kitaplar yazıyoruz ve oyunlar yapıyoruz. Artık 200'ü deviren bilgisayar dergilerimiz var. Ve efsaneler bazen şekil değiştirirse de bazen hep aynı kalır.

En nihayetinde hak ettiğimiz hayatı yaşadığımız bugüne geliveriyorum. "Bu ana" diyemiyorum zira bu an daha ben onu yazarken geçmişe kayıveriyor. Ama bir şey biliyorum, yaratıcılığın, inadın, başkaldırının sonu yoktur. İnsanlar takım oldukları sürece susturulamazlar. Şayet tarihte eş benzeri görülmemiş, topyekün hücum eden ve sizi insan evladı için geriye kalmış bir avuç kimlikten birine yapıştırmaya çalışanlara inat edesiniz geliyorsa edin. O kutucuğa sığmayıp taşıyacaksanız taşın. Kış geliyorsa bırakın gelsin ve siz eğer yazacaksanız, çizecekseniz, basacaksanız, yaratacaksanız, savaşacaksanız kısaca, savaşın gitsin. Bizi o kadar da kolay yenemezler. Bakın, bugüne bugün, 200'ü gördük. Daha nicelerini de görürüz evelallah.

Bu...

Bitti. (Ama geri kalan her şey devam ediyor.) ■



@WelcmeToBroArmy

#LvL200 2009 yılında 150. sayıyla başladım bu yolculuğa. Okudukça ailemden birisi saydım sizi. Nice LEVEL UP'lara!!!

@brkbtg65

#LvL200 okuyacağım dördüncü sayı olacak, LEVEL ailesinin yeni üyesiyim ama bundan sonra takip edeceğime eminim. (Şefik Abi'ye selamlar...)



Ali Güngör

A sfalt kokusu bana Maureen'i hatırlatır... Kahve kokusu ise yazıyı... AFM'de sinema sonrası molamızda Dunkin Donuts'a uğradık. İşte burada sohbet esnasında ilk freelancer yazı işimi almıştım. LEVEL'in henüz ilk yıllarında, 1999 - 2000 gibi tek tük yazılarla, serbest mızrakçı olarak başlayan bir maceraydı bu. Aynı yazıyı olana kadar baştan yazmak, oturup saatlerce uğraşmak yazarlığı; başkalarının

yazılarını inceleyip düzeltmek de LEVEL günlerinde bana editörlüğü öğretti. Oyunlarla haşır neşir geçen yıllardı bunlar ama o oyunları oynamak için gereken sistem, çıkan sorunları düzeltmek daha pek çok detayı öğretti. Geek ve Nerd kelimelerinin Türkiye'de bilinmediği zamanlarda, oyunların ötesinde bilim ve teknoloji heyecanı ile harmanlanmış öğrenme ve tecrübe edinme günleriydi.

Yıllar sonra tekrar yollar editör olarak kesiştiğinde ay sonu dergi yetiştirme heyecanı, grafikerle birlikte patlamış gözlerle ekran karşısında geçen saatler, çekmecelerden çıkan yedek paketler ve ıvır zıvırlarla uyku-

suz muhabbetler. Yorgunluk dağıtmak için, incelemesine değil ama eğlencesine açılan bir multiplayer oyun. Sayısız güzel anıyla, stresli yetiştirme telaşıyla dolu günlerdi bunlar. Uykusuzlukla birleşmiş, Opeth - Damnation albümüyle kayıp giden bir ruh haliydi.

İlk sayıdan 200. sayısına dergiye renk veren insanlar, onların sadece bir iş yapmanın ötesine geçen ve eserlerine yansıtıkları kişisel farklılıkları, kültür ve zevkleri karakterini kazandırdı LEVEL'a. Bunlardan biri olmak, yıllar sonra 200. sayısına geldiğini görmek gerçekten tuhaf bir mutluluk veriyor bana... ■



Alp Burak Beder

Monitörün titrek ışığı yüzümüzü aydınlatırken kardeşim ve ben kontrol etmekte zorlandığımız heyecanımızı bastırarak disketleri tek tek bilgisayarın kirlili beyaz kasasındaki yuvaya takıyor, klavyede "herhangi bir tuşa" basıyorduk. Kirlili beyaz kasadan iç çekme ve inlemeyle karışık tıkırtılar geliyorsa yüzümüzde belli belirsiz bir gülümseme oluşuyordu çünkü bu, işler yolunda demektir. Eğer sesler tekrarlayan tıkırtılar şeklindeyse bir sorun vardı ve neyse ki 19 disketten 18'incisine kadar henüz bu sesi duymamıştık. Sesler kesildiğinde kasanın başında elindeki disket kutusuyla oturan kardeşim yüzüme baktı, siyah ekranda bir sonraki disketi takmamı söyleyen mesajın yanındaki imleç ritmik olarak yanıyordu. "Tamam" dedim. Kardeşim içerideki disketi kasadaki yuvasından çekip çıkardı

ve sonuncu disketi taktıktan sonra son yarım saattir parmağımı kaldırmadığım tuşa tekrar bastım. Önce inlemeler, sonra iç çekmeler, sonra tekrar iç çekmeler... Tıkırtılar nerede? Tekrar iç çekmeler ve işte tıkırtılar. Ama bu defa gırtlığımızı düğüm gibi oturan, içimizi burkan, gözlerimizi yaşartan, tekrarlayan tıkırtılar. Pes edemedik. Kardeşim disketi dikkatlice çıkarıp yaylı metal koruma sürgüsünü birkaç defa çekip bıraktı ve disket gözüne geri taktı, tuşa bastım... Sonuç aynı. Olamaz! Disketin manyetik bandının görüldüğü boşluğa birkaç defa hızla üfledi ve köşesinden tuttuğu disketi avuç içine üç kere çarptı... Yine tekrarlayan tıkırtılar. Lanet! Disketin ortasındaki metal yuvarlağı eliyle zorlayarak iki - üç tur döndürdü,

yazma koruması kilidini açıp kapadı... Değişen bir şey olmadı. Birbirimize hüzünle baktık. Dışarıda hava kararmak üzereydi, Zeytinburnu'nun soğuk pis rüzgân esiyordu ve ağır ıslak bir kar yağıyordu, bu ne sıkıcı bir Cumartesi'ydi. Kardeşim yerdeki dergiyi eline alıp hüzünle çevirmeye başladı, kafasını dergiden kaldırmadan "CD sürücü alalım." dedi. "Çok pahalı oğlum, alamayız." dedim. Üşenmedik, biriktirdiğimiz paraları saydık, daha çok biriktirmemiz lazımdı. Dergiyi bilgisayarın yanına koyup beraber sayfaları çevirmeye devam ettik. "Ben yarın yeniden çektiririm bu disketi." dedi kardeşim. "Atalım bu şerefsizi." dedim yerdeki çalışmayan disketi göstererek. "LEVEL'a da bak." dedim. "Çıkmıştır belki ikinci sayısı." ■

@_U_P_G_R_A_D_E_

Eğer bir dergi için 5 km yürüyebiliyorsan o dergi farklıdır.
#LvL200

@Astarlord

Ben daha LEVEL'dan habersiz Colin McRae 1 oynarken babamla. Şimdi #LvL200'ü kutluyorum
pic.twitter.com/VBv7OrT9AG



Berker Güngör

Sayı 200! Öncelikle tebrikler! LEVEL kollarımda doğmuştu, bu yüzden benim için her zaman yeri çok farklı oldu, olmaya devam edecek.

Dün gibi hatırlıyorum, o zamanlar Vogel Türkiye'nin Levent'teki ofisinin önüne gelişim, motoru yan ayağa alıp kaskımı çıkarışım, ağır adımlarla kapıdan girişim...

Boş vakitlerimi değerlendirmek için belki birkaç sayfa çeviri ya da inceleme işi çıkabilir diye gitmiştim. Ekibin bir kısmını zaten tanıyordum, diğerleriyle de tanışıp kaynaşmam çok uzun sürmemişti.

Eskiden beri okumayı, yazmayı, düşünmeyi seven bir adam için sıfırdan dergi çıkarmaktan

daha güzel ne olabilirdi ki? İnternetin daha ülkeye yeni geldiği bir zamandı, basılı yayıncılığın henüz rakipsiz olduğu bir dönem. Uzun bir yoldu, kimi zaman zorlu bir yoldu. LEVEL ile girdiğim basın dünyasında başka pek çok markaya ve şirkete katkım oldu, onlar da bana çok şey öğrettiler. Dediğim gibi, uzun bir yoldu. Hala da gidiyorum bu yolda...

Ama ben zaten motora bir yerlere ulaşmak için değil, yolda olmak için binerim... Oyunları bir an önce son boss ile kapışmak için değil, oyunların dünyasının havasını solumak için oynarım... Kitapları son sayfaya ulaşmak için değil,

anlatılanlara şahit olmak için okurum... LEVEL macerası da benim için böyleydi. Uzun ve zorlu ama bir o kadar da zevkli bir yolculuktu.

Yolu LEVEL'dan geçmiş herkese selam olsun!

Yürümeye devam edin... ■



Burak Akmenek

Söyle bir özgeçmişime bakıyorum. Hmmm, LEVEL'a girişim Temmuz 2000. PC Gamer dergisinin kapanmasıyla beraber kendimi LEVEL'da buldum. Web sitesi ve editöryal içerik üretmek benim işim. Arada okul devam ediyor, askere gidiyorum falan ama ta Nisan 2007'ye kadar LEVEL'dayım. Bu arada aslında 2004'te LEVEL'dan ayrılıyorum ama 2007'ye kadar dış editör olarak devam ediyordum. Yani kopamıyorum. Nisan 2007'de bu defa CHIP'e Donanım Editörü olarak giriyordum ve haliyle LEVEL'a yazmaya devam. 2009'da aileden tamamen ayrılan kadar LEVEL'a yazmaya devam ediyordum. Yani tam dokuz yıl boyunca LEVEL'da yazmışım! Dile kolay. LEVEL ister istemez

benim beraber büyüdüğüm dergim, hatta neredeyse evim olmuş! Allah bilir kaç defa sabahlamışım, ne muhabbetler dönmüş. 2000 yılında dergiye ilk girdiğimde gerçekten de tek yaptığımız şey oyun oynayıp onlar hakkında yazı yazmaktı. Pis bir ofisimiz vardı. Her sabah masalarımızın üzerinden bir parmak kurum silip öyle çalışırdık, hatta genelde silmezdik. Konforsuzduk, kokulu koltuklarda uyurduk ama çok eğlenirdik bel! O geyikten öyle bir dergi ortaya çıkardı ki zaten okuyanlarda orada kendilerini ister istemez bulurlardı. CHIP ile LEVEL aynı kattaki odalardaydı. İki ekip LAN üzerinden karşılıklı kapışırız, hatta bu turnuvalar her

akşam gelenek halini almıştı. Yerleşik bölümler (Muhasebe vesaire.) ofisten çıkmadan bir saat önce başlardık. Artık nerede biterse oraya kadar oynardık. Sonrasında bir de deli muhabbetini çevirirdik. Yani gene çok eğlenirdik. Zaten hobimiz, işimiz olmuştu. Ben LEVEL sayesinde dergiciliği öğrendim, matbaayı öğrendim, kâğıdı elime alınca gramajını ve cinsini söyler hale geldim. Editörlük bana 64'ler dergisinde ve PC Gamer'da nüfuz etti ama bu işin üniversitesini LEVEL'da ve CHIP'te bitirdim. LEVEL benim evimdi ve onu hep öyle hatırladım. O yüzden ne zaman bir bayii rafında LEVEL görsem içim bir garip olur. ■



@SerhatYazicii

#LvL200 Ya birinci ya da ikinci sayıydı, kapakta Diablo vardı... Reklamını gazetede görmüştüm, görmez olaydım. O gün bugündür yola giremedim. Seviyorum sizi ;)

@siwilpalyaco

#LvL200'ün doğduğum aya geliyor olması... Mutluluktan ağlayabilirim pic.twitter.com/1ZMFgJvRop

PCnet bu ay dopdolu



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

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

DVD'DE BU AY

GÖRSEL EĞİTİM:
PHOTOSHOP'TA RÖTÜŞ
VE MAKYAJ TEKNİKLERİ

- Eğitim: Kendi e-ticaret siteni geliştir (1. bölüm)
- Oyun demoları
- Linux Mint 15 KDE
- Ashampoo Photo Converter 2



INTERNETTE YOK OLUN

Sosyal ağlardan alışveriş sitelerine kadar tüm internetteki varlığınızı tamamen silebilir misiniz?



Doruk Cansev

Size kendinizden daha çok güvenecek insanlarla tanışmak şanstır, "oyunu" birlikte oynamaksa hayatınızın fırsatı.

Fırat Abi benden ilk kez yazı istediğinde 15 yaşındaydım ve tecrübesizdim. Aylar önce paylaştığım bir incelemenin düzeltmeleri, kendisinden uzun sürüyordu. Üstelik Pro Evolution Soccer dışında hiçbir oyunda da

iddialı sayılmazdım. İşlerin yürüyeceğini pek düşünmüyordum açıkçası.

Her şeye rağmen LittleBigPlanet ön incelemem bir sonraki sayıda yayımlandı. Dergiyi elime aldığımdaysa yazıyı tanıyamamıştım. Hem metni LEVEL'in bir parçası olarak görmek inanılmazdı, hem de yine editörleri uğraştırmıştım anlaşılır! Yine de bana değer verildiğinden o an emin oldum. Elbette ki bu güveni boşa çıkarmamak için kendimi geliştirmem gerekiyordu ama herkes bana yardımcı olmaya hazırdı.

Yaklaşık iki yıl boyunca oyunun her aş-

masına dâhil oldum. En sıkıcı sütundan, en eğlencelisine, tashihlerden, GameX organizasyonuna becerilerim doğrultusunda katkı vermeye çalıştım. Online Oyun'da da boyumdan büyük sorumluluklarım vardı ama belki de en önemlisi, nihayet Pro Evolution Soccer'da Fırat Akyıldız'a bir rakip çıkmıştı!

Ben artık yeni bir oyunu denemem gerektiğini düşünerek dergiden ayrıldım ama LEVEL maceramın bittiğine inanmıyorum. Burada kazandıklarım, bugüne kadar beni hep ileriye taşıdı ve bu sayfalarda tekrar yer alarak teşekkür etme fırsatı bulduğum için çok memnunum. Ayrıca Fırat Abi'yle hala bir rövanş maçım var! ■



Elif Namlı

Oyun sever olmanın neler hissettirdiğini herkes anlayamaz. Oyunun o müthiş atmosferinde kaybolmak, şahane senaryoları takip etmek, maceranın başkahramanı olmak, oyun biterken gerçekten hüzünlenmek ve bitiş demosunu izlerken duyulan o heyecanı anlatabilmek yalnızca biz oyun severlerin ortak duygularıdır. Yeni çıkacak bir oyunu heyecanla beklemek ve hakkında "şu da olacakmış, bu da olacakmış, bu sefer bunu da geliştirmişler, nasıl olacak acaba" diye gözlerimizde pırıltılar ve kalbimizdeki pır pır eden hisler ile saatler-

ce oyunlar üzerine konuşabilmek yine biz oyun severlere özgü paylaşımlardır. İşte ben de bugün, Türkiye'nin bir numaralı oyun dergisinde yazma şansına eriştiğim yıllarda içimdeki bu heyecanı Türkiye'deki tüm oyun severlerle paylaşabilme mutluluğunu bana tattıran sevgili LEVEL ailesine ve canım arkadaşım Fırat Akyıldız'a teşekkür edebilme fırsatını bulduğum için çok sevinçliyim. Ne oyunlar geldi, ne oyunlar geçti... Hala evirip çevirip yeniden oynadığım ve o zamanlardaki heyecanımı bana tekrar yaşatan oyunlar raflarımda veya sabit disklerimde mevcut. Bu hisleri birbirimize aktarabildiğimiz, paylaşımlarımı-

zı devam ettirdiğimiz, kalitesinden hiç ödün vermemiş, aksine her geçen gün daha da güzelleşmiş bir dergimiz olduğu için çok şanslıyız. 200. sayında çok yaşa LEVEL! Nice bol sıfırlı sayılara... Hep birlikte, sevgiyle... ■



@samibrahimsarac

1000. sayınızı da görmek isteriz! #LvL200
pic.twitter.com/Cwzji1YjqS

@KaanU74

LEVEL ile 80 sayı #LvL200
pic.twitter.com/hLeROmsxGD



Elif Öztuna (Akça)

“LEVEL” deyince aklıma neden ilk olarak “özgürlük” geliyor, biliyor musunuz? LEVEL ekibi olarak hiçbir zaman çoğunluğa aldırmadık, her zaman kendi görüşlerimizi ortaya koyabildik. Cesaretliydik ve farklı düşündüğümüzü saklamadık. Bizim ekibi, tam şu dönemde koyun bir gazetenin başına; büyük ihtimalle herkes soluğu hapiste alır. Kişisel olarak LEVEL’in bana hatırlattığı bir

başka şeyse “yorgunluk”. O kadar çok işi aynı anda yapmak zorunda kalıyordum ki resmen editörlük, yazı işleri müdürlüğü tecrübesi değil, “multitasking” tecrübesi yaptım birkaç yılda. Ama her yeni sayıyı elimde aldığımda tüm o yorgunluğun yerini keyif aldı. Beni en çok gülümsetense çocukken sayfalarındaki görselleri kesip poster yaptığım derginin sorumluluğunu taşımaya başlayınca, “Ulan nasıl kıymışım o kadar emek verilen sayfalara...” diye düşünüp kendime

küfürler saydırmam oldu. Çocukken insan mal oluyor biraz... 200 sayı... Vur yıllığa (Gökhun?!); neredeyse 17 yıl... Daha ne kadar gider, bilmiyorum ama ileride çocuğum olursa (Ben? Çocuk? Yazık olur...) ve bir dergi / gazete bayisine gidip LEVEL alabilirse ona anlatacağım çok fazla şey olacak; heyecanla bekliyorum. ■



Eray Ant

LEVEL için üretim yapmış biri olmanın yanı sıra sizin gibi seven ve takip eden biri oldum. Piyasada tonla emek verilen ve farklı konuları ele alan dergi var. Kaç dergi her ay çıktığında sizi “Hüloooğğ!” diye kitapçılara ve dergi satan diğer mecralara koşturdu? İşte o ruh nasıl tarif edilemez bir şey, değil mi? Bizi, bizden daha iyi kimse anlayamaz bu konuda. Diğer bir yönden bu derginin zor beğenen ve hep daha fazla isteyen bir okur yapısı var ve bu durum, dergiyi daha yenilikçi ve dinamik olmaya itti. Bu konuda LEVEL başarılı bir dergi oldu ki şu an “200!” diyebiliyoruz büyük bir mutlulukla. Zorsunuz, bu bir gerçek. Ben aranızda şu an bile “Niye 200? Niye 500

değil!” diye kendini kaybeden arkadaşlar olduğunu tahmin ediyorum. Sekiz poster versen, “Niye dokuz değil?” diyecek bir kitlesiniz. Adam toplayıp çok dövme yapıyorum sizleri ama ne kadar uğraşsam da siz sevgili LEVEL okurlarının sayısı kadar adam toplayamadım! Neyse, sonuç olarak 200 diyebilmek çok güzel bir şey. 200 demek, 300 deme ihti-

malinin gerçeğe dönmesi demek. Koltuğa yaslanıp “Vay be, 200 oldu.” diyebilmek, “200’ü gördüm, acaba 1.000’i görmeye ömrüm yeter mi?” diye hesap yapabilmek demek. Hepimize hayırlı olsun. ■

@ismetgoksel

Oyunu başarmak, kutlarsız #LvL200

@mertnusk

Zaman çabuk geçiyor be abi. LEVEL’da çalışma hayalleri kurmaya başlayışımın 55. ayı olacak inşallah #LvL200



Güven Çatak, Dr.

PC Gamer sonrası neredeyse hep birlikte LEVEL'a geçmiş, adeta güçlerimizi birleştirmiştik. Postapokaliptik Dolapdere ofisi ve muhabbetleri unutulmaz pek tabii ki. Şöyle bir kendi dönemimden "flashback" kokteyli yapacak olsam, Sinan ile fragman seansları, Berker'in uykusunda mırıldanırken açtığı boyut kapıları, Burak ile bol kahkaha soslu ortaya karışık, Fırat'ın yazdığı entresan hikâyeler (Umarım halen yazıyordur.), Tuğbek'in "deadline" ıskaları (!) ve süper film arşivi, Cem ile kamera arkası seansları, Serpil ile hayata dair konuşulan birçok şey ve bana çıkan Harry Potter incelemeleri (Sinnaan!) geçiyor gözümün önünden. Tüm bu naif

zamanları düşününce, bir filmi, bir oyunu nasıl karakterler sürüklüyorsa LEVEL'ın da aslında bu şahsına münhasır yazarlar sayesinde bu günlere geldiğini söylemek gayet yerinde olur. LEVEL, oyun dergiciliği adına birçok ilke imza attı ve çitayı çok yukarılara çekti elbette ki ama bence esas başarısı, samimi diliyle ulaştığı okuyucular oldu. Biz onlara ulaştıkça onlar da bize ulaşıyorlardı, hatta resmen kalkıp geliyorlardı! LEVEL aynı zamanda çok iyi bir okul oldu benim için. Hep birlikte oynamayı, yazmayı ve ekran görüntüsü almayı öğrendik! O yıllarda

paylaşılanlar, ilham alınanlar ve olunanlar sayesinde bugün oyuna dair bu topraklarda birçok şey yeşermekte. Umarım aynı ruh ve motivasyon ile LEVEL yoluna devam eder. Kolay gelsin arkadaşlar! ■



Hasan Başaran

Hiç unutmam, ilk oyun incelememi (Disney's Aladdin) LEVEL'ın 1997'deki "En İyi Oyun Yazarları" yarışması için yazmıştım ve ikinciliğe layık görülmüştüm. Aynı yarışmanın birincisiyse Xoom 3: Apocalypse incelemesiyle Sinan Akkol'du. "Blaxis" kısa bir süre sonra LEVEL ekibine dâhil oldu ve dergiye pek çok güzel şey katarak kendine bambaşka bir yol çizdi. Bense 99'da Türkiye'nin ilk multi-platform oyun dergisi GamePro'da yazmaya başladım. Fırat Akyıldız kişisiyle de böylece yolumuz kesişmiş oldu. Dergicilikten online mecralara geçiş yaptığım dönemden itibaren Fırat'la münasebetimiz farklı bir boyut kazandı. O ara ara benden yazı istiyor,

ben de işten güçten fırsat buldukça yazıp gönderiyordum. Yalnız bu sirkülasyon Fırat'a pek yaramadı zira upuzun, lüle lüle saçları olan o gözü pek, bıçkın delikanlı benden, yani galaksinin en geç yazı gönderen serbest yazarından yazı beklemekten harap ve bitap düşerek zamanla kel, fodul bir şeye dönüştü. Cınım çınım... Gel zaman, git zaman (Hop zaman, top zaman), Fırat LEVEL ekibine katıldı ve ben de onun sayesinde LEVEL'da yazma fırsatı buldum. Çooook uzun bir süredir dergide görünmediğim için çoğunuz beni tanımıyor dur eminim. En son buralarda bir yerlerde "Hasan Hasan'a Karşı" adında bir köşem

vardı mesela. Son yazıyı gönderdiğimi dün gibi hatırlıyorum ve fakat o da nesi? İki yıldan fazla olmuş! Böhüh... 1997'den beri, hiç aksamadan, bugün elinizde tuttuğunuz 200. sayıya kadar yayımlanmış olan ve yayın hayatını başarıyla sürdüren LEVEL şüphesiz ki Türk oyun medyasında çok özel bir yere sahip. Şahsen benim için -nadiren de olsa- LEVEL'a katkıda bulunuyor olmak gerçekten gurur verici. Tam 17 yıldır Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi unvanını ısrarla koruyan LEVEL'a daha nice sayılar diliyor, LEVEL'ın bu büyük başarısında emeği geçen herkese teşekkürlerimi iletiyorum. Long live LEVEL! ■



@MuratLevnt

#LvL200 sayısından üç - beş tane almak lazım. Böyle sayı 100 ayda bir gelir

@hynric

Alo? Anne LEVEL'a çıktım, dergiyi aç! #LvL200

VIDEO DÜZENLEME HAKKINDA HER ŞEY

Tatilde çıktığınız videolarınızı profesyonel kalitede düzenlemek istiyorsanız bu video eğitimi kaçırmayın!

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

CHIP

EYLÜL 2013 • TEKNOLOJİ MAGAZİNİ • WWW.CHIPTRTÜRK.COM
ISSN 1300-9418 • 112410 • YIL 19 • AYLIK YAYIN

GIGABIT KABLOSUZ AĞLAR
802.11ac cihazlar teste

>> VIDEO-KURS <<

A'dan Z'ye video işleme

Altyazı düzenleme, DSLR'la video çekimi, video montajı, DVD ve Blu-ray oluşturma, bluebox, stopmotion, timelapse teknikleri vs.

4 Muhteşem tam sürüm yazılım
+ BONUS EĞİTİM: FOTOĞRAF ATÖLYELERİ

IPAD VE ANDROID

TABLET İLE NE YAPILABİLİR?

En yaratıcı 24 fikir

Tabletinizle internette gezip, oyun oynayıp, video seyretmekten daha fazlasını yapabilirsiniz

BAĞLANTINIZI SÖMÜRENİ BULUN
Kotalı internetinizden maksimum verim alın

TEST USB 3.0 İLE TURBO TRANSFER
Yüksek hızlı veri aktarabilen 60 cihaz teste

SIM KART OLMADAN KULLANIN
Whatsapp hakkında tüm bilinmeyenler ve en iyi alternatifler

UBUNTU 13.04
Linux dünyası ile tanışma vakti

Sürücüler için en iyi uygulamalar

A'DAN Z'YE IOS 7
Yeni sürüm neler getiriyor?

ATÖLYE >> Kendi Google gruplarınızı kurun • Ücretsiz şarkı bulun ve dinleyin & 40 farklı ipucu daha...

DVD ARABIRIM YENİLENDİ
ARTIK DAHA SIK, DAHA KULLANIŞLI VE DAHA UYUMLU

YENİ DVD BÖLÜMÜ
VIDEO MAGAZİN

BONUS EĞİTİM
FOTOĞRAF ATÖLYESİ

A'DAN Z'YE VIDEO İŞLEME EĞİTİMİ
10 KONU, 66 DERS
TOPLAMDA 4.5 SAAT
HD VIDEO EĞİTİM

4 TAM SÜRÜM
WASHANDGO 2013
MOVIE STUDIO 2013
WINX DVD RIPPER PT
SYNCHRONIZER

DVD
09/2013

Was

1-abc

Ashampoo
Movie

WinX
DVD Ripper
Platinum

Digiarty

4
TAM
SÜRÜM
yazılım

VIDEO İŞLEME
ÜZERİNE HER ŞEY

Ersin Şengül

TRAINING

**VIDEO
EĞİTİM**

CHIP Eylül sayısındaki hediyeleri KAÇIRMAYIN!

Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com

DB
DOĞAN BURDA DERGİ



Korcan Meydan

Servis koltuğunda Sinan'a "Olm oyuncu adam metalci adamdır, ver bana iki sayfa yazayım." dedikten sonra kaç yıl geçti, yazmayalı kaç yıl oldu, unuttum. En son aklıma gelen, Roger Waters 2006 konserini yazmışım zevkle, ondan sonrası muamma... Geçen ay da gidemediğim konser olarak geldi, başkalarının hatıralarında yaşıyor, "Happiest Days of YOUR Lives" oldu başlık benim için anlayacağınız. İki yıl önce bozuk paranın tura kısmının üste gelmesi marifetiyle Avustralya'ya geldim. Madem elimize kalemi aldık, biraz buradan bahsedeyim: Öncelikle şunu söyleyeyim ki burada metal yok. Rock Bar yok, konser yok, metalci yok, uzun saçlı yok. AC/DC yok! Ulan

ben sanıyorum uçaktan ineceğim, hemen en yakın stadyumdaki AC/DC konserine gideceğim. Nerede... Birak AC/DC konserini, en dandik gruplar bile gelmiyor bu ücra diyara. Gerçi Black Sabbath geldi, Slash, bir de Soundwave festivali kapsamında Metallica, Slayer vesaire. O kadarı her yaz geliyor olm Türkiye'ye. Geçen sene ilk geldiğimde buradaki İngilizce hocası metalci çıktı, sarıldık, öpüştük, e hadi metal ortamına gidelim, yok ki... Bir Irish Pub buluyorsun, canlı müzik ne çalarlarsa artık. Bir gün bu geldi heyecanlı, De La Cruz diye glam rock grubu var, onun konserine gidelim dedi, tamam gidelim... Abi... Yemin

ediyorum DoRock'ta filan çıksa sahneye bakmazsın; tamam çalışıyorlar da elemanlar, nasıl heyecanlı yazık seyirciler. Önümüzdeki günlerde de Pantera, Ozzy Osbourne ve Iron Maiden cover gruplarının konseri var, ona gideceğiz! Diyeceğim o ki memleketin değerini bilin, bi' ayağı Avrupa'ya basmanın ekmeğini yemişiz yıllarca haberimiz olmadan! Ha, bir de buralı bir grup keşfettim: Be'lakor. Eski Katatonia tadında, Göteburg metali yapıyorlar bu devirde, ben müptelası oldum. Of Berath and Bone üçüncü ve son albümleri, bir dinleyin. En kötü YouTube'dan albümün giriş şarkısı Abeyance'i bir deneyin. ■



Mahmut Karslıoğlu

"LEVEL'ı çıkardığımız günü dün gibi hatırlıyorum." desem yalan olacak. Yaşlar ilerliyor malum. Bir de 200 sayı dile kolay. Kimler geldi, kimler geçti. İnsan ister istemez bazı detayları unutuyor. Bu yüzden de hiçbir sayısı eksik olmayan arşivimden ilk günkü gibi koruduğum 1. sayıyı çıkarıp bir göz

atayım dedim. İnsan beyni gerçekten çok ilginç... Levent'ten, Etiler'e, oradan Kasımpaşa, Gayrettepe, Mahmutbey derken Mecidiyeköy'e 17 yıllık anılarım saniyeler içinde o kadar hızlı bir şekilde canlandı ki şu an değil ilk sayının, 200 sayının tamamının nasıl çıkarıldığının hikâyesini en ufak detayına kadar tek tek anlatabilirim. Fırat bana "sen de bir şeyler yaz" dediğinde ne yazacağımı bilemezken şu an söylemek istediklerimi bu yarım sayfaya nasıl sığdıracağımı bilemiyordum. Öncelikle daha nice yıllar Türkiye'de oyun yayıncılığını lider olarak devam ettireceğine inandığım bu kadar uzun soluklu bir

yayının ilk sayısındaki iki yazardan biri olma şerefine eriştiğim için çok mutlu olduğumu söylemek gerekiyor. Aslen bir CHIP yazarı olsam da en başından beri kardeş dergimiz LEVEL için her zaman elimden geleni yaptım ve yapmaya da devam edeceğim. Aslına bakarsanız hemen yanı başında çalışıyorsunuz diye oyun oynayan ve üstüne bir de para alan (En bayat oyun dergisi esprisi.) bir ekibe dayanmak kolay olmuyor. Ancak biz, CHIP olarak LEVEL ekibini yine de çok seviyoruz. Tarihi boyunca kendi rakiplerini bile kendi yetiştirmiş bir yayın olan LEVEL'in 200. sayısını canı gönülden kutluyorum! Daha nice 200 sayılara... ■



@Limb0ist

#LvL200'e geldik, bir achievement neyin yok mu?

@KaanAltun23

Level Up! #LvL200



Mehmet Kentel

Gözümün önünde satın aldığım ilk LEVEL'in kapağı var, 1998'in Şubat ayından, Heretic II kapak olmuş. "Heteric" yazılmış ama olsun, 15 sene öncesinden bu kapak doğru yazılsa hatırlar mıydım? Doğru ya da yanlış yazılsa da asla unutmayacağım çok şey var, bir derginin kapaklarında gizli. F.E.A.R. kapağı mesela, 2005 Kasım'ından, içinde ilk kez yazımın çıktığı. İsmim yanlış çıkmıştı o zaman da ama olsun, LEVEL'i biraz dayanışmayla, "biz" duygusuyla hatırlıyorum zaten. Aynı şeyin yazdığım son sayı olan Ekim 2007 sayısında, en kıymet verdiğim yazıda tekrarlanması, benim LEVEL hikâyem adına tesadüf olabilir mi? Ayrıldıktan sonra blog'uma

"Ben LEVEL'dan gittim ama LEVEL benim içimden asla gitmeyecek." yazdığımı, şimdi Fareler Oyunda'nın kapağına bakarak hatırlıyorum. Fareler Oyunda'da LEVEL'in da izini görüyorum. Bunu düşününce, orta- okulda çıkardığımız oyun dergisi de aklıma geliyor, tasarımını LEVEL'dan apartmaya çalıştığımız. Oyun oynayarak ama daha da önemlisi, oyun hakkında okuyarak, yazmaya çalışarak geçmiş bir çocukluğun, gençliğin kapağının bir yerlerinde, asla silinemeyecek bir LEVEL yazısı var. LEVEL'i yanlış yazmış, ismi karıştırmış olabilir. Ana akım, sınırları sıkıştırmış, nefes alacak başka yerlere tayin istemiş olabilir. Olsun.

Hatasıyla, sevabıyla, LEVEL bu topraklarda oyun üzerine söylenen sözlere öyle veya böyle değişiyor. Benimkilere de değdi, değişiyor, değişecek, çünkü LEVEL benim içimden asla gitmeyecek... ■



Ömür İklim Demir

Çocukluğum, okul çıkışlarında atari salonuna koşmakla, kafa ayarı yapmakla, 1.44'lük double density disketleri delip onları HD diskete dönüştürmekle geçti. Çocuk oyunlarının manüelden dijitalle geçtiği dönemdeydik, hem sokakta top oynuyorduk, hem de Amiga'da... Kısacası sadece Sensible Soccer'dan değil, kediden, köpekten, erik ağacından, bisikletten, kabuk tutmuş diz kapaklarından da bol bol nasibimizi aldık. 90'ların sonlarıydı, çekyat gözlerimiz üzerinde "karışık" yazan kasetlerle doluydu. İnternet deseniz ismen vardı, cismen yoktu. Çevirmeli telefonların üstüne inadına dantel örtülürdü ki o çevirmeli telefon çoğumuz için "Hugo'ya

katılamamak" anlamına gelirdi. İşte LEVEL ile böyle bir zamanda, küçük bir gazete bayisinde tanıştım. Okuyacak bir dergim daha olmuştu! Zamanla odam tepeleme çizgi roman, GameShow, PCGamer ve LEVEL doldu. İşte üstüm başım böyle piksel oldu, daha da lekesi çıkmadı. Bizim gibi adamların bir tarafı, ne mutlu ki fazlasıyla çocuk kaldı. Boynumuzda kravatla sağa sola aduket attık. (Onun da doğrusu Hadouken'miş, yıllar sonra öğrendik.) Bir de gece geç saatlerde karşı apartmanda "Fus-ro-dah!" diye bağırın biri var, o da bizden, biliyorum. Üniversite yıllarımda hayat birkaç sert

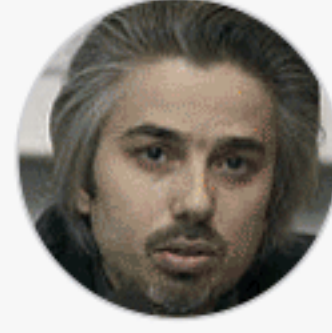
dönüş yaptı ve kendimi Resmi PlayStation 2 Dergisi'nde yazarken buldum. Sonra da hikâye LEVEL ile devam etti. LEVEL benim için bir dergi değil, kişisel tarihimden bir simgeydi. Doğal olarak onda yazması da ilginç ve güzel bir deneyim oldu. Ironforge'a kır pıdecisi açmak da ilginç olabilirdi, onu yapamadık, olmadı. Ne demiş şair, "I used to be an adventurer like you then I took an arrow in the knee.", pek de güzel demiş Nice 200. sayılara LEVEL! ■

@muammer_ulker

Nice 200'lere... #LvL200

@burakcati

Heyecanımız asla bitmeyecek, #LvL200'den sonra #LvL201'i de aynı heyecanla bekleyeceğiz



Ömür Topaç

“Bu top neden adamın ayağına yapışmıyor? - Kick Off”, “Hadi anladım, oyun 12 disket ama adventure oynuyoruz, bir odadan diğerine geçerken sekiz kez tak çıkar değiştirilir mi bunlar? - Willy Beamish”, “Abi off, o kaset bizim oyun değil ki, Dirty Dancing Soundtrack’i o! Çıkar, çıkar. - C64’te kasetten oyun oynuyoruz”, “Xcopy aldım, bütün gün sendeki oyunları bendeki disketlere çekelim. - Biri korsan mı dedi?”, “Klozete prezervatifi at ve sifonu çek, ne olacak bakalım? - Leisure Suit Larry”, “Aaa bitti bu ya! Hakikaten çok üzüldüm. - Another World” Geçmişimizden gelen bu repliklerin günümüz versiyonlarıyla birlikte, yeni heyecanları, tutkuları ve birçok macerayı artık LEVEL sayfalarından

okuyoruz. LEVEL’a ilk satırlarımı 2007 Kasım’ında göndermemle benim de maceram burada başlamış oldu. Dolayısıyla 130. sayıda katıldım bu keyifli ortama ve keyifli insanların arasına. LEVEL, 200. sayıyı çıkarırken ben de kendi hayat hikâyemde oyun adına neler yapılmış ve ben hangilerini yakalamışım diye şöyle bir geriye dönüp bakma fırsatı buldum. Sıkılmadan tüm tarihçeyi saatlerce okuduktan sonra, önce Pong’un benden 5 yaş daha büyük olduğunu tekrar anımsadım, çok da yaşlanmadığımı düşünerek rahatladım biraz; sonrasında ve daha önemlisi, bir ömre ne kadar çok oyun sığdırdığım gerçeğiyle bir kez daha yüzleştim. İşte LEVEL tutkusu da bu

senelerin birikimi olan oyun bağımlılığımın en keyifli duraklarından oldu benim için. Böyle önemli bir sayıda daha kalabalık bir kitleye sesleniyor olduğumuz kesin. Bu yüzden fırsattan istifade oyun evrenine de bir isteğimi iletirim de içimde kalmamasın. Lütfen biri bu hızı durdursun! Eskiden birkaç kutu diskete sığan oyun koleksiyonumuz artık biri bitmeden diğerini elimize aldığımız oyunlarla baş döndürücü bir hızda değişiyor ve büyüyor. Sizler de lütfen her oyunu oynayacağım diye koşturmayın ve nasıl tabağınızdaki yemeği bitirmeden masadan kalkmak ayıpsa oyunları da “Game Over”da değil, “The End”de bırakın. ■



Sinan Akkol

Hep söyler dururuz ya, Türkiye’de dergi çıkarmak gerçekten zor zanaat diye. Hah, işte herhangi bir hobisiyle ilgili okuma alışkanlığı olmayan güzel ülkemizin insanlarına, video oyunları ile ilgili bir dergi hazırlamak ve okutmak bir kat daha da zor. İşte bu yüzden 64’lerden beri nice güzide dergilerin gelip geçtiğini gördüğümüz bu sektörde 200. sayısını çıkarabilmek büyük bir başarı... LEVEL benim hayatımın en önemli parçasıydı. Daha üniversiteden mezun olmadan editör olarak başladığım dergide Yazı İşleri Müdürü olmam, aynı dönemde bana teklif edilen ve esas mesleğim olan mühendislik işlerini elimden tersiyle itmeme, tüm hayatımın akışını değiştiren karar oldu. Bu derginin bünyesinde dergi yapmayı öğrendim. Hakkaniyetli yöneticiliği burada öğrendim. Birçok iyi dostum oldu, kimisi kalıcı oldu, kimisiyse hayatın akışıyla birlikte farklı yönlere uzaklaştı. Eşim olacak kişiyle bile burada tanıştım. Ama iyisiyle kötüsüyle hayatımın en önemli dönemini LEVEL oluşturdu. Haliyle, hayatımda verdiğim en zor kararlardan birisiydi LEVEL’den ayrılmak ve 10 yıllık emeği geride bırakıp sonu belirsiz bir yolculuğa çıkmak... Ama bazen hayat insanı en zor kararları vermeye itiyor ve biliyor musunuz, ilk başta göremesiniz de bunun sonucu hayırlı da olabiliyor: Bu zor kararın

sonunda yazım dili ve tarzı birbirinden farklı iki kalıcı dergi kazanmış oldu Türk oyun piyasası. Bu yüzden, LEVEL’in 200. sayısına ulaşmasından gerçekten mutluluk duyuyorum. Emeği geçen herkesi tebrik ediyorum, çorbada tuzum olduysa ne mutlu bana. ■



@BektasMelih

#LvL200 verin coşkuyu!

@troublerhan

#LvL200 Bir oyun dergisinin 16. yılının Gamescom fuarına denk gelmesi ne kadar ironik, değil mi? :)



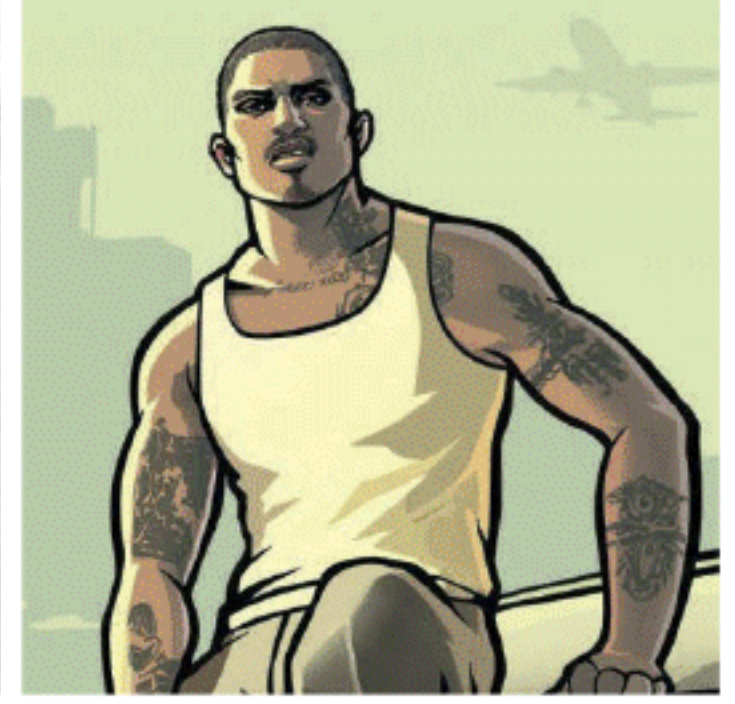
Gerçek bir oyuncu olduğunu mu düşünüyorsun? O zaman kanıtla!

S4 League sadece iyilerin kazanabileceği bir oyun! Hemen katıl!

www.s4league.com



Oyun Dünyasının 200 Ayı



ZAMAN ÇİZELGESİ

1997

Eylül 1997

Mart 1998

Mayıs 1998

LEVEL

Fallout

Artık insanlığın yanından geçip gitmiş post-apokaliptik bir dünyada geçen, kendi dinamiklerini yaratmış bir oyun daha. Serinin ilk oyununun çizgisel olmayan senaryosu ve tamamen kendine özgü savaş sistemi aradan geçen yıllara rağmen hala genç, hala oynanır.

StarCraft

Blizzard'ın Diablo'nun peşinden ikinci ağır salvosu. Söyleyecek fazla bir şey yok, yaş ayırt etmeksizin oynamayan kalmadı. Başka hiçbir strateji bu kadar farklı oynanıştaki ırkları bu kadar ahenkle birleştiremedi, muhtemelen türünün en iyi oyunu.

Gran Turismo

O güne kadar çıkmış tüm yarış oyunlarında bulabileceğinizden fazla otomobil seçeneği sunan, yarış oyunlarının ağababası. Sürüş fizikleri sonraki versiyonlarda yerinde saysa da otomobil seçeneği 1.000'in üzerine çıktı zaman içerisinde ve bu açıdan hala benzersiz.



Nereden Nereye Geldik?

Bugün yaşı 30 civarında olan bizim neslin, önceki nesillere göre sakinliğinin sebeplerinden biri olarak gösterilir ya Commodore 64'ler, konuya tam da o noktadan gireceğim. Eğer oyunları edinebilmeniz için tek yol diğer semtteki bilgisayarçı amcaysa, o oyunu kasetten kasete çekmek için çift kasetçalarlı teypte gerçek zamanlı 90 dakika bekledikten (C64'ün disket sürücüsü neredeyse cihazdan daha büyüktü ve ona vereceğiniz parayla orta halli bir futbolcunun bonservisini almanız mümkündü.), oyunu çalıştırabilmek için sonradan yardım olsun diye cihaza eklenen küçük kırmızı LED'i bir saatçi tornavidası yardımıyla parlatmak (Buna "kafa ayarı" denirdi) için bir o kadar zaman harcadıktan sonra çileniz neredeyse bitmiş sayılırdı. Bugünkü bozuk ekran kartlarının yaptığı artifact'lara benzeyen karışık renkler ekrana geldiğinde "loading" ekranı bizi karşılardı ve biz de oyunumuz yüklenirken gidip bir öğün yemek yedikten sonra uğrunda günün yarısını harcadığımız oyunun başında keyifli saatler geçirirdik. Durumun ne kadar trajik gözüktüğünün farkın-

dayım ama seneler sonra çalıştığım işyerlerinde sürekli olarak "sinirlerini aldırılmış adam" olarak adlandırıldıkça C64'e ve onunla geçen günlere bir selam çakmadan duramadım. Sabır, bugünkünün aksine bir meziyet veya boş vermişliğin bir türevi değil, hayatın bir parçasıydı o günlerde ve şimdiye kadar incelediğim hiçbir oyunun eksilerine "yükleme süresi uzun" benzeri bir şey karalamamış olmam da bunun bir diğer etkisi diyelim.

"Disket" demişken, evet, öyle bir şey de vardı. PC'lerin bildiğimiz anlamından uzak, gayet "business" takıldıkları vakitlerin hemen sonrasındaki "sosyalleşmeye çalışan PC çağına", birkaç yılımız da bu baltayla şekillendirilmiş ultra teknolojik nesnelere geçti sevgili arkadaşlar. Kasetlerden kurtulduğumuz için başta sevimli gelen bu durum, 11 disketlik ve zamanın güzide arcade yarış oyunu Screamer'ın dokuzuncu disketinin hata vermesi gibi durumlar yaratarak apayrı keyiflere gark etti bizi. Başımızdaki saçların bir kısmını da o zamanlarda bıraktık, 62 tane MS-DOS komutunu ezberledik, oyunları çalıştırabilmek için

uzatılmış hafıza (EMS/XMS) üzerinde olmadık cambazlıklar yaptık, 80 MB'lık kocaman sabit diskimizde her biri 2 MB olan 10 tane duvar kâğıdı tutup her gün başkasını arka plan yaptık. "80 MB" derken de şaka yapmıyorum; evdeki 386sx'imde 21 senedir hala sorunsuz çalışan bir Quantum Fireball sabit diskim var ve dış boyutları bugünkülerden pek de farklı değil.

Bir diğer sıkıntı da tam da bu dönemin başlangıcında takip edebileceğimiz fanzinler dışında elle tutulur tek bir bilgisayar dergimiz olmamasıydı. Bugün bir efsane haline gelmiş 64'ler dergisinin kapanışı ile Gameshow'un ilk siyah beyaz fasikülü arasında (MAC'in askerleriyik!) oyun seçme yöntemimiz eğer varsa oyunun kapak tasarımı, yoksa da oyunun isminin alengiri ile alakalıydı, bundan ibaretti. O dönemde "hayatımın oyunu" diye adlandırdığım bir oyunun gerçekte oyun tarihinin yüz karası yapımlarından birisi olarak hatırlandığını da böyle öğrendim seneler sonra, hala utandığımdan oyunun adını paylaşmayacağım. Hani günün birinde olur da benzer bir şey yapar- >

Ekim 1998

Metal Gear Solid

Hideo Kojima'nın ve yarattığı Solid Snake karakterinin kalplerimize bir daha çıkmamak üzere girdiği oyun. Basit ve albenisiz grafiklerinin arkasında yatan senaryosuyla, zaman zaman gözyaşlarımızı tutamadığımız enstantaneleriyle asla unutulmadı.

Şubat 1999

Heroes of Might & Magic III

Bu seveni kadar sevmeyeni de çok olan sıra tabanlı stratejinin önceki oyunları da başarılıydı, üçüncü oyun- sa seriyi hiç olmadığı ve maalesef bir daha asla olamayacağı kadar yukarıya çıkardı, sonraki yapımlar o lezzeti hiç yakalayamadı, oyun dinamikleri bir daha maya tutmadı.

Kasım 1999

Unreal Tournament

Yakın zamanlarda çıkmış Quake III'ün popülerlik anlamında gölgesinde kalsa da rakibinden hemen her açıdan daha üstün olan, birbirinden yaratıcı silah seçenekleri ve tadında, baş döndürmeyen hızı ile fark yaratan bir oyundu, devamı da kaliteden ödün vermedi.

Aralık 1999

Planescape: Torment

"Nameless One" adında, şimdiye kadar yaşadıklarından yana tek bir şey bile hatırlamayan, neden ölemediği sorusunun yanıtını arayan bir ölümsüzün hüznü hikâyesine tanık oluyor, oyun dünyasının o güne kadar pek kurcalamadığı Planescape'in tozunu atıyorduk.

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty



> sam bana iyi davranın diye anlatıyorum, başka bir şeyden değil.

CD'lerin yavaş yavaş yayılması, hemen hemen Pentium MMX'in evlere girmeye başlamasıyla aynı döneme geldi, oyunun taşınabileceği kapasite ve oyunun kurulum süresindeki pozitif kazanç bir tarafa, ilk defa problem çıkarma, yarıda pörtleme ihtimali düşük bir medya vardı karşımızda. Üreticiler de boş yeri bulunca "FMV" denilen interaktif video görüntüleriyle tasarlanmış macera oyunları piyasayı doldurmaya başladılar. Mesela o senelerde çıkmış ve hala koleksiyonumda bulunan nadide Black Dahlia, 8 CD olarak piyasaya sürülerek bu konuda kendine ayrı bir yer edinmiştir, Phantasmagoria keza aynı şekilde. Üstelik bu yapımların bazıları o kadar kötüydü ki sanıyorum o senelerde "ben bundan iyisini yaparım" diye omzuna kamerayı alıp yönetmenliğe soyunan insan (Uwe Boll detected!) sayısında önemli bir artış kaydedilmiştir.

PC'lerin Windows 95 ile beraber "oyun bilgisayarı" olarak adlandırılmaya başladığı bu zamanlarda Sega Saturn ve Sony PlayStation piyasaya çıktı. Donanımsal olarak o zamandaki PC'lerle yarışmasalar bile yama ve kurulum gerektirmeyen oyunları ve olağanüstü optimizasyonu sayesinde oyun oynamak dediğimiz şey yavaş yavaş çileli bir hal almaktan

çıkmaya başladı. Saturn 10 milyona yakın satarken, PlayStation 100 milyondan fazla satarak o güne kadar yapılmış en başarılı konsol olmayı başardı, fenomen derecesinde başarılı gamepad tasarımıysa günümüzde halen kullanılmakta. Şimdiki haleflerine göre son derece basit ve sağlam bir tasarımdı PlayStation One, halen saklıyorum ve artık çok yorulan okuma yazma kafasının değişmesi halinde de daha yıllarca çalışacağına eminim. Aynı dönemde Sony'ye ve Sega'ya Nintendo'nun cevabı N64 oldu. Nintendo daha pahalı ve daha az depolama alanı sunmasına rağmen kartuşla devam kararını dayanıklı olması, kayıt dosyalarının kartuş içerisinde saklanabilmesi ve yükleme süresi gibi bir problemi olmamasıyla savunurken N64 ülkemizde fazla tutulmasa da dünya çapında 33 milyon adet satmayı başardı. PS2'nin duyurulmasıyla beraber ilk kez bir konsol, grafik kapasitesi açısından PC'lerle aşık atmaya başladı diyebiliriz. Gran Turismo 3: A-Spec ve Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty gibi oyunlarla konsol, daha önce PSone tarafından kırılmış satış rakamını da daha üst bir noktaya taşıdı ve geçirdiği revizyonların ardından 2013 başında üretimi durdurulana dek 155 milyondan fazla sattı. 10 yıldan uzun bir süre aktif kalmayı başarırken geride yüzlerce çok yüksek kalitede oyun bıraktı ve

öyle ki bu oyunların büyük kısmı daha sonra PS3'e uyarlandı ve günümüzde oynanmaya devam ediyor. Konsolun son zamanlarındaki God of War serisi, Gran Turismo 4 ve Tourist Trophy gibi oyunların halefleri dışında yerlerini doldurabilen çıkmadı.

Microsoft'un olay yaratan oyun konsolu Xbox ise PC'ye çok daha yakın, benzer güçte bir konfigürasyonla duyuruldu ve Project Gotham Racing, Oddworld: Stranger's Wrath, Halo serisi gibi oyunları yine büyük bir yer edindi kalplerimizde, ayrıca PC platformunda çıkan oyunların büyük bir çoğunluğu Xbox platformunda da yayınlandı. Üzerinde fabrika çıkışı bir sabit disk bulunduran ilk oyun konsolu olan Xbox, yerini bırakacağı Xbox 360 kadar başarılı olamasa da 2008 yılında üretimi durdurulana dek 24 milyon ünite satıldı.

Sega'nın Saturn'den sonraki projesi olan Dreamcast bir kez daha finansal başarısızlığa uğrarken 11 milyonda kalan satışın ardından 2001 yılında konsolun üretimi durduruldu. Nintendo'nun çok daha başarılı olan GameCube'ü ise Metroid Prime 2: Echoes ve The Legend of Zelda: The Wind Waker gibi oldukça kaliteli oyunların ardından Wii'nin çıkmasıyla beraber piyasadan çekildiğinde 22 milyona yakın ünite satmıştı.

Zamanında "yedinci nesil" olarak adlandırılan

ZAMAN ÇİZELGESİ

Şubat 2000

The Sims

Kahrolsun "bağzı" şeyler. Bu kadar yenilikçi bir "evcilik" oyununun zaman içinde nasıl tamamen kontrolden çıktığı bir muamma... Serinin güncel oyunları, her iki ayda bir çıkan ek paketleriyle "Sims uzmanı Ayça Abıa"nın saçlarının beyazlamasına vesile olmuştur.

Nisan 2000

The Longest Journey

Macera oyunlarının üçer beşer zirveden yuvarlandığı dönemlerde tanıştık The Longest Journey ve kahramanı April Ryan ile. Bugün bu tür yeniden eski görkemine kavuştuysa bunu Funcom'a ve bir o kadar Benoît Sokal'ın Syberia serisine borçluyuz biraz da.

Haziran 2000

Diablo II

Bu listede görebileceğiniz Blizzard oyunlarından biri daha. İlk oyunun olağanüstü başarısından sonra bu kez multiplayer desteğiyle gelen Diablo II, sefinden bile daha başarılı oldu, senelerce üçüncü oyunu beklememize vesile oldu.

Kasım 2000

Counter-Strike

Bugün "profesyonel oyunculuk" diye bir kavram varsa tam da bu oyuna borçluyuz. Bir Half-Life modu olarak çıktığı günden beri ana oyunu bile gölgede bırakan Counter-Strike, hemen tüm büyük online turnuvaların gözbebeği oldu.



günümüz konsollarının gerektiğinden önce piyasaya çıktığını düşünmüştüm. Bu neslin her bir üyesi sekiz yaşını geride bıraktı ve halen gündelik hayatlarımızda kocaman bir yer işgal ediyor. Bu nesille birlikte online oyunlar ve sürekli internet bağlantısı olmazsa olmazımız haline geldi ve minimum yapısal değişiklikle daha önceki nesillerin yapamadığı kadar etki sahibi oldular hayatımızda. Kısaca incelemek gerekirse ilk Xbox 360, aynı dönemde piyasaya çıkmış bir PC'nin gücüne oldukça yakındı ve "üç kırmızı ışık" adındaki sendroma rağmen oldukça başarılı satış rakamlarına kısa sürede ulaştı; PlayStation 3 ise zamanı için ışık hızındaki NVIDIA RSX işlemcisiyle kâğıt üzerinde çok daha etkileyici olmasına rağmen kısa süre önce yeni nesil konsol almak cebinden ciddi bir miktar para çıkmış insanların evlerine girebilmek için biraz daha beklemek zorunda kaldı. Her iki konsolun da üretimleri devam ederken yaklaşık 75'er milyon satışı şimdiden geride bıraktılar ve oldukça yakınlar. Zaman içinde selefleri gibi ciddi yapısal değişiklikler geçirdiler ve her zamankinden daha problem-siz platformlar haline geldiler.

Daha önceki konsollarıyla Sony'nin ve Microsoft'un gerisinde kalan Nintendo ise sessiz ve derinden gelerek rakiplerini mağlup etti; üstelik geride kaldığı teknolojik avantajları ucuz fiyat ve "sosyallik" şeklinde avantajla çevirerek. Artık eskidiği yönünde ciddi eleştiriler almaya başlayan Wii öyle veya böyle 100 milyondan fazla ünite satmış durumda ve tek kelimeyle bir finansal başarı hikâyesine dönüştü.

Sekizinci nesil konsollarsa uzun bir bekleme süresinin ardından Kasım ayı içinde hayatlarımızımıza girmiş olacak ve şimdiye kadarki dün



alışkanlıklarımızı değiştirmeye talipler ama bu başka bir yazının konusu.

PC'ler konusunu en sona bilerek bıraktım; malum, bizim bedenimiz gibi kendisini içten içe ufak ufak yenileyebildiğinden gerçek manada "fani" olmayan tek platform şu anda. Her ne kadar bilgisayar başındaki internet alışkanlıklarımız giderek azalsa da oyunlar konusunda geliştiricilerin elini bu kadar rahatlatan başka bir platform yok şu anda. Yedinci nesil konsollar piyasaya çıkarken korktuğumuz "PC oyunculuğu ölebilir mi?" konusu neyse ki gerçek olmadı.

PC'lerimiz LEVEL'in ilk sayısında sahip olduklarımıza göre küçülmediler ya da kablo sayıları maalesef azalmadı. O günlerdekinin 30 katı frekans hızında çalışan çok çekirdekli işlemcilerimiz, kır pidesi boyutundaki ekran kartlarımız ve bir metrelik kasalarımızın içinde homurdanan sabit disklerimiz ile hala oldukça "kaslı" makineler. Bununla birlikte klavye ve mouse denilen muhteşem ötesi, hayat kolay-

laştıran uzuvları sayesinde FPS ve simülasyon gibi oyun türlerini "başka bir şeye benze-medem, olduğu gibi" oynamamıza müsaade ediyorlar. Bu, konsolların ilk günlerinden beri oyun oynayıp hala gamepad ile nişan almayı beceremeyen benim gibiler için çok büyük bir rahatlık ve biliyorum, yalnız değilim.

PC'lerin bağımsız geliştiricilere sağladığı avantajların yanında modlanabilirlik konusunda sınırları inanılmaz boyutlarda. Örnek vermem gerekirse evde kurulu The Elder Scrolls IV: Oblivion klasörüm 120 GB, artık kendi nüfus cüzdanını çıkaracak kıvama gelen Flight Simulator 2004 klasörümse tam 1 TB boyutunda! Oyunların bittiği zaman bile bitmemesini sağlayan modlanabilirlikleri, herhangi bir "iyi" yapımı "kült" seviyesine yükseltebiliyor ki bunu "hakkı yenmiş oyunlar" başlığında ayrıca inceleyeceğiz.

Şöyle bir geriye doğru bakış atmış olduk ve şimdi de biraz da bu süreçte hakkı yenen oyunlara bir göz atalım.



Temmuz 2001

Max Payne

Nasıl ki Matrix, film dünyasında efektler konusunda modern çağın ilk adımlarını attıysa Max Payne de oyun dünyası için benzer katkılarda bulunmuş bir yapım. Çizgisel oynanışı ve neredeyse hiç olmayan yeniden oynanabilirliği bile yapımın mükemmelliğini gölgeleyememişti.

Ekim 2001

Grand Theft Auto III

Bir oyun serisinin bu denli kabuk değiştirmesine çok da alışık olmadığımız zamanlardı, haliyle bayıldık GTA'nın bu yeni haline. Sensible Soccer'dan, PES'e geçmek gibiydi adeta. Bir sonraki oyun olan Vice City seriyi bir adım daha öne taşıdı.

Mayıs 2002

TES III: Morrowind

Dergide incelediğimiz, yetişebildiğimiz ilk oyunuydu serinin, pek çok kişiye göre halen serinin en iyisidir. Her ne kadar bug'ları buradan köye yol olsa da Bethesda'nın ortaya çıkardığı şahesere şapka çıkarmış, başında az sabahlamamıştık.

Temmuz 2003

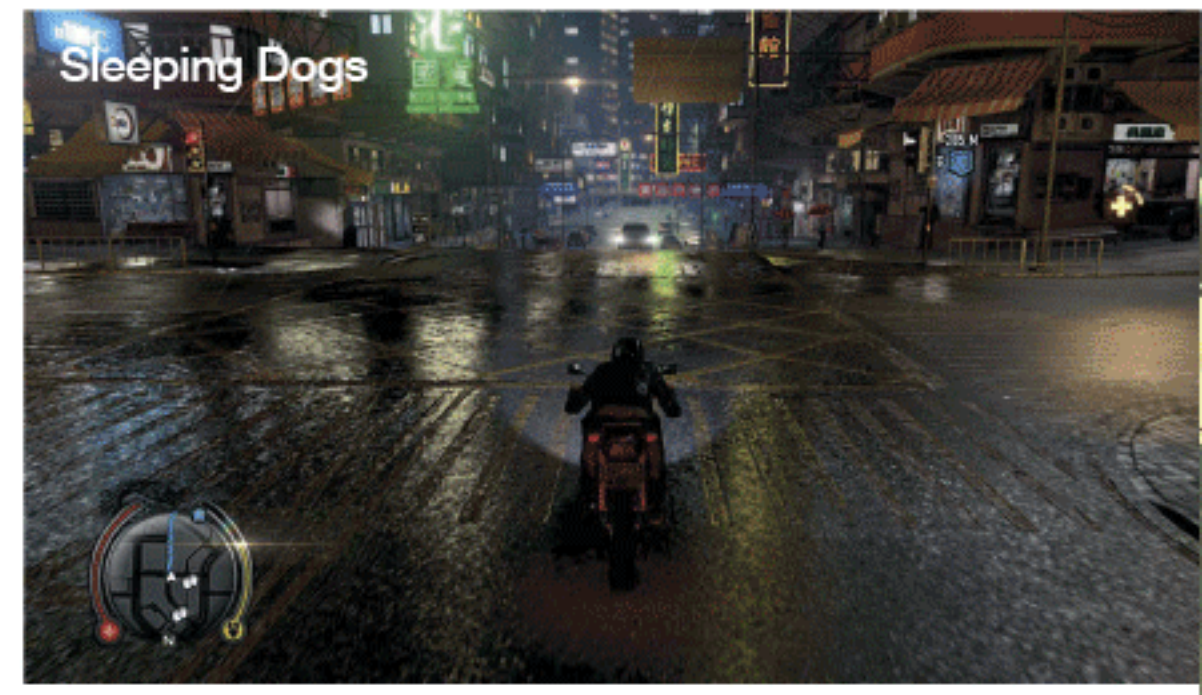
Star Wars: KotOR

Bu kez BioWare'dan kusurlu bir diğer şaheser daha. Diyaloglara verdiğiniz her cevabın sizi eski Cumhuriyet ile Karanlık Taraf arasında götürüp getirdiği, belki de tüm oyun dünyasının sizi en fazla ters köşeye yatıracak hikâyesine sahip yapımıydı.

Beyond Good & Evil



Sleeping Dogs



Condemned: Criminal Origins



Kimseye Oynatamadığımız Oyunlar

Okami (2006, Clover Studio, PS2 PS3 Wii)
Tıpkı burada yer veremediğimiz firmanın ilk oyunu Viewtiful Joe gibi, Okami de ayakta kalabilmek için fazla özgündü. İlahi güçleri tablomuza fırça darbeleriyle yansıtarak yolumuzu bulmaya çalıştığımız, oyundan ziyade bir sanat eseri idi. Özellikle Uzak Doğu mitlerine meraklı olanlar için anlatılmaz bir tecrübe oldu ve anlatılamadı da, pazarlanamadı ve neticede sadece 600 bin adet satarak Clover Studio'nun sonunu getirdi. Bu kadar az satılmasına rağmen

aldığı "yılın oyunu" ödülleri sebebiyle bu açıdan da tektir.

ICO (2001, Team ICO, PS2 PS3)
Boynuzlu olarak dünyaya geldiği için dogmalara kurban edilmek istenen, bu yüzden sonunu beklemesi için kapatıldığı şatodan, kendisine bulunduğu bir arkadaşın yardımıyla kaçmaya çalışan küçük bir çocuğun hüznü hikâyesini anlatan bir aksiyon / macera oyunuydu ICO. Oyun sadece 700 bin adet sattı ve değeri çok sonraları anlaşıldıktan sonra HD grafiklerle PS3'e sunuldu. Team ICO'nun ikinci oyunu Shadow of the Colossus ise ilk tanıtıldığı andan itibaren büyük ilgi gördü ve tanıtım konusunda kardeşinin düştüğü duruma düşmemesi sayesinde PS2'nin en büyük hitlerinden birisi oldu.

Psychonauts (2005, Double Fine Productions, PC PS2 PS3 Xbox X360 Mac Linux)
LucasArts'ta geçirdiği 10 yıldan fazla sürenin ve macera türünü sonsuza kadar değiştirecek onca oyunun ardından 2000 yılında kendi firması Double Fine Productions'ı kuran Tim Schafer'in en olağandışı fikirlerinden biriydi

Psychonauts. İnsanların beyninin içinde volta atabilme kapasitesine sahip Raz'i canlandırdığımız bu platform olayında mekânlar, aklının içinde olduğumuz karakterin kişiliğiyle şekillenmekteydi tamamen. Eğer beyninin içinde doluştığımız bir askerse oyunun atmosferi tanklardan, toplardan, şarapnelardan oluşmaktaydı örneğin. Çok yüksek puanlar aldı, kimseye kendisini oynatamadı, toplam satış rakamı 400 bin düzeyine bile ulaşamadı maalesef.

Sleeping Dogs (2012, Square Enix, PC PS3 X360)

Sıradan bir oyun olmaktan kurtulamamış True Crime serisinin üçüncü oyunu olacakken, bütçe ayırlamadığı için iptal edilip Square Enix'in eline düşmesi bu oyunun başına gelen en iyi şey olmalı. Square Enix, oyunun True Crime ile olan akrabalık bağlarını kopardıktan sonra ortaya en azından GTA IV kalitesinde bir oyun çıkarmayı başarsa da neticede oyun GTA IV ile aynı dünyada yaşamak zorundaydı ve satış konusunda bir başarısızlık örneği olmamasına rağmen (1,75 milyon kopya.) eşdeğerindeki oyunun sekizde birine ancak ulaşabildi.



Grand Prix Legends

ZAMAN ÇİZELGESİ

Mart 2004

Far Cry

Oyunda açık alana çıktığımız ilk anı dün gibi hatırlıyoruz; grafiklerden dibimiz düşmüştü, bir süre hikâyeyi boş verip dağa bayıra çıkmıştık, ekran görüntüsü alıp durmuştuk. Bu kadarı bile bize yeterliydi ancak çizgisel olmayan oynanış ve yapay zekâ oyunu bir klasik haline getirdi.

Ekim 2004

GTA: San Andreas

Neleri beklememiz gerektiğinin bal gibi farkındaydık lakin oynamaya başlamadan Rockstar'ın nasıl bir şaheser yarattığının tam anlamıyla farkına varamadık. Oyun, yapılabilecekler açısından neredeyse sınırsız bir dünyaya sahipti ve o güne kadar oynadığımız en keyifli şeydi, bu kadar basit.

Kasım 2004

Half-Life 2

Oyun tarihinin gördüğü en meşak katli geliştirme süreçlerinin birinin ardından, bir Kasım günü buluşmuştuk serinin ikincisiyle. O güne kadar gördüğümüz en etkileyici fizikler, tadına doyamadığımız hikâye derken gözlerimiz o zamandan beri yeni oyunu bekliyor.

Kasım 2004

World of Warcraft

Blizzard'ın nasıl bir fenomen yarattığını ancak seneler sonra anlayabiliyoruz. Tepe noktasında 20.000.000'a yakın ücretli kullanıcı, muhteşem oyun dünyası, harcanan günler ve haftalar, terk eden sevgililer... Ortalama bir WoW oyuncusu için işte böyle geçti dokuz yıl.



Psychonauts

Mirror's Edge
(2009, EA DICE, PC PS3 X360 iOS)

EA DICE'tan şimdiye kadar çıkmış en farklı oyun Mirror's Edge; değerinin anlaşılması ve kabul edilebilir satış rakamlarına ulaşması da çok zaman aldı bu yüzden. Yamakasi'yi izlediyseniz eğer, benzer bir oynanışa sahipti, binalardan, çatılardan kâh atlayarak, kâh karşı binada asılı klimaya tutunarak, kâh borulardan kayarak yolumuzu buluyorduk. Faith'in bizlerle ikinci buluşması biraz geciktiyse de ikincisinin ilk oyunun ulaştığı 2,5 milyonluk satış rakamını (Yine de kalitesine göre yetersiz kalan.) geride bırakması hemen hemen kesin.

Linger in Shadows (2008, Plastic, PS3)

Aslında bir oyundan daha fazla teknoloji demosu veya interaktif film yorumu yapılabilir Linger of Shadows için. Sanatın kendini ifade edebilmesinin yeni bir yolunun bulunduğu yönünde yorumlar dahi yapıldı. Belli yerlerde müdahale edebildiğimiz ve çok kısa süren bir oyun için 2 Euro vermek fazla gözükse de pişman olmayacağınızı garanti edebiliriz.

Condemned: Criminal Origins
(2005, Monolith Productions, PC X360)

Rahatsızlık verecek derecede dikkat çekici tanıtım videolarından sonra merakla beklediğimiz, olumlu notlar almasına rağmen kısa sürede kenara atıp yüzüne bakmadığımız bir oyun oldu Condemned. Silahın son derece lüks olduğu, yerden bulduğunuz meşe odunundan, inşaat demirine kadar elinize geçen her şeyle kendinizi savunabileceğiniz, gerilim yüklü bir yapımdı. F.E.A.R.'ın albenisine sahip olmadı-



Linger in Shadows

ğından satış rakamları da kardeş oyununa göre çok gerilerde kaldı.

Beyond Good & Evil
(2003, Ubisoft, PC PS2 PS3 Xbox X360 GC)

Michael Ancel'in hem yazdığı, hem sanat tasarımını üstlendiği, oyun tarihinin en fazla hakkı yenmiş oyunlarından birisi Beyond Good & Evil. Jade'in ve yakın dostu domuz Pey'j'in yaşadığı Hillys gezegeninin, sakinlerini hem dış gezegenlerden yaratık saldırısına karşı koruyor gibi gözüküp bir taraftan da aba altından sopa gösteren bir şirkete karşı verdiği mücadeleyi anlatan, bolca anime esintileri taşıyan bir platform / aksiyon oyunuydu. İkincisi uzun süredir

geliştirilmekte, merakla bekliyoruz.

Grand Prix Legends (1998, Papyrus, PC)

Sadece bu oyunu zamanında Kısa Kısa'da incelemiş bizler değil, ilk virajı 15 dakika uğraşım dönemedikten sonra oyunun bir direksiyon gerektirdiğini fark etmiş tüm oyun dünyası tarafından göz ardı edildi çıktığında Grand Prix Legends. Üzerinden 15 sene geçtikten sonra diyebileceğimiz hala "gerçekçi fizikler" söz konusu olduğunda bu oyundan daha iyisi çıkmadı ve oyun halen güncel ve modlanmaya devam ediyor. Bir kez araca hâkim olduğunuzda başka bir otomobil oyunundan keyif alamadığınızı fark edeceksiniz.



Mirror's Edge

Mart 2005

God of War

Aradığı ilk hile "godmode" olan bir neslin eline gerçek bir tanrı verip başarısının keyfini sürdü Sony. Serinin sonraki oyunları da çok başarılı olsa da Kratos'un olağanüstü yetenekleriyle tanıştığımız ilk dakikalar unutulmazdı.

Mart 2006

TES IV: Oblivion

Serinin tutkunlarını her açıdan memnun edemese de sunduğu inanılmaz büyüklükteki dünya ve eşsiz mod desteği ile serinin "ultimate" noktası olmuştu. Her şeyi yapacağım, her kavağın altında türkü söyleyeceğim diye kafaya takan biriyse, aylarca oyunun sonunu görememeniz işten bile değildi.

Ağustos 2007

BioShock

System Shock'un ruhani torunu olarak PC'lerimize adım atmış, denizler altında kurulmuş ütopyik şehre ve onun arkasındaki dehaya hayranlık duymamızı sağlamış, Ayn Rand'dan feyz almış hikâyesiyle edebi yönü çok güçlü bir yapımdı.

Kasım 2007

COD 4: Modern Warfare

İkinci Dünya Savaşı temasında haddinden fazla kaldıktan, çıkılmadık sahil ve gitmedik cephe bırakılmadık sonra böyle bir değişim seriyi "sıradanlaşmaktan" kurtardı tek kelimeyle. Serinin kalite anlamında ilk günlerinin bile ötesine geçtiği ilk yapımdı.



Ölü Yapımcılar Görüyorum

Black Isle Studios (1996 - 2003 / 2012 - ...)

Bu kadar kısa sürede bu kadar iz bırakabilen çok az firma olmuştur; her hangi bir sektörde üstelik. Feargus Urquhart tarafından kurulduktan sonra çok kısa bir sürede birbirinden muhteşem yapımlara imza atan firma, Interplay'in içine düştüğü finansal durum sebebiyle lağvedilmeden önce geride Fallout 2, Planescape: Torment, Icewind Dale serisi ve BioWare ile beraber geliştirdiği Baldur's Gate II gibi efsane oyunlar bıraktı. Hikâyenin burada bittiğini ve artık yokluklarına alıştığımızı düşünüyorduk ki geçtiğimiz sene Ağustos ayında Interplay, stüdyoyu gelmiş geçmiş en iyi RPG oyununu yapmak için yeniden açtığını duyurdu. Eski Interplay CEO'su Brian Fargo ve Chris Avellone gibi tanıdık isimler, yeni oluşumla hiçbir alakaları olmadığını ilan etmiş olsalar da önümüzdeki oyunlara bakıyoruz biz. Yeni oluşum şimdilik RPG projesi Project V13 için kaynak yaratmakla mevcut.

Aces Studio (1982 - 2009)

Tarihin en uzun soluklu bilgisayar simülasyonunun tasarımcısı ani bir kararla kapatılalı dört sene geçti. Yaklaşık 25 seneye 10 oyun sığdıran firma, bugün havayolları tarafından bile eğitim amaçlı kullanılan, ücretli eklentiler konusunda adeta bir sektör yaratmış, öte yandan terabyte'larca bedava mod bulabileceğiniz bir eser bıraktı geride. Son eserleri FSX'in şu haliyle bile 10 yıl boyunca güncelliğini yitirmeyeceği

ortada. Yerlerini başka bir firmanın doldurması zor, kısa vadede buna kalkışan olmasını da beklemiyoruz ancak bizzat stüdyonun eski çalışanları bir araya gelerek Cascade Game Foundry'yi kurdular yeni simülasyon oyunları üretebilmek için ki ilk projelerini merakla bekliyoruz.

Ensemble Studios (1995 - 2009)

Microsoft'un bir diğer kurbanı da zamanında uğrunda üniversite projemizi geç teslim ettiğimiz Age of Empires'in yapımcısı Ensemble Studios oldu. Firmanın kapanacağı 2008 yılındaki bir iç yazışmadan basına sızdığına buna inanmak istememiştik ancak 2009 başında piyasaya sürülen ve Xbox 360'ın en başarılı stratejilerinden biri olan Halo Wars'ın ardından kapılarını kapadı. Ensemble'in kapanmasından sonra ekibin lideri Tony Goodman tarafından kurulan Robot Entertainment ise Age of Empires Online ve Orcs Must Die! gibi başarılı, butik oyunların arkasındaki firmaydı.

Core Design (1988 - 2006)

Üç boyutlu aksiyon oyunlarını yeni boyutlara taşımış, Lara Croft gibi halka mal olmuş bir karakteri tasarlamış Core Design'ın sonunu getiren şey, Tomb Raider serisinin ilk altı oyundaki gelişiminden daha çok Lara Croft'un ölçülerine odaklanmaları oldu. Angel of Darkness'in ardından Tomb Raider'ın yapımcılığını Crystal Dynamics'e geçiren Eidos, ekibin elindeki

oyuncağı da almış oldu diyebiliriz bir bakıma. 2006 yılında ekibin geri kalanı Rebellion'a geçerken bir süre sonra da tamamıyla kapıya kilit vuruldu.

Ion Storm (1996 - 2005)

John Romero gibi oyun tarihinin en tartışmalı isimlerinden biri tarafından kurulan Ion Storm, Deus Ex ve Thief: Deadly Shadows gibi kaliteli oyunların yapımcısı olduğu kadar Daikatana felaketiyle de hatırlanıyor maalesef. Arada Anachronox gibi pek de hak ettiği övgüleri alamamış bir oyunu piyasaya sürmüş olsalar da Daikatana faciası hem maddi, hem manevi açıdan firmanın üzerine kara bulut gibi çöktü. Firmanın John Romero tarafından yönetilen Dallas ofisine kıyasla Warren Spector tarafından yönetilen Austin ekibinin çok daha başarılı oyunlara imza attığını da hatırlamak gerekiyor ki zaten Eidos ilk baltayı saydıklarımızın ilkine indirdikten sonra 2005 yılında Austin ofisini de kapatarak firmanın kısa ama fırtınalı tarihine son noktayı koydu.

Eden Games (1998 - 2013)

Oyun dünyasının en son kurbanlarından biri Eden Games. Aracı kontrol edebilmenin mümkün olmadığı V-Rally serisiyle oyun dünyasına alt perdeden giriş yapsa da özellikle ilk Test Drive Unlimited ile önemli bir irtifa yakalamayı başarmışlardı. Arada yapımcılığını üstlendikleri Alone in the Dark aynı şekilde bir klasik olmasa

ZAMAN ÇİZELGESİ

Ekim 2008

Fallout 3

Ne kadar çok beklemiştik, ne kadar çok zaman geçmişti. Gerçi karşımıza çıkan oyunun eski zamanlardaki selefiyle oynanış açısından hemen hiç benzerliği yoktu ama bunu da aylarca oynadık, üstelik DLC'lerinin her biri ayrı derecede başarılıydı.

Kasım 2009

Assassin's Creed II

Serinin ilk oyunu her ne kadar bekleneni karşılama da sürekli aynı şeyleri yapmaktan fenalık geliyordu bir noktada. İkinci oyun hemen her konuda serinin en iyisiydi, bu noktadan Brotherhood ile yerinde sayıp peşinden yokuş aşağı inmeye başladı seri.

Mayıs 2010

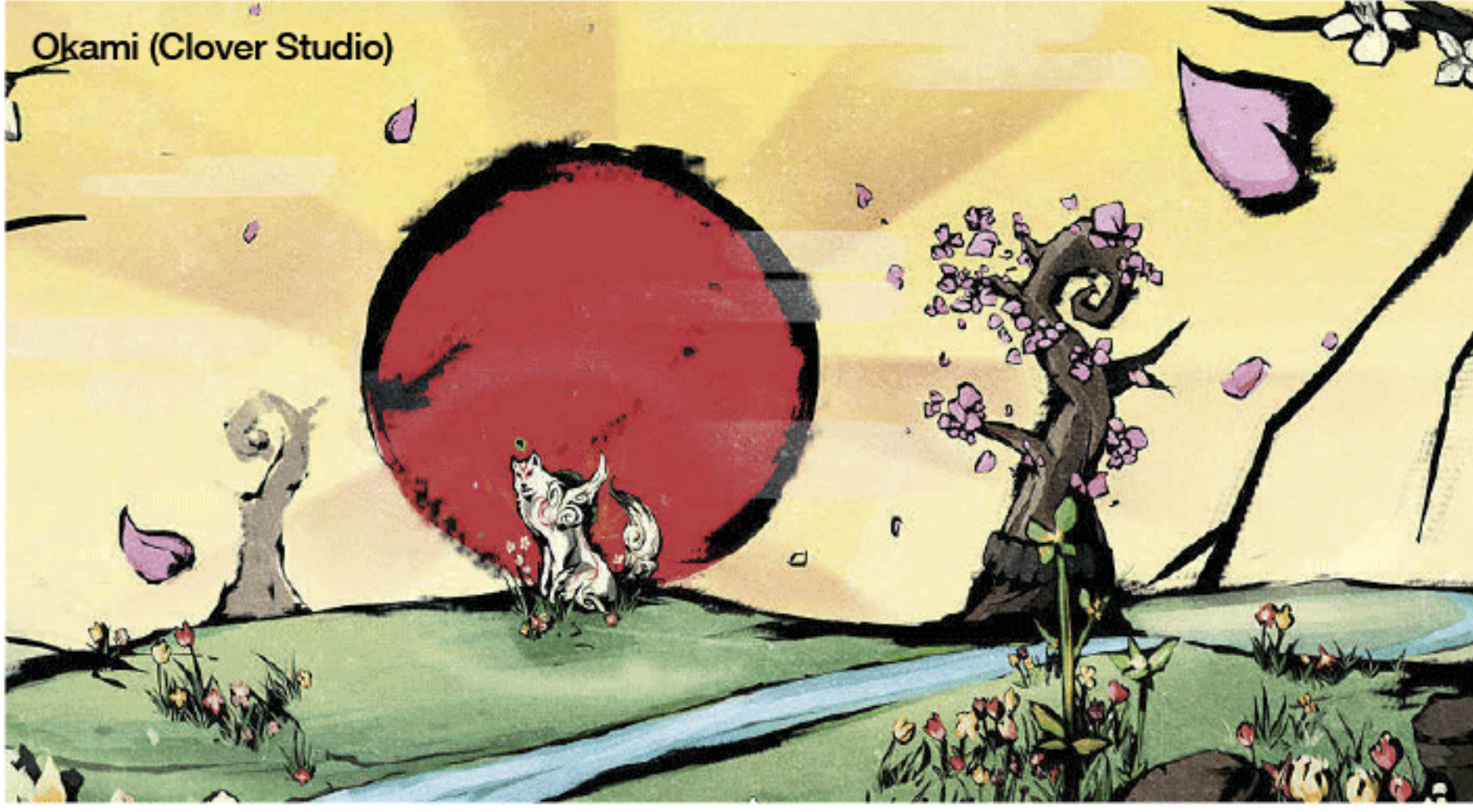
Red Dead Redemption

GTA'yı kaktüsten başka çiçek bitmeyen Vahşi Batı'nın uçsuz bucaksız çöllerine taşıyan, en az onun kadar büyük dünyasıyla hakkını vermek için haftalarca başından kaldırmayan bir oyundu, neredeyse kusursuzdu.

Nisan 2011

World of Tanks

Tamamen kendine özgü dinamikleri ve eşsiz online performansı ile ciddi rakipleri arasından kısa sürede sıyrılıp yanına kolay kolay yaklaşılamayacak bir oyuncu sayısına ulaştı. Wargaming'den ikinci salvoyu bekliyoruz Eylül ayında; bu kez göklerde.



Okami (Clover Studio)

da eli yüzü düzgün bir yapımdı lakin Test Drive Unlimited 2'nin kozmetik güzelliği sürüş fiziğine yansımıyordu, keyif almak mümkün değildi. Firmanın sonunu ise çalışanların Atari'nin merkez çalışanlarıyla aynı geçiş şartlarına kavuşmak için yaptığı grevler getirdi, daha ilk bir günlük iş bırakma eyleminin ardından ekibin %70'i Atari tarafından işten çıkarıldı ve geçtiğimiz günlerde de firmanın tarihe karıştığı resmiyete döküldü.

Flagship Studios (2003 - 2008)

Neredeyse 10 yılını Blizzard'da geçirmiş, oyun dünyasında görebileceğiniz en keyifli karakterlerden biri olan Bill Roper tarafından kurulan Flagship Studios daha ilk oyunuyla gözünü oldukça yukarılara dikmişti aslında. Diablo'yu üçüncü boyuta taşımaya öngören proje Hellgate: London daha ilk eskizlerinden itibaren oyun dergilerinin gözbebeği olurken, gecikmeler de bir şeylerin yolunda gitmediğinin habercisi gibiydi. Neticede oyun piyasaya çıktı, ancak kesinlikle tamamlanmış izlenimi veremiyordu ve koskoca potansiyel açıkça boşa harcanmıştı ki zaten Bill Roper daha sonra bunu itiraf edecekti. Firmanın free-to-play olması planlanan ikinci oyunu Mythos asla tamamlanamadı, firma da finansal sebeplerle kapılarını kapadı. Bill Roper bugün Disney Interactive'de başkan yardımcısı olarak görev yapmakta.

Clover Studio (2004 - 2007)

Ömrü pek fazla uzun olmayan, buna rağmen

bu kısa süreye Viewtiful Joe ve Okami gibi birbirinden özel oyunlar sığdırmış bir firmaydı Clover Studio. Firmanın en büyük eseri Okami, çok kötü satış rakamlarına ulaştıktan sonra daha konvansiyonel bir yapım olan God Hand firmayı kurtarabilirdi lakin durum daha da kötüye gitti ve hiç de fena bir oyun olmayan God Hand sadece 60 bin kopya satabildi. Yönetimin tepesinin birbiri ardına istifalarının ardından Capcom tarafından firmanın kapısına kilit vuruldu.

Big Huge Games (2000 - 2012)

Kıymeti zamanında yeterince bilinmemiş bir klasik olan Rise of Nations'ın yanı sıra geçtiğimiz senenin en iyi oyunlarından biri olan Kingdoms of Amalur: The Reckoning'in tasarımcısı olan Big Huge Games'in ekibi de finansal sıkıntılar sebebiyle kapının önüne koyuldular. Epic Games, bu ekibin önemli bir kısmını transfer ederek Impossible Studios'u kursa da bu stüdyo da geçtiğimiz aylarda daha ürün vermeden tarihe karıştı maalesef.

Papyrus (1987 - 2004)

Papyrus asla oynaması en kolay, en fazla satılan veya en popüler yarış oyunlarını üretmedi, ancak firmanın son başyapıtı Grand Prix Legends ve Nascar Racing 2003 Season hala oynanmaya ve modlanmaya devam ediyor, sürüş fiziklerinin mükemmelliğine de ulaşabilen çıkmadı aradan geçen yıllarda. Papyrus'un

yükselmesinde dehası, batmasında ise inadıyla başrolü kaptırmayan David Kaemmer bir süredir yeni online simülasyonu iRacing ile meşgul. İlk başta düşünülen aylık ödeme modeli tutmayınca standart bir satış sistemi var artık bu oyunun. Grafik ve fizik motoru hala Nascar Racing 2003 Season bazlı olsa da denediğinizde fazlasına gerek yokmuş diyeceksiniz.

Troika Games (1998 - 2005)

Tıpkı Black Isle Studios gibi, RPG sevenlerin saygıyla hatırladığı bir diğer firma daha. Troika aktif olduğu yedi yıllık süreçte Arcanum, The Temple of Elemental Evil ve Vampire: The Masquerade - Bloodlines gibi her biri birbirinden yenilikçi, birbirinden başarılı ve birbirinden bug'lı üç oyun sürdü piyasaya. Bloodlines'ın satışları, yapılan büyük yatırımı çevirmeye yetmeyince firma kapısına kilit vurmaya zorunda kaldı.

Westwood Studios (1985 - 2003)

BattleTech, Nox, Dune, Eye of the Beholder, Lands of Lore, Command & Conquer gibi RPG / strateji klasiklerinin güzide yapımcısı Westwood da oyun dünyasından göçeli 10 yılı doldurmuş bile. Firma 1998 yılında Electronic Arts tarafından satın alındıktan sonra likiditesi artsa da önce Command & Conquer: Renegade'in başarısız satış performansı, ardından da vaktinden çok önce sunulmuş bir MMORPG olan Earth & Beyond'un cüzdanda açtığı deliğin artık yama tutmaz hale gelmesi sebebiyle kapatılarak çalışanları başka bir stüdyoya kaydırıldı. ■ Kürşat Zaman



Command & Conquer: Renegade (Westwood Studios)

Ekim 2011

Battlefield 3

Hala genç, hala mükemmel... Halefi Battlefield 4 gelene kadar online FPS diyorsanız, en iyisi bu. İnanılmaz güzellikteki görselliği yüksek performansla sunmasından tutun da sürekli yenilenen içeriğine kadar bu uzun soluklu serinin en iyisi.

Mart 2012

Journey

"Indie" akımının ulaştığı en üst, en nadide noktaydı, yoktu bir hikâyesi, sizin kendinizden bulabildiğiniz neyse oydu. Askerdeyken şunu yazmışım hatta: "Her şey Journey'deki gibi burada da ve nadiren denk gelebiliyoruz bizimle eşit yol kat etmiş diğerleriyle, o kadar."

Kasım 2012

Far Cry 3

Muhteşemdi, şaşırtacak kadar iyiydi. Ayça oyunu incelerken yanından kalkamadığımı hatırlıyorum. "Survival horror", GTA, Assassins Creed ve ilk iki oyundaki Far Cry özgürlüğü kalemlerinin leziz bir birleşimiydi, bir süre en iyi olarak kalmaya devam edecek.

Mart 2013

BioShock Infinite

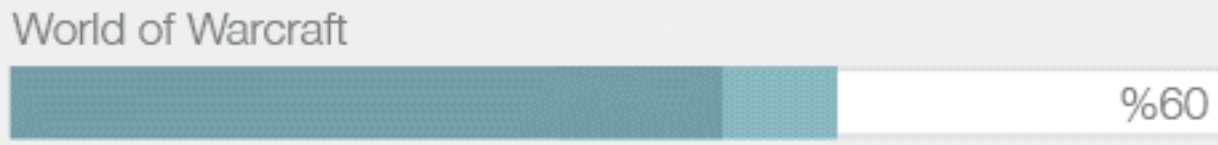
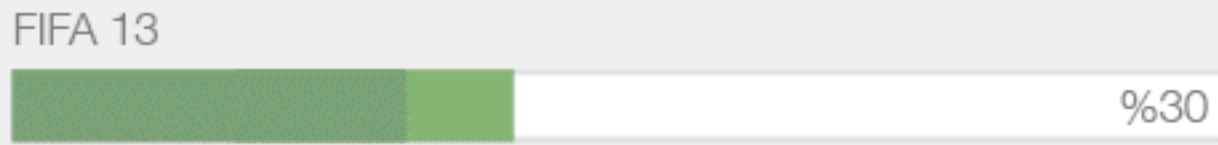
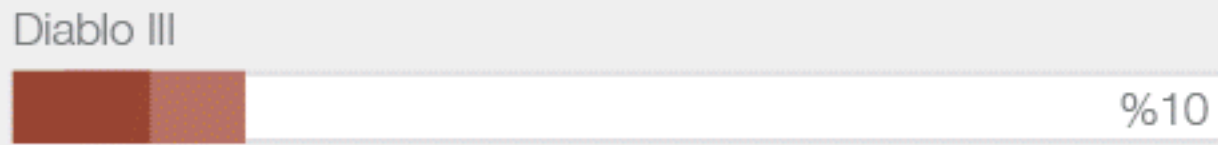
İlk video ve klasik denebilecek iki oyunun ardından beklentiler çok yüksekti haliyle ama bunun da altından bir steampunk klasiği yaratarak çıkmayı başardı Irrational Games. Yine okumadık doküman bırakmadık, yine tadına doyamadık.

BU AY NE OYNADIK?



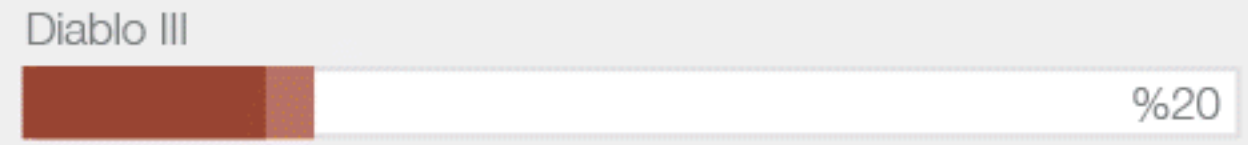
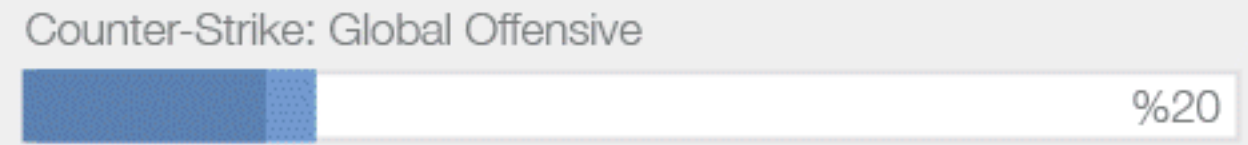
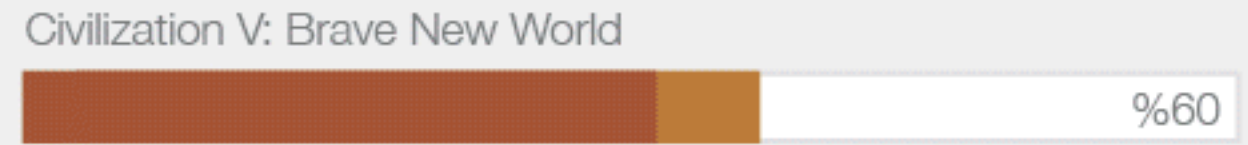
Emre Öztınaz

Aylar sonra tekrar World of Warcraft'a döndüm ve açığı kapatmak için oldukça fazla oynamam gerektiğinin farkındaydım.



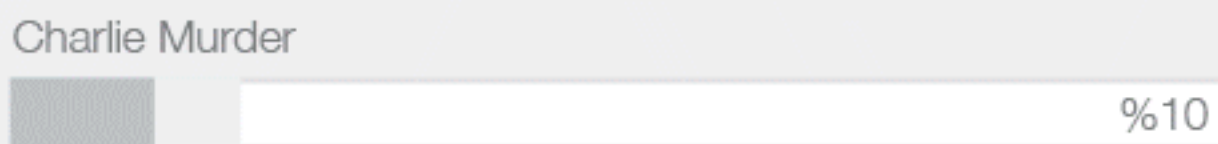
Ertuğrul Süngü

Brave New World o kadar detaylı ve o kadar farklı bir şekilde karşıma çıktı ki özlediğim, eski Civilization tadını yakaladım.



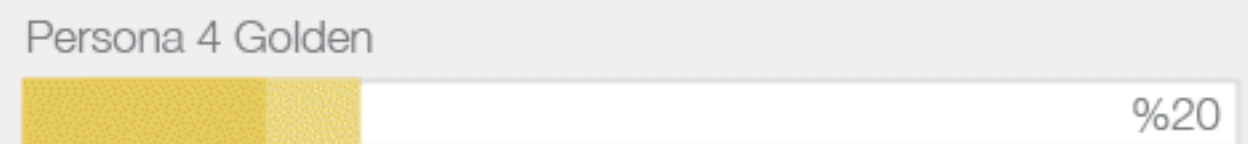
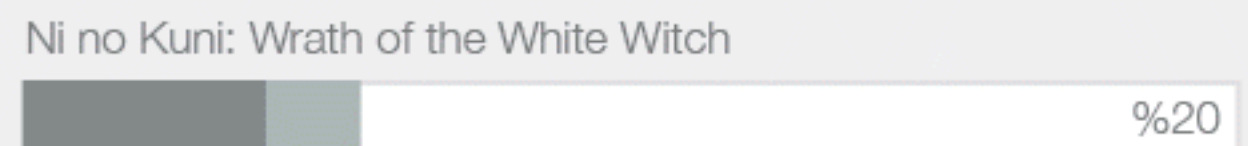
Şefik Akkoç

XBLA oyunu Brothers'a pek bir hayran kaldım ne yalan söyleyeyim ama ofisteki FIFA 13 seansları da son sürat devam ediyor.



Tuna Şentuna

Tatilde olduğumdan dolayı az oyun oynayabili memi geçtim, bu ay pek az eli yüzü düzgün oyun çıktı; ben de eskilere gömüldüm.



20
Poster

40 Kişiyse
Europe
konser bileti
hediye

20 Kişiyse
Tupac
şarkı sözü
kitabı hediye

5 Kişiyse
Lenka
ile tanışma
fırsatı

Rihanna
& Roger
Waters
İstanbul konseri
posterleri!



Blue Jean

Eylül 2013 SAYI 09 112568 FİYATI 5,00

Blue Jean

Robert
Pattinson

Tüm röportajlarını taradık,
"unutulmaz inciler"ini
sıraladık.



Blue Jean

Barbados'tan gelip
müzik dünyasının
zirvesine oturan yıldızın
hayatını "Zaman Tüneli"nde
özetledik.

Poster

Cory
Monteiri

"Göze'nin yıldızını
unutmadık, unutmayacağız.
Özel posteri içeride.



Yeni albümün ilk röportajı

DUMAN

ONE DIRECTION

Blue
Jean'e özel
"This is Us" ön
gösteriminden kareler
+ filmin Türkçe afişi

Poster

AUSTIN

Belieber'lar müjde! Bu
poster tam size!)

Blue Jean

Lana
Del Rey

20 Eylül'de başka
kimseyle söz vermeyin,
Lana ile randevumuza var!



Blue Jean

MACKLE
MORE

Rap dünyasının yeni
yıldızı. Eminem'i
tahtından edebilecek mi?

Poster

Lady
Gaga

Yeni albüm "Artpop" a
geri sayımı bu özel posterle
başlatıyoruz!



Her ay
3 dergi

BLUE JEAN POP UP HEADBANG

f /bluejeanmagazine

t /bluejeandergi

DB

Dijital Dergi Aboneliği için:
www.eMecmua.com





76



94



86



98

İNCELEME

- 34 Ne Oynadık?
- 38 Posta
- 42 Takvim
- 44 Rocko@Psikiyatr**
- 46 Haber

DOSYA KONUSU

- 3 #LvL200
- 26 Oyun Dünyasının 200 Ayı
- 56 Gamescom 2013

İLK BAKIŞ

- 76 Assassin's Creed IV: Black Flag
- 78 EverQuest Next
- 80 Killzone: Mercenary
- 81 Conquer Mars (Test)

82 LEVEL Ligi

- 86 Saints Row IV
- 90 The Bureau: XCOM Declassified
- 94 Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist
- 98 Lost Planet 3
- 100 Payday 2
- 103 Europa Universalis IV
- 104 DuckTales Remastered
- 105 Rayman Legends
- 106 Flashback HD
- 106 Rise of the Triad
- 107 Spelunky
- 108 Brothers: A Tale of Two Sons
- 109 Open Me!
- 110 Stealth Inc: A Clone in the Dark
- 111 Skullgirls
- 112 Guncraft
- 113 Shadowrun Returns
- 114 Immortal Empire
- 115 Die!Die!Die!
- 116 Rescue 2013 - Everyday Heroes
- 117 TrackMania 2 Valley
- 118 Space Hulk
- 119 Magrunner: Dark Pulse
- 120 Mind Mould
- 121 Papers, Please
- 122 Freedom Fall
- 122 Kingdom Rush Frontiers
- 123 FlipFlop
- 123 Galaxel
- 123 In My Sight
- 123 Vulpine101

124 Role Playing Günlükleri

- 127 Donanım
- 134 Market
- 136 Kültür & Sanat
- 142 Kare
- 146 LEVEL 201

DVD



KURULUM DOSYASI

S4 League

DEMO

Euro Truck Simulator 2
Sword of the Stars: Ground Pounders

FULL OYUN

Beyond
Sloth Patrol

VIDEO

Ace Combat Infinity
Assassin's Creed IV: Black Flag
Batman: Arkham Origins
Grand Theft Auto V
inFamous: Second Son
Killzone: Mercenary
Pro Evolution Soccer 2014
Ryse: Son of Rome
Strider
Watch Dogs

EKSTRA

LEVEL Arşivi (1 - 199)
Ryse: Son of Rome (Wallpaper Paketi)
Saints Row IV (Wallpaper Paketi)
Thief (Wallpaper Paketi)

POSTAKUTUSU

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

GRAFİKERDEN MEKTUP VAR

Merhaba Tuna. Neyse işte çok uzatmadan sorularına geçmek istiyorum.

Emre selam. Sana bu satırları Kaş'ın göbeğinden yazıyorum ben de. Benim de uzatmak istediğim söylenemez. Dur bakayım neler sormuşsun...

1. Xbox One'ın PC versiyonu var mı?

Var. Mac versiyonu da var, Amstrad ve Commodore versiyonları da yolda. Mac'e firewall'dan bağliyorsun, Commodore için bir tane eski kaseti kalemle başa sarman ve bu kaseti Xbox One'ın seri kablosuyla (Atıyor.) bağlaman yeterli. Amstrad için de elbette ki bir disket sürücüyü ihtiyacın var. Xbox One bu sürücüyü otomatik olarak tanıyor, "N'aber hocam, n'aptın?" diyor ve oradan da...

2. Şimdi, benim bilgisayarım Intel i7 işlemcili, GeForce GTX 680 ekran kartlı ve 8 GB RAM'li bir makine. "Şunu çalıştırır mı?" diye bir soru beklediğini sezdim ama sormayacağım, her şeyi çalıştırıyor tabii ki. Gelelim esas soruma. Bu makine ile her şeyi ultra açarsam kasadan 73 derecelik bir çöl sıcaklığı çıkıyor. Sence kasayı bir poşete geçirsem ve ağzını sıkıca bantlasam, sonra da bir leğene atsam mesela? Bu şekilde bir su soğutma işe yarar mı dersin?

Bir noktaya kadar konuyu iyi götürdün ama sonra arıza oldu. Nedenini soracak olursan, basit. Makineyi poşete koyduktan sonra, leğene değil, Hoover Barajı'na götürmen gerekiyor. Bu barajdaki suyun akım gücü yaklaşık 5500 Watt olduğu için bilgisayarın, aldığı bu yeni enerjiyi soğutma kanallarına yönlendiriyor ve cereyan etkisi yaratıyor bu da. Hem leğeni nerede bulacaksın o evde?

(Bizde var Emre, yürüyüp gel iki dakika, atayım camdan. - Şefik)

3. En sevdiğim oyunlar Battlefield 4 (Çıkmadan sevdim.), Diablo III, FIFA 13, League of Legends, StarCraft II ve World of Warcraft. Bu oyunlara bakarak bana önerebileceğin bir film var mı? İçinde hem aksiyon, hem FPS, hem strateji, hem MMORPG, hem de MOBA olsun mesela.

Bu sevdiğin yapımları göz önünde bulundurarak sana elbette ki *** serisini öneriyorum. Diyeceksin ki, "Hacı, yaşın kaç?" Haklısın. Bu seriyi bulman zor olduğu için sana Babam ve Oğlum'u öneriyorum. Biraz ağla, kendine gel. (Shaolin Soccer var, onu izle. - Şefik)**

4. Uzak Doğu kültürünü seven birisi olduğuna göre bu soruya kolaylıkla cevap verebilirsin diye düşünüyorum. Japon oyunlarının menü sesleri neden hep "ciuv ciuv" ya da müzikleri hep 8-bit'ten bozma?

Bu sorunun bir gün geleceğini biliyordum. Bunun nedeni Japonların ve diğer çekik gözlü arkadaşlarımızın kulaklarının belirli bir frekansa kadar sesleri duyabilmesinden kaynaklanıyor. Dünyanın büyük bir çoğunluğu yüksek frekanstaki sesleri rahatlıkla duyabiliyor lakin Uzak Doğu halkı duyamıyor. Hal böyle olunca da ancak aşırı tiz sesleri duyabiliyorlar falan derken... Hakikaten Emre ya, o konuda bir aşama kaydedemediler, değil mi? Vallahi ilginç... (İlginç değil, iğrenç olacaktı. - Şefik)

5. WoW'daki Warrior ile Diablo'daki Barbarian'ı karşılaştırırsak hangisi daha çok kas kütesine sahip ve hangisinde yağ oranı daha az?

Diablo'daki Barbarian tam öküz.

WoW'daki Warrior için de angus desek, bunları karşılaştırınca iyi birer et yemeği çıkar ikisinden de. Yağlı bir et şöyle, 350 gram falan! Yanında da soğan, patates, yeşillik... Bir tane de ** aç da şenlenelim yahu!**

6. Son sorum matematikimsi genel kültür olacak. Yüzüklerin Efendisi'ndeki iki kuleden hangisi daha yüksek? Bir de yüksek olan kuleyle İstanbul'daki Sapphire'i karşılaştırır mısın?

Mimar olduğum için bu soruyu kolaylıkla cevaplayacağım. Emre, iki kule de birbirinden daha uzun çünkü mimaride bileşik yükseklikler prensibi kavramı vardır ve bu kavrama göre iki kuleden biri, diğerinden hiçbir zaman uzun olamaz. Bu bağlamda da Sapphire, zenginlik yoksula güç gösterisinde bulunduğu bir makidir. (Ayrıca Sapphire'de yazlar sıcak ve kurak, kışlar ılık ve yağışlıdır. - Şefik)

Sorularım bu kadar. Yayınımlarsanız sevinirim! Hiç kimsenin mektubunu yayımlamaya-biliriz ama bunun koyulmayacağına karar verilse bile sen gizli gizli işini halledersin elbet! Diğer yazıları da birazdan atıyorum, kızma tamam mı? (Sen önce bana at, ben okuyup atarım Emre'ye! - Şefik)

Emre ÖZTINAZ

GENE OLSUN, GENE DÜŞERİM...

Selaaam!

Sana bu mektubu pembe netbook'um Pinkerbelle'den yazıyorum Tuna, kendini çok özel hissetmene gerek yok, aynı netbook'tan her ay Şefik'e de incelemeleri yazıyorum zaten. Şimdi düşündüm de bizi ziyaret etmiyorsun çoktandır, artık buralara gelir misin? "Tuna olsa da sevsek!" deyip duruyoruz. Gözümüz

KENDİNİ GÖSTER!

200. sayımızla birlikte posta bölümünde de bir yenilenmeye gittik ve artık burada, sizden gelenlere yer veriyoruz. Mesela neler? Yukarıda gördüğünüz model, Serhat Erdoğan adlı arkadaşımızın el emeği, göz nuru. Belki sizin de böyle bir yeteneğiniz vardır ve bize göstermek istiyorsunuzdur. Ya da çok iyi çizim yapıyorsunuzdur, yaptıklarınızın burada yayımlanmasını istiyorsunuzdur. Yeteneğiniz de olabilir, yaptıklarınız da, ilginç bir şeyler de... Hatta bunların hiçbiri ol-

mayabilir, LEVEL dergisiyle ilgili bir fotoğraf da paylaşabilirsiniz. Kısacası burası sizin köşeniz ve eğer siz ilgi göstermezseniz, biz çok sıkıcı resimlerimizi koyup sizi mutsuz edeceğiz. O yüzden "inbox"a e-posta atarken artık burada yayımlanmasını istediğiniz mektuplardan öte, bu kutuya özel içerik de gönderebilirsiniz. Yollaması sizden, yayımlaması bizden...



yollarda, özledik! Sorularına geçiyorum, Şefik de parantez açabilir, hiç sorun değil.

Pembe netbook dediğin saniye herkes senin kim olduğunu anladı. Değil mi Fırat? (Saldırgan tutumlar...) Oralara elbet bir gün geleceğim ama senden iyi olmasın, ben de tatil yapıyorum! Şefik parantez açmasın. Zaten eşek kadar bir mektup yazmış... (Peki. - Şefik)

1. 200. sayımız kutlu olsun öncelikle. Heyecandan yazıp yazıp siliyorum. Nasıl heyecanlıyım, hiç sorma... Sen neler hissediyorsun? 200. sayı için 200 tane özel sayfa yazma gibi planların var mı?

200. sayının tamamını ben yazmak istedim, Doğan Burda duruma el koydu, olağanüstü hal ilan etti. Fakat çok şahane olmamış mı 200. sayımız. Özellikle herkese, kendi isminin baş harfleriyle başlayan bedava oyunlar hediye etme fikri çok sağlamdı... (Latife Şentuna adım.)

2. Biliyorum, çok kapsamlı bir soru olacak ama şimdiye kadar yazdığın incelemelerden senin için en özel olanı neydi ve neden? Bana sorsan cevabım Portal 2 olurdu mesela. (Düz insan Ayça.)

Sana şunu söyleyebilirim ki Ayça, en özel olan inceleme, hiç yazılmamış olandır. Ben de her ay 10 farklı inceleme yazdığıma göre, en özelinin gerçekten bahsettiğim gibi olduğunu anlamış olmalısın. (Bir gün de beni incelesene Tuna, en özelinden. - Şefik)

3. Şunca yıllık dergicilik hayatında hiç The Sims oyunu yazdın mı? Cevabı iyi düşün, güzel tekliflerle dönebilirim.

The Sims... The Sims. Hmmm... Nedense hiç ama HİÇ tanıdık gelmiyor. Ne o, mobil oyun falan mı? (Simsins mı ki o? - Şefik)

4. Bunu sormasam olmazdı: Xbox One mı, PS4 mü? Hadi şaşırt beni.

Elbette ama elbette ki Ouya! Eve sadece Ouya alacağım, Xbox One'ın ve PS4'ün yüzüne bile bakmayacağım! (Uyeee! - Şefik)

5. Geçen ay sayfanda ne yaptığını gördük ve kitlece hepimiz cevabı merak ediyoruz. (Darısı başıma!)

Sayfam derken... LEVEL'in tamamı benim farkındaysan! Cevabı da bu ay köşemde aynı şekil vermişim. "Evet dedi!" diye bir grafik. Böyle böyle konu uzar, gidermiş... (Hayır! - Şefik)

6. 3D destekli oyun oynama olayını seviyor musun Tuna? Bak az önce açtım yine televizyonda 3D oyun, midem bulanıyor, bakamıyorum çok.

Sadece 3D destekli oyunlar değil, 3D olan hiçbir şey 3D değil bana sorarsan. Hepsi bir yanılma, bir illüzyon. Matrix çıksın, o zaman "olmuş" diyeceğim.

Aslında sorularımı el yazımıyla ve posta yoluyla yollamak aklımdan geçiyordu ama bu özel sayıda kimseye eziyet etmek istemedim. Bu arada beni merdivenden yuvarlayıp kafamı kıran kişinin ciddi anlamda sen olduğuna inanan bir grup var, bunu da bil istedim. Şu andan itibaren yapacağın açıklamayla kendini temize çıkarabilirsin! Şimdilik benden bu kadar; madem çaycıyım, gidip çay demleyeyim

çocuklara. Herkes çok çalışıyor. 200 kutlu, mutlu olsun! Sen de hep ol, tamam mı? **Seni merdivenden ittiğime inanan grup mu var? Onlara sesleniyorum: Ayça'yı ben merdivenden itmedim, bildiğiniz fırlattım! İtip şaka yapacaktım ama Ayça Abla dediğiniz brüt 34 kilo olduğu için fırladı gitti.**

Ne yapayım yani, şaka da mı yasak?! (Kaynatma, senin yaptığına tüm bina şahit Tuna. - Şefik) Ayça ZAMAN

PARANTEZLERİN SULTANI

Merhaba Tuna! Ben LEVEL'i ilk sayısından beri takip ediyorum ve artık sana sorular sormanın zamanının geldiğini düşünüyorum.

O zaman neden sorulara geçmiyoruz Sir Şefik Akkoç? (Canımsın. - Şefik)

1. Öncelikle benim parantez arası devrimim hakkında ne düşünüyorsun? Sence artık buna bir son vermeli miyim? **Devrim, parantezler arasında değildir, sokaklardadır. Senin yaptığına ancak ve ancak parantez devrimi denebilir ki bunu bir anda Atatürk'ün inkılaplarına da benzetmedim değil. Parantez inkılabı. Bak ne güzel duyuluyor. (Arayıp söylesene, okurken pek bir şey anlamadım. - Şefik)**

2. Neden 200? **Bence direkt 300'e atlamalıydık; zengin gözükürdü. (300, 500, 300, 500, 300, 500... - Şefik)**

3. 200 Spartalı filmi izlemiş miydin? Bir noktadan sonra 100 Spartalı daha gelince biraz

"200. sayının tamamını ben yazmak istedim, Doğan Burda duruma el koydu, olağanüstü hal ilan etti."

saçma olmuştu ama bence güzeldi yine de. **Onun yenisi geliyor. 300 Spartalı ve bir dövme İran Hükümdarı. (Pamuk Prenses ve 300 cüceler gibi...) İyi film di o ya. 300 müçyüz derken izledik.**

(Müçyüz yazınca Word altını çizdi hemen. Ona neyse!) (Sizin altı çizilen kelimelerinizi geçerli kelimelere çevirmekten fenalık geldi! - Şefik)

4. Benim bir YouTube kanalım var ama insanlar sadece beni görmekten sıkılabiliyorlar, seni de kanalda görmek istiyorlar. Neden benimle oyun oynamıyorsun?

Ahlaksız Teklif diye bir film vardı, izledin mi? Beni de kanalında görmek istiyorsan Şefik, bana bir geceliğine 300.000 Dolar ödemelisin. Ondan sonra o kanal senin, bu kanal benim, zaten ün, şan, şöhret bizim. (Dolar yok, TeLa vereyim? - Şefik)

5. Geçen ayki köşe yazının hali neydi öyle? Ne anlatmak istiyordun, anlamadım.

O köşe yazımda içselliğin dışavuruma imgelemesini irdeledim ve ekledim: "Teklif ediyorum, benimle evlenir misin?" (Şarkı formatında söyleyeceksin bu kısmı.)

Anlatmak istediğim bu kadardı. (Tabii ki evlenirim! - Şefik)

6. Benim şöyle bir sistemim var: Intel Core i7 3930K işlemci, ASUS P9X79 Pro anakart, GIGABYTE GeForce GTX 770 OC ekran kartı, Corsair Dominator 16GB DDR3 1866MHz işlemci.

Bende de çok acayip bir sistem var. Bir gelsene şu tarafa, göstereyim... (İşte yıllardır beraber çalışınca kalite de buraya geliyor.)

7. GTA V mi, Watch Dogs mu? **Swatch.**

8. Ren mi, Stimpmy mi? **Steam Summer Sale.**

9. Laurel mi, Hardy mi? **Hardal. (Ballı mı, balsız mı? - Şefik)**

10. Ünlüler mi, Gönüllüler mi? **Gönül Yazar.**

11. Batman mi, Batman mı? **Battal Gazi! (Bence Tarkan. - Şefik)**
Şefik AKKOÇ

İMPARATOR FIRAT HAZRETLERİ

İşin gücün yok ama yine de bekletmeyeyim, direkt sorulara geçiyorum:

Ya bi' doğum günümü bile kutlamadın ya. Selen bile nasıl sevecen kutladı, sen kutlamadın. Ağlayayım mı, ne yapayım, bilemiyorum!

1. N'aber?

Ne olsun Fırat'ım ya... Ne olsun. İş gücünde işte... Bildiğin gibi. Aynı. Yuvarlanıp gidiyoruz. Daha da yuvarlak konuşayım mı?

2. Ne diyorsun bu 200. sayı işine?

Ben o kadar söyledim; 200. sayı tutmaz, direkt 300'e atlayalım. Ama sakalım yok ki dinleyin! Bir baktım, varmış sakalım ama yine yok, yok, yok. Dinlemiyorsunuz. Yine de 200, mikiyüz... (Mikiyüz deyince çok saçma oldu.) Sonuç olarak 200. sayımız tüm Türk varlığına armağan olsun!

3. Geçen bir okurumuz forumda "Tuna olmasa dergiyi almam; ayağınızı denk alın!" gibi bir şey yazmış; seni kovmak istiyorum.

İstemek başlamanın yarısıdır Fırat. Yok, böyle değildi. İstemek, kovmanın yarısıdır? Ayıp oluyor ama bana şu an. Beni kovarsan, ben de dergiyi almayı keserim, batarsınız. 15.000'in 14.998'ini ben alıyorum. (İki tanesi fire.) (Dur, yapma Fırat! Tuna'yı kovarsan dergiyi iki formaya indirmek zorunda kalırım! - Şefik)

4. Şaka maka, LEVEL'la yaşlandın.

Evet, evet, yaşlandın. 32'yi devirdin, 33'ü zorluyorsun.

Sorum şu: Daha ne kadar yaşlanacaksın?

Allah kısmet ederse senin gibi üç tane gömerim ben. Nasip kısmet işleri bunlar, sual olmaz; Fırat soru sorar, cevabı temel tutmaz. (Şiirsel atılımlarım var.)

5. Olimpos'ta seni öldürme noktasına geldim, biliyorsun. Neden? Çünkü dağlar denize paralel olacağına bize paraleldi ve bu beni çıldırtıyordu. Kusura bakma ama sen de hiç

"tatil adamcığı" değilmişsin. Peh... Bir daha tatile gitmeyelim, olur mu?

Zaten bir daha da gitmedik fark ettiysen ey Fırat-ül Tahtısağlam! Bir kere sen o tatilde o kadar sıkıldın ki bir ceylan gibi sekerek büfeye gittin, iki tane kız getireceğine cips aldın geldin! Olimpos'un en sefil iki erkeği bizdik bence. (Olimpos'ta cipsler teklif ediyormuş. - Şefik)

"E-mailimi yayımlarsan sevinirim" demeyeceğim; ister yayımlarım, ister yayımlamam. Sana mı soracağım?

Bence sevinirsin çünkü bu yazı, derginin başında kimsenin okumadığı o Editörden yazısından sonra yegâne yazın. Yalansa söyle. (2010'lu yılları baz aldığımızda doğru gözüküyor. - Şefik)

Teşekkürler.

Teşekkür bizden, telif yazmak sizden Fırat hazretleri... (Yok, telifleri ben yazıyorum, kafama göre. - Şefik)

Fırat AKYILDIZ

BİTMEYEN SATIRLAR...

Tuna abi selam. Abi diyoruz, değil mi? Abisin sen ya. Olmasan da öylesin. Büyüğümsün bir kere. Bir şeylerin efendisi demek istemiyorum, sonuçta naif bir mizacın var. Yazılarını okudu-

ğum kadarıyla öyle olduğunu düşünüyorum en azından. Hayır, girişi kısa tutmayacağım, daha da uzun yazmak istiyorum. Beni engelleyemezsin, tamam mı?! Ayrıca parantezlerle gelen bir adam var, çağır o da gelsin ya da dur, gelmesin. Hani Posta bölümü senindi? Yazmasın başkası!

Sevgili çocuğum Ertuğrul. Posta bölümü hepimizin, ben senim, sen Şefik'sin, Şefik, Emre... Derken bir canavar doğuyor! (Ya da Voltran oluşuyor! - Şefik)

1. Şimdi şöyle, ben yetişkin bir okurunuzum ama küçüklüğümde beri takip ediyorum sizi. Fakat ilk defa yazıyorum. (Kendim parantez açarım!) (Bu arada vallahi ilk defa yazıyorum.). Şimdi LEVEL'da yazar olmak için ne yapmam lazım? İki tane Edebiyat bölümü bitirdim, Tarih alanında yüksek lisans yapıyorum. Bunlar iş görür mü? Eğer işe girersem, bir daha 200. sayıya geri dönüp sanki ben de varmışım gibi yazabilir miyiz?

Tatlı bebeğim Ertuğrul. LEVEL'da yazar olmak çok kolaydır ama 200 sayı kadar beklemek gerekir. Sen de bu testi geçtin çünkü bildiğin gibi su testisi 200. sayıda kırılır. Kırılan bir testiyse elbette ki sorun yoktur ama farklı bir okunumda (Okunum?) hiçbir erkeğin hoşuna gitmeyecek birtakım olaylar doğmuş olabilir!

2. Ben çok iyi bir bilgisayar oyuncusuyum; önüme ne gelirse yerim, bitiririm. Fakat yıllarca oynadığım ve artık yüzüne bakmadığım WoW'un halen neden tutsaklık seviyesinde oynandığına anlam veremiyorum? Sizce yapımcılar gerçekten bilgisayar başındaki oyunculara büyü yapıyor olabilirler mi? Bir de en iyisi orijinal WoW'du, değil mi abi? Sen de en çok 40 man raid'leri özledin değil mi?

Minik baykuşum Ertuğrul. WoW benim de hayatımın tam bir yılını çaldı. Tabii ki 100 yıldır piyasada olunca oyun, o bir yıl hiç havalı olmadı ama öğlen 12'de oyunun başına oturup sabah 5'te yatağa uzadığım bir maratondan bahsediyorum. Dolayısıyla seni anlıyor, orijinal WoW konusunda sana katılıyor, gözlerinden de öpüyorum artık şu aşamada!

3. Bak hazır konu MMO'lardan açıldı ki açılmadı aslında, ben açtım, sen de cevaplamak zorunda kaldın; senin Online Oyun kitapçığı hakkındaki yorumlarını merak ediyorum. Son zamanlarda hep senin resmini görüyoruz, mutlu musun ücretsiz online oyunlarla bu kadar haşır neşir olmaktan? Nasıl oluyormuş? Ha? Ha? Nihahahahahahahah!

Çikolatalı parfüm Ertuğrul. Bana laf sokmuşsun gibi gelmedi değil. Ama o dergiden aldığım parayı sana açıklasam, bir açıklasam, "Ağabey ben ettim, sen etme..." der misin, demez misin? Bence demezsin ama olsun; rol yap iki dakika. (Kavga etmeyin! - Şefik)

4. Abi biri aniden yan makinede WoW açtı, büyü yaptılar bana! Ondan delirdim! Geri alıyorum sözlerimi! Ayrıca artiz ne arar la pa-

"İstemek başlamanın yarısıdır Fırat. Yok, böyle değildi. İstemek, kovmanın yarısıdır?"

zarda! (Kapatın oğlum şu oyunu!) Bu bir soru değildi, durum bilgisi vermek istedim...

Küçük takunyam Ertuğrul. Elbette ki her bilgisayarda bir WoW vardır ve hep açılır, açılır, açılır. Ben bir kez bir arkadaşımın evinde oynuyordum o oyunu ki o arkadaşım nedense benimle artık konuşmuyor, oyunu oynarken meğer kendi kendime konuşuyormuşum! Sence o yüzden mi benimle ilişiyini kesti dersin?

5. Sorularım sanki canlı yayın gibi oldu ama olsun. Buradan da Xbox One'ın bizi sürekli çeken kamerasına geçebiliriz. (Geçtik.) Ne diyorsun? Bence süper fikir... İnsanlar hemen tepki koydu, yok özgürlüklerimiz alınacak, yok bizi izleyecekler diye, hiç anlam veremedim. Bence süper fikir, düşünsene, bedavadan meşhur olma şansı herkese tanınıyor. Hem herkese aynı haklar ve özgürlükler veriliyor. Cihazdan sis atılmadığı sürece bence sorun yok. Sen ne düşünüyorsun?

Sarı deniz yatağım Ertuğrul. Bir de şöyle düşün ama: Diyelim duştan çıkmışsın, saçma sapan da bir müzik çalıyor pop, sen de o gazla havluyu falan atıp başladın dans etmeye. E kamera üzerinde? Microsoft Genel Merkezi de eğlendikçe eğleniyor? Oldu mu şimdi? Haklar ve özgürlükler evde kalmalı!

6. Peki, şuna cevap ver: Belirli miktarda bir param var; sence Xbox 360 mı, yoksa PS3 mü alayım? Yoksa yeni konsolları mı bekleyeyim. Ne olur en çok buna cevap ver, olur mu? Vermezsen her aybaşı Şefik'in Excel dosyasından yazı çalarım!

Hello Kitty Ertuğrul. O parayı bence Şefik'e ver, sana istediğin yazıyı bahşetsin. Bahşeden Şefik, muradına eren Ertuğrul.

7. Ya sana neden sürekli saçma isimler koyuyoruz biz? Yazık bence. Sence?

Saniyede 560 MB okuma hızlı Ertuğrul. İşin kötüsü o isimleri de artık bana koydurtuyor Şefik. Buyur buradan yak. Yak da kurtulayım! (Nesi saçma yahu, hepsi parlak zekânın birer ürünü! - Şefik)

8. Bir de Ayça var ama onu boş ver şimdi...

Sarışın bomba Ertuğrul. Ay pardon, o Ayça'ydı. Ayça deyince de "ay" deyiverdim, gördün mü? Boş vermeyelim onu, yazık. Zaten merdivenden itip duru- Pardon. Düşüp duruyor... (Yemezler. - Şefik)

9. Son sorum 200. sayıdan. Abi, 200 sayıdır ne yapıyorsun sen dergide? Sıkılmadın mı her ay yaz, yaz, yaz... Çok mu seviyorsun oyun oynamayı? Oyun bir yaşam biçimi midir? "Oyun oynayandan adam olmaz" felsefesi bu aralar nasıl gidiyor sence? Yeni düşünür lazım mı?

200 kere maşallah Ertuğrul. Ben 125 sayıdır dergideyim ama o da ayrı bir manyaklıkmiş gerçekten. 125 sayı yazı yazar mı insan, oha. Oyun bence insanın kendisine yakıştığı gibi oynamasıdır. Roman veya kolbastı tercihim misal. Benim oynadığım bilgisayar oyunları beni adam yapıyor da

el âlemin düğününde göbekleri atanlar mı adam oluyor, onu soralım bence kendimize... (Kendime duple çıkışmam...)

10. Bir de bana geveze demişsin, daha beş Word sayfası yazı yazardım da mektubun yayımlanacağı garanti olduğu, bir de karakter sayısı sıkıntısı olmaması için susuyorum. Fakat yine de inşallah yayınlanır. 20 Temmuz doğum günümüdü. (Aramayı unuttun!) Onun hatırına yayınlansın be abi. Bir de hiç gitme, hep yaz, olur mu? Çok mutluyum şu anda...

Çipetpet Ertuğrul. Sen de hep yaz, tamam mı? Zaten sen yazmazsan, ben yazmazsam, nasıl çıkacak karanlıklar aydınlığa... Yok. Ama cidden ikimiz de yazmazsak bu dergi çıkmaz. Tamam mı Şefik? Geçmiş doğum gününü de aşırı gecikmeli olarak kutluyorum ama sen de benimkini mi kutlamadın, ne oldu öyle aaa ayıptır! Çok öptüm, bye. (Siz ikiniz benim doğum günümü kutladınız mı bakayım? - Şefik)
Ertuğrul SÜNGÜ

SON DAKİKA GOLÜ

Selam. Abi anca görüp yanıtlatabiliyorum maili, çok pardon. Efenim, sorularım şöyle olacak sayın Şentuna'ya:

Bir dakika. Sen hangi maili gördün? Mizansene göre direkt senin bana mail atman lazımdı. Baştan alalım, sen direkt konuya gir. Haydi.

1. Merhaba Tuna Ağabey. Geberiyorum bu sorunun cevabını bulabilmek için, n'olur yardım et bana! Hitman'ın ensesindeki bandrolü iPhone ile okutabiliyor muyuz?

Ağabey çok havalı durdu ya; aşiret dizisi gibi maşallah! O bandrolü iPhone ile okutabilecek kadar sevgili kel katilimize yaklaşılabiliyorsen, bence akabinde kendini de bir hocaya okut çünkü muhtemelen efsunlusun Ertekin! (Biz okutamasak da bir markete okutsak, fiyatını öğreniriz en azından. - Şefik)

2. Oldu da bir kavga çıktı... Sony mi döver, yoksa Microsoft mu? Bu dalaşı gören Nintendo'nun duruma tepkisi ne olur? **Sony geçtiğimiz yıl mıydı, o vakitlerde bir açıklama yapmıştı: "Microsoft'un tüm dünyayı satın alacak kadar parası var..." Bu bağlamda da Microsoft herkese uçan tekme basar, Sony özür diler, Nintendo da Mario'nun yeni bir versiyonunu yayımlar fırsat bilip!**

3. LEVEL'in 200. yaşı münasebetiyle, senkronu da koruyarak bana 200 tane oyun önerir misin Tuna Abi? PC ya da konsol fark etmez, ortaya karışık olsun. (Everything, little little, into the middle!)

Eskiden 200 Games in One gibi kartuşlar vardı, onlardan birini öneriyorum Game Boy için. PC, konsol fark etmez dedin nasılsa. Olmadı, bir bilgisayarçıya gidip CD'ye oyun çektirebilirsin de bak! Bakalım ne diyecekler sana... (Aynı bilgisayarçıya gidip üçlü de çektirebilir mi peki? - Şefik)

4. Atari salonlarında bir oyun vardı çok eskiden, ilerlemeli... Böyle üç tane adam seçiyordun, pata küte dalyordun gelene gidene. Herkes hep o beyaz tişörtlü adamı seçerdi hani... Kimse tek jetonla bitiremezdi ama biri vardı tek jetonla bitirebilen.

O birini arıyorum ben Tuna Abi, bulup alından öpmek istiyorum. Yardım et bana Tuna Abi! Gözümde uyku kalmadı Tuna Abi! **Ertekin... O beyaz tişörtlü adam bendim! Yok, dur. Onu seçen ve oyunu tek seferde bitirebilen bendim! İl il dolaştım, herkesin kafasında bu imaj olsun diye yıllarca uğraştım, saçma sapan bir insan oldum. Çok anlamsızmış yaptığım yahu... (Dikkat et, ıslatmasınlar, ıslak beyaz tişört içini gösterir Tuna. - Şefik)**

5. Sence dünyada şu anda kaç tane oyun vardır Tuna Abi? Ben o oyunların hepsini almak istiyorum, hepsi benim olsun istiyorum; hatta senin oyunlarını da istiyorum! Benden başka kimse oyun oynamasın istiyorum! Çok şey mi istiyorum?

Ertekin güneşte kalmış, hararet yapmış. Teyitli bilgi. Yayalım. Sevgili Ertekin, dünyada tam olarak kaç oyun var, elbette ki bunu bilemiyoruz ama hepsini alıp ne yapacaksın acaba? Bence seni evlendirmenin vakti geldi... (Hemen ortak arıyorum kendime!)

6. Selam LEVEL ahalisi, nasılsınız, iyi misiniz? İyi olmanızı yüce Allah'tan dilerim. Ayrıca, tüm LEVEL ahalisinin geçmiş bayramını kutlar, Fırat abinin ellerinden öperim. Neyse, soruma geçeyim ben. Geçen hafta PS4 için ön sipariş vermiştim. Dün kapağa bir kutu bırakmışlar. Kutunun üstünde el yazısıyla PESEDÖRT yazıyordu. Korkumdan kutuyu açamadım. Sence açmalı mıyım Tuna abi? **Son soruda ilk soru etkisi ha! Beğendim. Hocam o kutu PS4 değil, mahalledeki arkadaşlarının PES'E dördüncü oyuncu arayışını sembolize ediyor. Seni arıyorlar-mış, telefonlarına çıkmıyormuşsun, en son bu şekilde dikkatini çekmeye çalışmışlar. Tabii ki PES'e dördüncü oyuncu olarak katılıp ne yapacağın da muamma ama olsun, arkadaşların seni özlüyor Ertekin, değerlerini bil... (Dramatik son.)**
Ertekin BAYINDIR

"Dünyada tam olarak kaç oyun var, elbette ki bunu bilemiyoruz ama hepsini alıp ne yapacaksın acaba? Bence seni evlendirmenin vakti geldi..."



Takvim Eylül

3 Eylül

Diablo III (PS3 360)
Total War: Rome II (PC)



6 Eylül

Bus Driving Double Pack (PC)
Farming Simulator 2013 (PS3 360)
Football Director (PC)
Hard Hat Double Pack (PC)
Killzone: Mercenary (PSV)
Workman Double Pack (PC)



13 Eylül

Final Fantasy X/X-2 HD Remaster (PS3)
Harvest Moon: A New Beginning (3DS)
Kingdom Hearts HD 1.5 ReMIX (PS3)
Legend of Dungeon (PC)
MGS: The Legacy Collection (PS3)
NHL 14 (PS3 360)
Puppeteer (PS3)
SMT: Devil Summoner - Soul Hackers (3DS)
The Elder Scrolls Anthology (PC)
The King of Fighters XIII (PC)
The Sims 3: Movie Stuff (PC)



17 Eylül

Grand Theft Auto V (PS3 360)



27 Eylül

Armored Core: Verdict Day (PS3 360)
Deadfall Adventures (PC 360)
Disgaea Dimensions 2 (PS3)
FIFA 14 (PC PS2 PS3 360 Wii PSP PSV 3DS)
Girls' Fashion Shoot (3DS)
Inazuma Eleven 3: Bomb Blast (3DS)
Inazuma Eleven 3: Lightning Bolt (3DS)
Rambo: The Video Game (PC PS3 360)
Rugby Challenge 2 (PC)
The Guided Fate Paradox (PS3)

Diğer

4 Eylül

Atelier Meruru Plus:
The Apprentice of Arland (PSV)
Outlast (PC)

10 Eylül

Amnesia: A Machine for Pigs (PC)
Escape Goat 2 (PC)
Young Justice: Legacy
(PC PS3 360 DS 3DS)

11 Eylül

DuckTales Remastered (360)

19 Eylül

Angry Birds Star Wars II (iOS)

20 Eylül

Pro Evolution Soccer 2014 (PC PS3 360)
Recovery: Search & Rescue Simulation (PC)
Takedown: Red Sabre (PC PS3 360)

24 Eylül

Alien Rage (PC PS3 360)
Teenage Mutant Ninja Turtles:
Out of the Shadows (PS3)

25 Eylül

Pac-Man Championship Edition DX+ (PC)

26 Eylül

Train Simulator 2014 (PC)

POPULAR SCIENCE EYLÜL SAYISINDA

GELECEĞİN UZAY MEKİÇİ

- ▶ Nano teknoloji harikası malzemeler
- ▶ Mezar dalgıçları
- ▶ Muhteşem laboratuvarlar
- ▶ Geleceğin bilgisayarları
- ▶ Genetik devrim
- ▶ Binilebilir böcek robot
- ▶ Konserve günüşiği

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



EYLÜL SAYISINI
KAÇIRMAYIN!

DB
DOĞAN BURDA DERGİ

ROCKO@PSİKİYATR

“Ölü oyunlar görüyorum.” - Şefik Akkoç



Celebrity Dentist

Yapım **Bear Hug Media**
Dağıtım **Bear Hug Media**
Tür **Bulmaca**
Web www.bearhugmedia.com

Bu yaştan sonra kimsenin ağız kokusunu çekemem ben. Yok efendim, çok ünlüymüş de, dünyaca tanınıyormuş da, bu ağrılara bir tek ben çare olabilirmişim de... Yahu, dünyanın parasını kazanıyorsun, git bir doktora, ne yaptırıcaksan yaptır, değil mi? Bir gün Justin, bir gün PSY, bir gün Nicki; vallahi çekemiyorum artık bunları. Hepsiyle arkadaşlığımı keseceğim, ne halleri varsa görsünler! Yalnız senin arka diş çürümüş mü ne? Doktor?

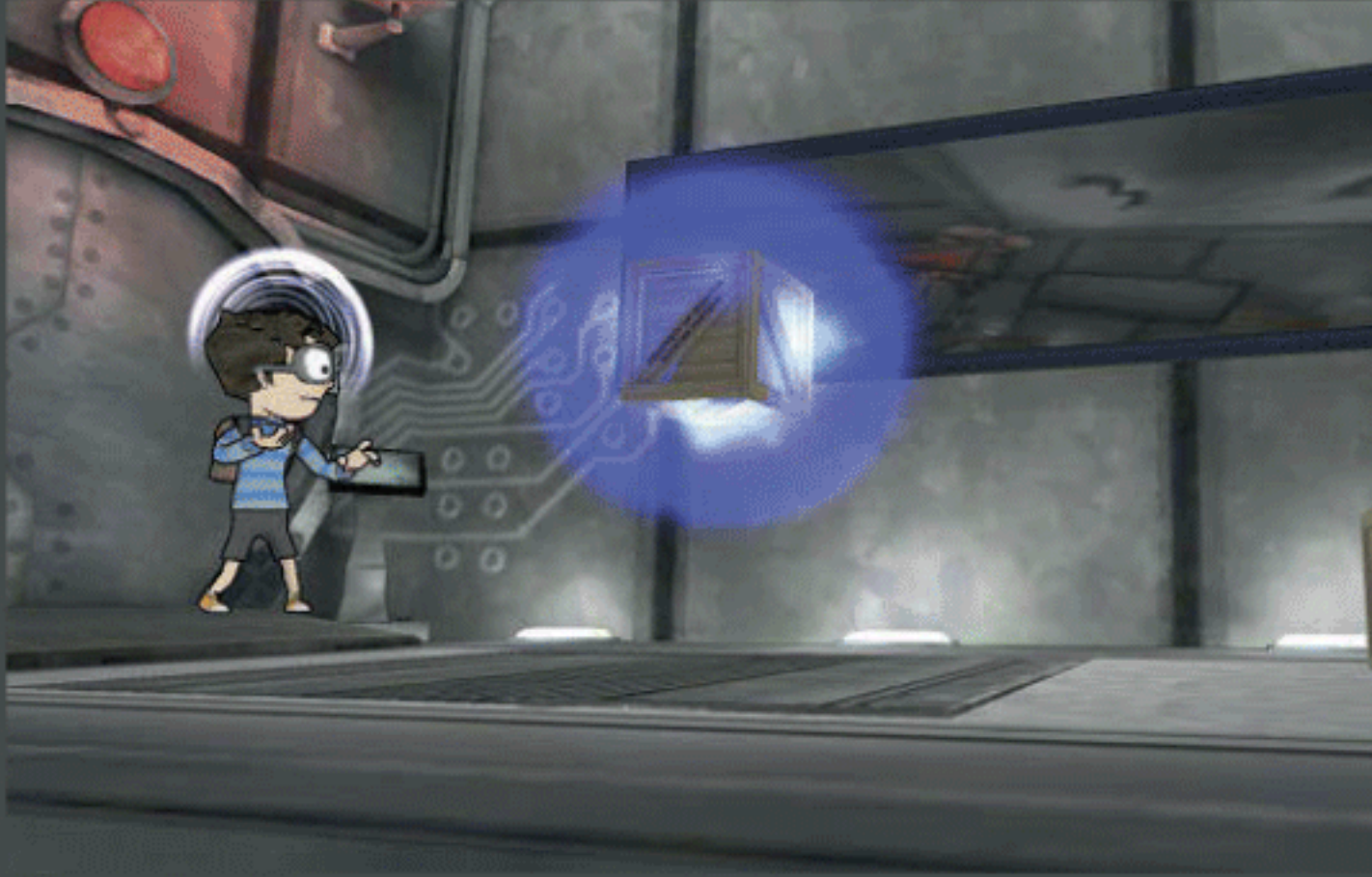


My Farm 3D

Yapım **BiP Media**
Dağıtım **Bigben Interactive**
Tür **Simülasyon**
Web www.bip-media.fr

İşi gücü bırakıp bir çiftlik açmaya karar verdim doktor. Nasıl? İyi eder miyim sence? Hem bana da iyi gelir, kendimi iyi hissederim, sana da gelmeme gerek kalmaz. Geçen baktım fiyatlara, gayet uygun, şöyle üç - beş tane Elf, iki - üç tane Orc, birkaç da Dwarf alıp koysam kümese onları, beslesem, kardeş kardeş geçinseler ne de güzel olur. Sonra etinden, sütünden, yününden faydalanırım, belki bu işten para bile kazanırım!

"Telekinezi ile yok olmasını sağlayabilir miyim acaba?"
- Doktor



Telekinesis Kyle

Yapım **Vellum Interactive**
Dağıtım **Vellum Interactive**
Tür **Bulmaca, Platform**
Web www.velluminteractive.com

Geçenlerde gazetede okumuştum bu adamı, kötü şeyler yapmak istiyormuş. Adı da Kyle imiş ve süper güçleri varmış. Telekinezi diyorlar, böyle uzaktan cisimleri hareket ettiriyor, havaya kaldırabiliyor, isterse kapıları açıp kapatabiliyor ya da ne bileyim, bu tip şeyler yapıyor. Önce illüzyonist sanmıştım ama değilmiş, onun kötüsüyümüş bu. Aman ha, yolda falan görürsen bana haber ver doktor, onunla ilgili gizli planlarım var!



The Smurfs 2

Yapım **WayForward Technologies**
Dağıtım **Ubisoft**
Tür **Platform**
Web www.thesmurfsgame.com

Onlar... Onlar yine geldiler, dün gece geldiler doktor. Kendimi çok iyi hissediyordum, uzanmıştım, televizyon seyrediyordum ama... Ama bir anda geldiler! Kapı kilitliydi, pencereler kapalıydı, şömineyi bile beton döktürüp kapattırılmıştım ama anlamadım, nasıl girdiler, nasıl geldiler... Kısaydılar, renkliydiler, bizim gibi değildiler, yanıma yanaştılar, yanağımdan bir makas aldılar, gittiler... İyileştir beni doktor!



5-8
EYLÜL
Lütfi Kırdar



Eskimeyen gelenek

GameX Uluslararası Dijital Oyun Fuarı'na hazır mısınız?

Kaç yıl önceydi hatırlamıyorum, elimle masaları dizmişim ilk GameX fuarında. Sahneyi kurmaya yardım ettim, bilgisayarların etrafında dolandım ve tüm gün turnuvalar organize ettim, durdum. GameX bu şekilde birkaç yıl devam etti ve sonra, bir alt fuar olmaktan çıkıp çok daha büyük, çok daha profesyonel ve çok daha fazla katılımcının katkı sağladığı bir eğlence fuarına dönüştü. Türkiye'deki oyun pazarının büyümesiyle birlikte daha da önemli bir hale gelen GameX Uluslararası Dijital Oyun Fuarı, 5 - 8 Eylül ta-

rihlerinde gerçekleşecek ve belki de bir ihtimal dergiyi siz şu an okuduğunuz sırada çoktan bitmiş olacak. Gelin şimdi bu fuarda sizi neler bekliyor, bir bakalım...

Herkes oradaydı...

Bugüne kadar 1.000.000'a yakın oyun severi bir araya getiren GameX Uluslararası Dijital Oyun Fuarı, bu yıl yine inanılmaz şovlara, yeni oyunların lansmanlarına ve dünya çapında oyun turnuvalarına ev sahipliği yapacak. 2012'de 125.000'den fazla ziyaretçiyi ağırlayan GameX, Joygame'in yeni oyun lansmanları, Riot Games Türkiye Lansmanı ve Şampiyonası başta olmak üzere birçok etkinliğe de sahne olmuştu. Square Enix Onursal Başkanı Yasuhio Fukushima başta olmak üzere, dünyanın önde gelen oyun firmalarından katılımcılarla gerçekleşen konferansların yanı sıra, Türk oyun sektörünün nabzını tutan GameX Oyun Ödülleri de ilk sahiplerini yine bu fuarda bulmuştu.

Fuara katılan misafirler, oyun stantlarını tek tek dolaşma imkânı buldu, turnuvaları canlı izledi, promosyonlardan anında yararlandı ve sabahtan akşama kadar fuarın farklı alanlarında eğlenceyi sonun kadar hissetti.

Büyük firmalardan, büyük isimler

GameX Dijital Oyun Fuarı, 2013 yılında da büyük lansmanlara ev sahipliği yapacak. Dünyanın önde gelen MOBA oyunlarından Heroes of Newerth'ün oyuncularla buluşacağı GameX, Legend Online ile son yıllarda büyük atak yaparak Uzak Doğu'nun parlak oyun firmalarından biri haline alan OasisGames'in de yeni oyunlarına merhaba diyecek. Riot Games'in ülkemizde de büyük sükse yapan oyunu League of Legends'in, EA Sports'un fenomen oyunu FIFA'nın ve Blizzard'ın RTS oyunu StarCraft II'nin de bulunacağı GameX'te, Türkiye'nin dijital oyun mağazası Playstore, 450 metrekarelik devasa alanıyla henüz piyasaya çıkmamış ünlü oyunları hediye edecek. PaybyMe ile birlikte boy gösterecek olan, dünyaca ünlü yapımlar Defiance ve RIFT'in yapımcısı Trion, bu oyunların Türkiye lansmanlarını gerçekleştirecek, World of Tanks ile dünya çapı başarıya ulaşan Wargaming ve Football





Superstars ile ünlünen CyberSports da GameX 2013'e renk katacak. Yakın zamanda Warface ile piyasaya girecek olan Crytek'in yanı sıra, yıllarca Türkiye'nin en çok oynanan oyunlarından birisi olan Knight Online, EPIN ve PaybyMe tarafından Türkiye'ye getirilen Steam de GameX'in gözdelelerinden olacak. E-pin alanında Türkiye'nin önde gelen isimleri, GameBayi ile ByNoGame'in haricinde, basın sponsorları LEVEL, CHIP, PCnet gibi önemli teknoloji dergileri de oyunculara özel şovlar ve promosyonlarla aktiviteler gerçekleştirecek. Her yıl girişte çeşitli etkinlikler gerçekleştiren Power FM de GameX'in radyo sponsoru olarak boy gösterecek.

GameX Caddesi

GameX Uluslararası Dijital Oyun Fuarı'nın bu yıl yaratacağı bir diğer konsept ise GameX

Cadde! Teknoloji deneyiminizi bir üst seviyeye taşımak için Kingston, AOC, Gigabyte, Kaspersky gibi önemli donanım ve yazılım firmaları GameX Cadde çatısı altında buluşacak. Türkiye'nin heyecanla beklediği bir diğer etkinlik, dünyanın e-spor olimpiyatları olarak adlandırılan World Cyber Games'in ülke finalleri, bu yıl üç farklı oyunla GameX Uluslararası Dijital Oyun Fuarı içerisinde yer alacak. League of Legends, FIFA 13 ve StarCraft II oyunlarında yarışacak olan oyuncular, 5 - 8 Eylül tarihleri arasında GameX'teki WCG Türkiye Büyük Finalleri'nde en iyi olmak için sahne alacak. Turnuvanın kazananları ise Türk Milli Takımı'nı oluşturarak Çin'deki WCG Büyük Finalleri'ne katılmaya hak kazanacak. GameX tarafından Çin'e gönderilecek olan Türk Milli Takımı, World Cyber Games Büyük Finalleri'nde ülkemizi temsil edecek.

GameX Ödülleri 2013 için oylama başladı!

İlk kez 2012 yılında oyun sektörünün en iyilerini belirlemek adına verilmeye başlanan GameX Ödülleri, 2013 yılı için En İyiler listesini halk oylamasına sundu. 4 Eylül 2013 Çarşamba günü saat 19:00'a kadar devam edecek oylamalarla oyun severlerin belirleyeceği liste, bağımsız jüri tarafından değerlendirilerek 5 Eylül Perşembe günü düzenlenecek ödül töreninde sahiplerini bulacak. 10 farklı başlık altında toplanan ödüller şu şekilde sıralanıyor:

- En İyi Yerli Oyun
- En İyi Bağımsız Oyun
- En İyi Oyun Yapımcısı
- En İyi Oyun Yayıncısı
- En İyi Oyun Müziği
- En İyi FPS Oyunu
- En İyi MMORPG Oyunu
- En İyi Web Tabanlı Oyun
- En İyi Free to Play Oyun
- En İyi Mobil Oyun

Sizler de en sevdiğiniz ve tutkunu olduğunuz oyunları, oyun yapımcılarını ve yayıncılarını listede zirveye taşımak istiyorsanız, www.gamex.com.tr adresini ziyaret ederek oy kullanabilir ve 2013'ün En İyileri'ni belirleyebilirsiniz.

Türk oyun sektörünün nabzını tutan ve en iyilerin başarılarını taçlandıran GameX Oyun Ödülleri'nin ikincisi de GameX Dijital Oyun Fuarı'nda yer alacak. İnternet üzerinden 10 gün süren öneri sürecinin ardından 10 farklı kategoride belirlenen adaylar, 4 Eylül Çarşamba gününe kadar www.gamex.com.tr >

LEVEL'i yen, hediye kap!

GameX'te LEVEL editörlerini yenerek müthiş hediyelere sahip olabilirsiniz. İşte editörler ve oyunlar...



Fırat

Oyun: FIFA 13



Şefik

Oyun: NBA 2K13



Emre

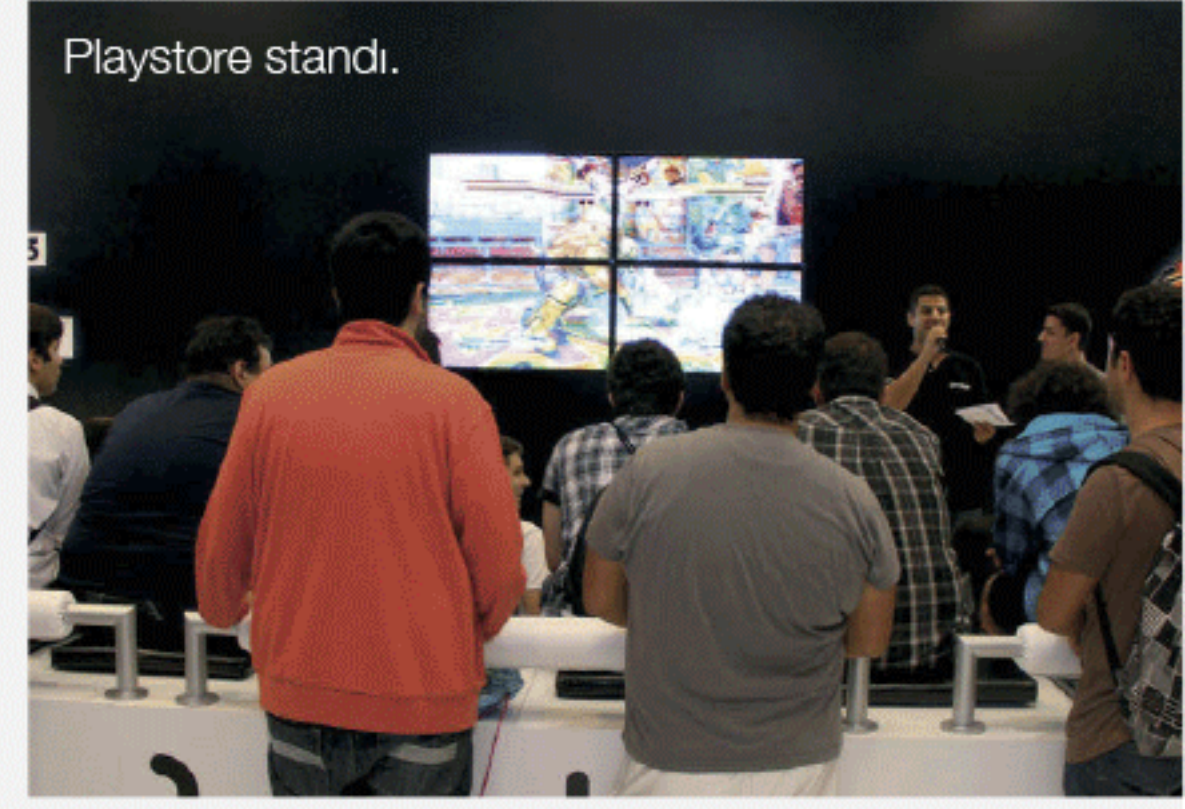
Oyun: FIFA 13



Ertuğrul

Oyun: Tekken

Not: Turnuvaya katılmak için fuar alanına gelerek LEVEL standında kayıt yaptırmanız gerekiyor.



LEVEL İmza Günü

LEVEL yazarlarıyla tanışmak ister miydiniz? Mesela Fırat neden kel ve neden kurumsal, bunu merak mı ediyorsunuz? Şefik neden konuşmalara az katılım gösteriyor, neden tek bir noktaya bakarak konuşuyor, bunu gözlemlenizle görmek mi istiyorsunuz? Ertuğrul neden neşeli, neden konuştuğunda konuşuyor, öğrenmezseniz rahat mı edemiyorsunuz? Emre neden sessizce orada oturuyor, neden pek sağa sola pas vermiyor, anlamlandırmaya mı çalışıyorsunuz? Tuna aslında gizli bir karakter mi; gerçeği bilmek mi istiyorsunuz? Bunların hepsi için 5 - 8 Eylül tarihlerinde GameX fuarına uğramanız yeterli. Bundan daha da güzeli, bizle tanışmanın ötesinde, düzenlenecek olan imza gününde bizden imza toplamak. Getirin en sevdiğiniz LEVEL'i, imzalayalım! (Tahminimizce bolca 200. sayı imzalayacağız.) Bizimle muhabbet edip imza topladıktan sonra da fuarı neşyle gezmek size kalmış...

> üzerinden yapılacak halk oylamasıyla yarışacak. GameX Dijital Oyun Fuarı'nın başlangıç günü olan 5 Eylül Perşembe günü ise GameX jürisinin yapacağı final değerlendirmesinin ardından GameX Oyun Ödülleri sahiplerini bulacak.

LEVEL, GameX'te 200. sayısını kutluyor! 1997 yılından beri yayın hayatını sürdüren ve Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi olan LEVEL, GameX 2013'te 200. sayısını etkinliklerle kutlayacak. GameX 2013'e gelip LEVEL ekibiyle tanışmak isteyenler evlerine güzel anılarla dönecek. Eve sadece anılarla değil, hediyelerle dönmek isteyenler içinse ödüllü etkinlikler düzenlenecek.

LEVEL standına uğrayacak olan oyuncular ve LEVEL hayranları, LEVEL ekibiyle karşılıklı olarak FIFA 13 ve NBA 2K13 gibi oyunları oynayabilecekler ve galip gelenler, oyun ve LEVEL aboneliği gibi hediyeler kazanabilecekler. Öte yandan LEVEL alanını süsleyecek olan "KEEP CALM AND #LVL200" duvarı önünde hatıra fotoğrafı çektirenler arasında da Twitter üzerinden ödüllü yarışma düzenlenecek. Tüm bunların yanında GameX 2013'teki

LEVEL alanını ziyaret eden oyuncular, güncel PlayStation 3, PlayStation Move, Xbox 360, Xbox 360 Kinect oyunlarını test etme imkânı bulacaklar. Kurulacak olan oyun alanında konsolların yanı sıra LEVEL ekibine karşı verilecek mücadelelerin düzenleneceği bir sahne de yer alacak. Tüm detaylar ve duyurular için Twitter'da #LVL200 hashtag'ini takip etmeyi ihmal etmemenizi de önemle bildiriyoruz.

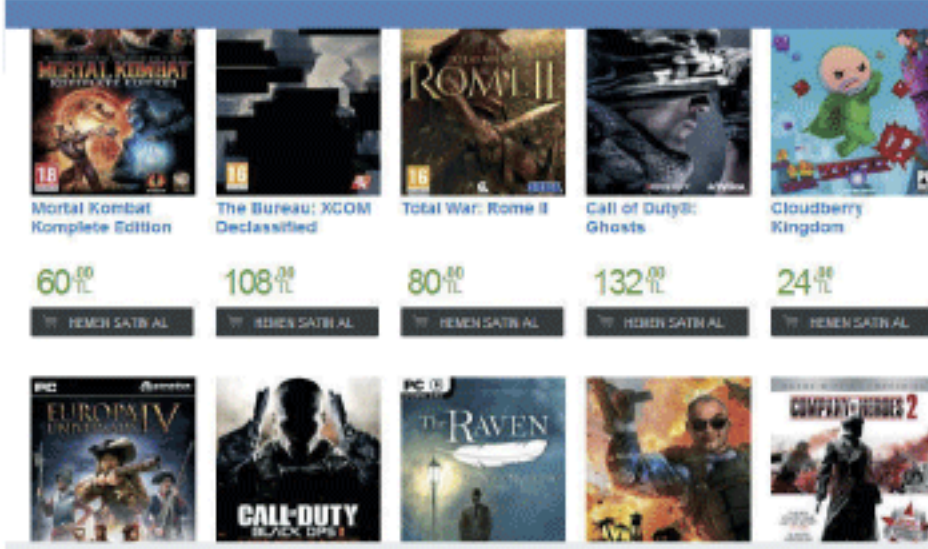
Son durak, Lütfi Kırdar Fuar Merkezi Daha önce GameX'e uğramadıysanız, belki bir şeyler kaçırdınız ama bunun için üzülmenize gerek yok çünkü daha önce de belirttiğimiz üzere, GameX her yıl daha da eğlenceli bir hale geliyor. Dört gün boyunca oyunlarla iç içe olmak isteyen herkesi buraya davet ediyor ve tekrar hatırlatıyoruz:

5 - 8 Eylül tarihleri arasında Lütfi Kırdar Fuar Merkezi'nde gerçekleşecek olan 8. GameX Uluslararası Dijital Oyun Fuarı'nda nefesler tutuldu, heyecan dorukta! ■



playstore

Oyunları dijital olarak satın almanın hızlı ve kolay yolu



Geliştirici NetherReal...
Dağıtıcı Warner
Yaş Sınırı 18+
Çıkış Tarihi 07.2013
İşletim Sis. Win.
60,00 TL

TTNET FATURASI İLE ÖDEME

Taksit Sayısı	Taksit Tutarı	Toplam Tutar
1 Taksit	60,00 TL	60,00 TL
3 Taksit	20,00 TL	60,00 TL
6 Taksit	10,00 TL	60,00 TL
12 Taksit	5,00 TL	60,00 TL

Hangi oyunlar var?

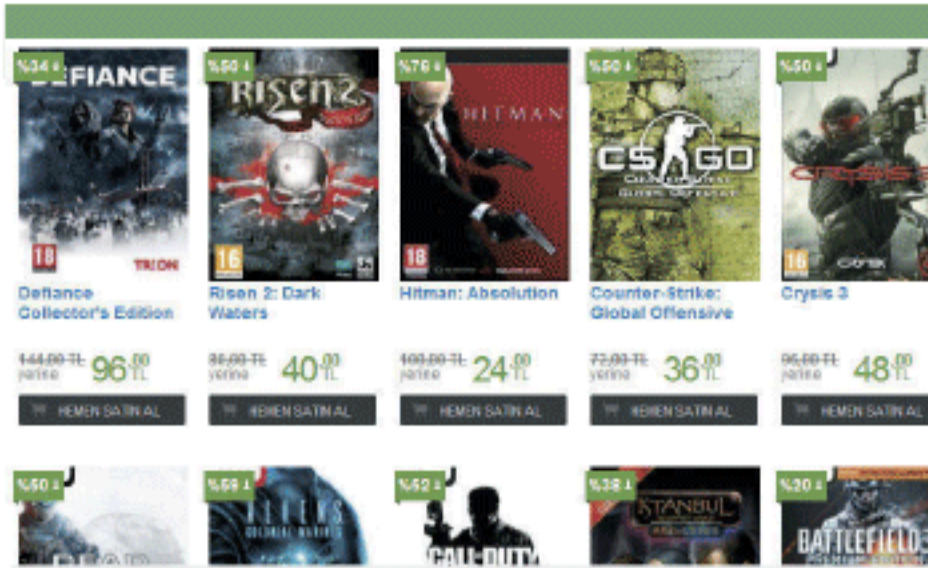
TTNET'in dijital oyun satış platformu olan ve yaklaşık iki yıldır oyunculara hizmet veren Playstore, bünyesinde 2K Games'ten, Electronic Arts'a, Activision'dan, SEGA'ya kadar hemen hemen tüm oyun dağıtımçıların oyunlarını içeriyor. Hal böyle olunca da Batman, Battlefield, Call of Duty, Civilization, Company of Heroes, FIFA, Football Manager, Need For Speed, Tom Clancy's Splinter Cell ve Total War gibi önemli serilerin oyunlarını, ayrıca İstanbul Kıyamet Vakti, Mount & Blade ve SüperCan gibi yerli yapımları ve free-to-play oyunların paketlerini Playstore üzerinden satın almak mümkün oluyor.

Fiyatlar uygun mu?

Oyunları dijital kanallarla satın almak, fiyat ve ulaşılabilirlik açısından çoğu zaman daha avantajlı oluyor. Haliyle Playstore'dan oyun almak da fiziksel kopya satın almaktan daha tercih edilesi durumda. Üstelik Playstore'un dağıtımçı firmalarla yaptığı özel anlaşmalar sayesinde oyunları raftaki etiket fiyatlarından daha uygun fiyata satın almak mümkün. Bir diğer önemli detay da Playstore'dan alınan oyunların kodlarının Origin, Steam ve Uplay platformlarında aktif edilebiliyor olması.

Nasıl satın alırım ve nasıl öderim?

Playstore'un satın alma sistemi, sadece birkaç adımda satın alma işlemi kolayca sonlandırmayı sağlıyor. Hemen bir örnekle açıklayalım: TTNET aboneliği olun ya da olmayın, Playstore'a giriş yaptıktan sonra herhangi bir oyun için "HEMEN SATIN AL" butonuna tıklayın, ardından açılan sayfada karşınıza çıkan ödeme seçeneklerinden birini (TTNET Faturası ile Ödeme, Kredi Kartı ile Ödeme, Mobil Ödeme) seçip "ÖDEME YAP" butonuna tıklayın. Artık tek yapmanız gereken, açılan sayfadaki satın alma sözleşmesini kabul etmek ve alışverişini tamamlamak. Üstelik TTNET faturası ile yapılan ödemelerde peşin fiyatına 12 ay taksit fırsatı olduğunu da belirtelim.



Geliştirici DICE
Dağıtıcı Electronic A...
Yaş Sınırı 18+
Çıkış Tarihi 10.2013
İşletim Sis. Win.
120,00 TL



İNDİRİM KODU:
level200

Kampanya ve indirim var mı?

Oyunculara sürekli olarak en avantajlı fiyatları sunmayı amaçlayan Playstore, periyodik olarak kampanyalar ve indirimler düzenleyerek oyunların çok daha uygun fiyata satın alınabilmesini sağlıyor. Özel hafta sonu kampanyalarında kimi zaman bazı oyun serilerine, kimi zaman bazı oyun türlerine yönelik indirimler yapılarak oyunlar inanılmaz fiyatlarla satışa sunulabiliyor. Bu kampanyalar sırasında indirim oranları %88'e kadar varırken, bazı oyunların fiyatları da 6 TL'ye kadar düşebiliyor. Üstelik kampanya ve indirim kapsamına alınan oyunlar için herhangi bir ayırım da yapılmıyor. Öyle ki bugüne kadar Hitman: Absolution'dan, Crysis 3'e, Need For Speed: Most Wanted'dan, Battlefield 3'e kadar birçok oyun için defalarca indirimler uygulandı, bu oyunlar kampanyalar kapsamına dâhil edildi.

Ön sipariş mümkün mü ve avantajları neler?

Playstore'un oyunculara sunduğu önemli fırsatlardan biri de oyunlar için ön sipariş verilebilmesi. Son yıllarda oyun firmaları, ön sipariş üzerinden özel ve ekstra içerik paylaşmayı adet haline getirdiler ve Playstore da bu fırsatı oyunculara tanıyor. Playstore üzerinden oyunlar için ön sipariş vererek özel ve ekstra içerikler temin edilebiliyor. (Örneğin, Battlefield 4 için şimdiden ön sipariş verebilir ve China Rising eklenti paketine sahip olabilirsiniz.) Üstelik ön siparişin tek avantajı bu da değil. Battlefield ve Call of Duty gibi dev yapımlar için ön sipariş veren oyuncular, oyunu çıkış tarihinden önce "pre-load" (ön yükleme) sistemiyle bilgisayarlarına kurup dünyayla aynı anda hesaplarına ulaşan aktivasyon anahtarıyla oyunu çıkış gününde oynamaya başlayabiliyorlar.

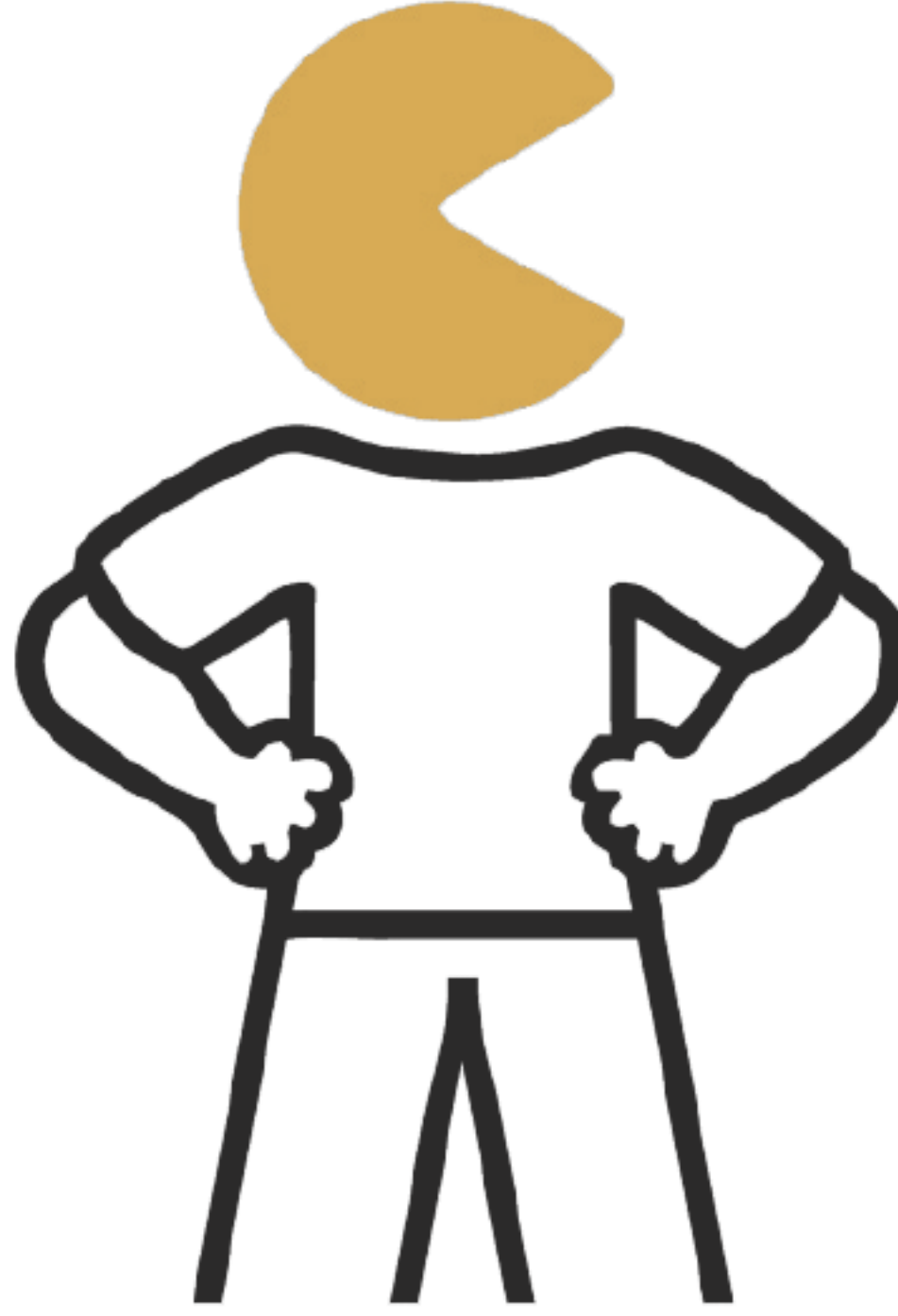
Herkese tüm oyunlarda %25 indirim!

LEVEL'in 200. sayısı şerefine çok özel bir kampanya başlatan Playstore, yukarıda gördüğünüz kod aracılığıyla tüm oyunlarda %25 oranında indirim sunuyor. Siz de Battlefield 4'ü 90 TL, Call of Duty: Ghosts'u 99 TL, Saints Row IV'ü 72 TL, Splinter Cell: Blacklist'i 81 TL ve Total War: Rome II'yi 60 TL karşılığında satın almak istiyorsanız, takip etmeniz gereken adımlar şu şekilde:

1. Satın almak istediğiniz bir veya daha fazla oyunu sepetinize ekleyin.
2. Sitenin sağ üst bölümündeki "Alışveriş Sepetim'e gelip "ALIŞVERİŞİ TAMAMLA" butonuna tıklayın.
3. Açılan sayfadaki "İNDİRİM KODUNUZ VAR MI?" bölümüne yukarıdaki kodu yazın ve "ÖDEME YAP" butonuna tıklayıp istediğiniz ödeme yöntemiyle satın alma işlemi tamamlayın.

Bu bir advertorioldir.

Not 1: İndirim çeki, kampanyalı oyunlarda geçerli değildir.
Not 2: İndirim çeki, maksimum 300 TL'lik alışverişlerde kullanılabilir.



Oyunlara profesyonel bakış

ICT Summit NOW Bilişim Zirvesi '13, **Oyun Konferansı**'na ev sahipliği yapıyor

24 - 26 Eylül 2013 tarihlerinde, İstanbul'un Haliç Kongre Merkezi'nde düzenlenecek olan ICT Summit NOW Bilişim Zirvesi '13 dâhilinde, 26 Eylül Perşembe günü yer alacak Oyun Konferansı, Türkiye pazarındaki tüm firmaları, tüm iş ortaklarını, tüm oyun geliştiricileri ve bu pazarın gelecekteki potansiyel çalışanları olacak yetenekli gençleri bir araya getirecek en önemli eşleştirme etkinliği olma hedefiyle büyük adımlarla ilerliyor.

2013 yılında Türkiye'deki dijital oyun pazarının büyüklüğünün 450.000.000 Dolar'ı bulacağı tahmin ediliyor. Bu denli hızlı büyüyen oyun pazarında dinamikleri yönetmek son derece önemli. Ürün geliştirme, pazarlama, satış, markalaşma gibi pek çok konunun yanı sıra bölgede oyun pazarının geliştirilmesi için atılacak adımlarda ülkemiz öncü bir rol üstlenebilir.

Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu (TÜDOF) ve IEEE Türkiye Şubesi desteğiyle düzenlenen Oyun Konferansı'na, TÜDOF Yönetim Kurulu Başkanı Barış Özistek'in yanı sıra Bigpoint, Crytek, EPIN, Joygame, PaybyMe, Peak Games, Riot Games, MadByte Games, ODTÜ Teknokent/ATOM ve TaleWorlds şirketlerinin yetkilileri konuşmacı olarak katılacak. Joygame sponsorluğunda gerçekleşecek olan konferansta, şirketler uzmanlık alanlarına yönelik sunumlar gerçekleştirecek.

Yeni logo, yeni tema

İnterpromedya'nın bu yıl 13.'sünü düzenlediği Bilişim Zirvesi, en eski kültürlerin ve yerleşimlerin beşiği Avrupa, Asya ve Afrika'nın yeniden dünyanın merkezine oturmasına istinaden bu seneye birlikte "ICT Summit NOW (New Old World)" adını alıyor. Yepyeni bir logo, çarpıcı bir tema ve iddialı bir yaklaşım ile Avrupa, Asya ve Afrika kıtalarının en büyük bilişim zirvesi olmanın yanı sıra dünyanın da en önemli bilişim zirvelerinden birine dönüşüyor.

"Daha hiçbir şey görmediniz!" sloganını sahiplenen zirve, üç kıtanın farklı coğrafyasından ve kültürlerinden iş ve teknoloji liderlerini Vodafone ana sponsorluğunda 24 - 26 Eylül 2013 tarihlerinde Haliç Kongre Merkezi'nde buluşturacak.

Birbirinden değerli ana tema konuşmacıları

Yaşadığımız yüzyılın "business guru"larından biri olarak gösterilen ve tüm dünyada 18.000.000'un üzerinde kitap satışına sahip olan Martha Rogers'ın yanı sıra zirvede, Intel Orta Doğu, Türkiye ve Afrika Bölge Başkanı ve Yönetim Kurulu Üyesi Ayşegül İldeniz, Alcatel Lucent CEO'su Michel Combes ve blueKiwi CEO'su Robert Shaw, Vodafone Global Enterprise Kurumsal Pazarlama Direktörü Gary Adey, Samsung SDS, Global İş Birimi Başkan Yardımcısı Jack Kim, IntelRAD CEO'su Can Yıldızlı yer alacak.

Teknolojinin her alanından vizyoner konuşmacılar

Zirvede alanında uzman, sıra dışı ve vizyoner konuşmacılar, panelistler; Büyük Veri, Bulut Bilişim, Makineler Arası İletişim (M2M), Yapay Zekâ ve Biyometri, Ar-Ge ve Teşvikler, e-sağlık/ m-sağlık, Telekom, Savunma ve Ulusal Bilgi Güvenliği, Enerji ve Verimlilik, Finans ve Bankacılık, Eğitimde Bilişim, Akıllı Şehir İstanbul, Dijital Yaşam ve Oyun konularını işleyecekler.

Rekor katılım

ICT Summit NOW Bilişim Zirvesi ismini almadan önce "ICT Summit Eurasia Bilişim Zirvesi" ismiyle anılan organizasyon, 2009 - 2012 dönemi içerisinde ziyaretçi sayısı, her sene artarak toplamda 20.000'e yakın kişiye ulaşmış, yerli ve yabancı toplamda 752 basın mensubu zirveyi takip ederken, 1.000'e yakın konuşmacı da konferans, forum ve oturumlarda sahne almıştı. Yine aynı dönem içerisinde 400'e yakın sponsor zirveye destek olmuştu.

Geçen sene düzenlenen zirvede ise 5.000'in üzerinde katılımcı iştirak etmiş, ulusal ve uluslararası basından toplam 155 basın mensubu zirveyi takip etmiş, 358 konuşmacı yer almıştı. ICT Summit NOW Bilişim Zirvesi'nin ise 6.000'in üzerinde katılımcı hedeflenirken, basın mensubu, konuşmacı ve sponsor rakamlarında mevcut rekorlarının kırılması bekleniyor. Zirve detayları ve online kayıt bilgilerine www.ictsummitnow.com üzerinden de ulaşılabilir. ■

VIDEO DÜZENLEME HAKKINDA HER ŞEY

Tatilde çıktığınız videolarınızı profesyonel kalitede düzenlemek istiyorsanız bu video eğitimi kaçırmayın!

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

CHIP

EYLÜL 2013 • TEKNOLOJİ MAGAZİNİ • WWW.CHIPTRT11A.COM
ISSN 1300-9418 • 112410 • YIL 19 • AYLIK YAYINDI

GIGABIT KABLOSUZ AĞLAR
802.11ac cihazlar teste

>> VIDEO-KURS <<

A'dan Z'ye video işleme

Altyazı düzenleme, DSLR'la video çekimi, video montajı, DVD ve Blu-ray oluşturma, bluebox, stopmotion, timelapse teknikleri vs.

4 Muhteşem tam sürüm yazılım
+ BONUS EĞİTİM: FOTOĞRAF ATÖLYELERİ

IPAD VE ANDROID

TABLET İLE NE YAPILABİLİR?

En yaratıcı 24 fikir

Tabletinizle internette gezip, oyun oynayıp, video seyretmekten daha fazlasını yapabilirsiniz

BAĞLANTINIZI SÖMÜRENİ BULUN
Kotalı internetinizden maksimum verim alın

TEST USB 3.0 İLE TURBO TRANSFER
Yüksek hızlı veri aktarabilen 60 cihaz teste

SIM KART OLMADAN KULLANIN
Whatsapp hakkında tüm bilinmeyenler ve en iyi alternatifler

UBUNTU 13.04
Linux dünyası ile tanışma vakti

Sürücüler için en iyi uygulamalar

A'DAN Z'YE IOS 7
Yeni sürüm neler getiriyor?

ATÖLYE >> Kendi Google gruplarınızı kurun • Ücretsiz şarkı bulun ve dinleyin & 40 farklı ipucu daha...

DVD ARABİRİM YENİLENDİ
ARTIK DAHA SIK, DAHA KULLANIŞLI VE DAHA UYUMLU

YENİ DVD BÖLÜMÜ
VIDEO MAGAZİN

BONUS EĞİTİM
FOTOĞRAF ATÖLYESİ

A'DAN Z'YE VIDEO İŞLEME EĞİTİMİ
10 KONU, 66 DERS
TOPLAMDA 4.5 SAAT
HD VIDEO EĞİTİM

4 TAM SÜRÜM
WASHANDGO 2013
MOVIE STUDIO 2013
WINX DVD RIPPER PT
SYNCHRONIZER



4 TAM SÜRÜM yazılım

VIDEO EĞİTİM

CHIP Eylül sayısındaki hediyeleri KAÇIRMAYIN!

Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com



Eğlencenin bir sonraki adresi

Rock'n Coke 2013, yine büyük isimleri ağırlıyor

Rock'n Coke heyecanına sadece beş gün kaldı. 6, 7 ve 8 Eylül tarihlerinde İstanbul'da Hezarfen Havaalanı'nda gerçekleştirilecek festivalde, yine birbirinden önemli isimler yer almaya hazırlanıyor. Rock'n Coke sahnesinin ağır topları arasında ilk defa Türkiye'de performans gerçekleştirecek olan iki önemli grup var. İlki İngiliz Rock dünyasının fenomen gruplarından Arctic Monkeys, diğeri ise karizmatik duruşlarıyla dünyanın dört bir yanında milyonlarca hayranı olan ikili Hurts. Bunlara ek olarak Jamiroquai, The Prodigy, Editors ve iyiden iyiye popa kayan Within Temptation da Rock'n Coke sahnesinde yer alacak.

Toplamda beş farklı sahnede birçok ünlü grubu ağırlayacak olan festivalde en büyük konserler Rock'n Coke sahnesinde yer alacak. Coca-Cola Zero sahnesi, Keşif Sahnesi ve Şehir Sahnesi'nin yanında, özellikle ayın 6'sında yıldızı parlayacak olan Party Arena'da da eğlence tavan yapacak.

Dünyada olduğu gibi Türkiye'de de büyük bir hayran kitlesine sahip olan ve katıldığı

festivallere sahne performanslarıyla damgasını vuran Arctic Monkeys ve "synth pop"ün yeni prensleri Hurts'ün yanı sıra Rock'n Coke 2013'ün bu yıl ağırlayacağı yabancı sanatçı ve gruplar arasında; "garage-rock"a yön veren isimlerden Palma Violets, özellikle sahne performanslarındaki enerji patlaması ile göz dolduracak Maximo Park ve Belçikalı Triggerfinger göze çarpıyor. Bu isimlerin yanı sıra kendine özgü prodüksiyonları ve elektronik altyapısıyla kısa sürede büyük başarı yakalayan Little Boots, art-rock ve indiepop'un Finlandiya'dan yükselen grubu Rubik ve BBC dinleyicilerinin Sound of 2010'da favori yeni grupları arasında oyladığı Everything Everything de Rock'n Coke Festivali'nde müzikseverlerle buluşacak gruplar arasında. Rock'n Coke'un Türk sanatçı ve grupları arasında festivalin geçtiğimiz yıllarda da vazgeçilmezleri arasında yer alan Duman, Aylin Aslım, Manga ve Can Bonomo gibi yıldız isimler göze çarpıyor. Festival programının tamamına www.rockncoke.com adresinden ulaşabilirsiniz. ■

Tek şehir, bol aksiyon

GTA V'in multiplayer kısmı detaylandırıldı

Bir tane oyun seçmemiz istense ve dense ki, "Ömür boyu bu oyunu oynayacaksınız.", ya Tekken'i seçerdim ya da GTA V'i. Her ikisinden de elbette ki sıkılmak olası ama GTA V'in multiplayer kısmını da gördükten sonra GTA V'in dünyasında alternatif bir yaşam sürebileceğimizi anladım.

Grand Theft Auto Online adıyla bilinecek olan multiplayer kısmı, oyun çıktıktan iki hafta sonra devreye girecek ki bu da 1 Ekim'i işaret ediyor. Oyunun yapımcısı Rockstar Games, GTA Online'ı "dinamik ve devasa bir online dünya" olarak tanımlıyor. Bu dünyada da tek başınıza veya 16 kişi yer alabiliyorsunuz. Dilerseniz arkadaşlarınızla bir takım olarak görevler yapabiliyor veya anlık olaylara dâhil olabiliyor, dilerseniz de geleneksel oyun modlarında karşı karşıya gelebiliyorsunuz.

Karakterinizi modifiye etme, GTA Online'da büyük bir önem taşıyor. Karakterinizin görüntüsünü o kadar fazla giysi ve özellik ile değiştirebiliyorsunuz ki oyunda birbirinin aynı iki karakter görmek zor olacağı benziyor. Karakterinizin yetenek özelliklerini de geliştirebiliyor ve yeni araçlar ve taşınmazlar alarak onu şehrin zenginlerinden birine dönüştürebiliyorsunuz. Beğendiğiniz bir aracı almak, daha sonra bir apartman dairesine konmak,

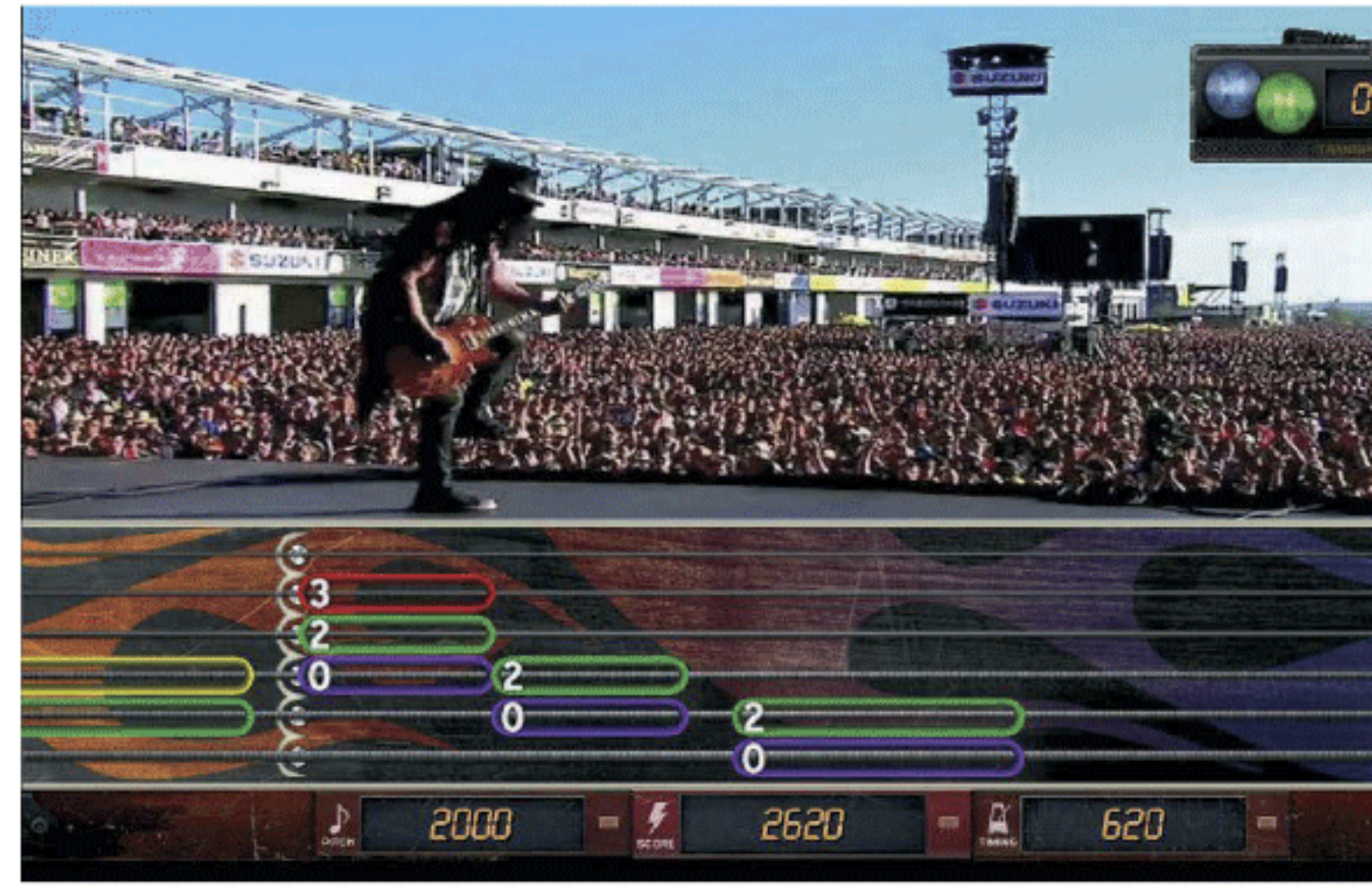
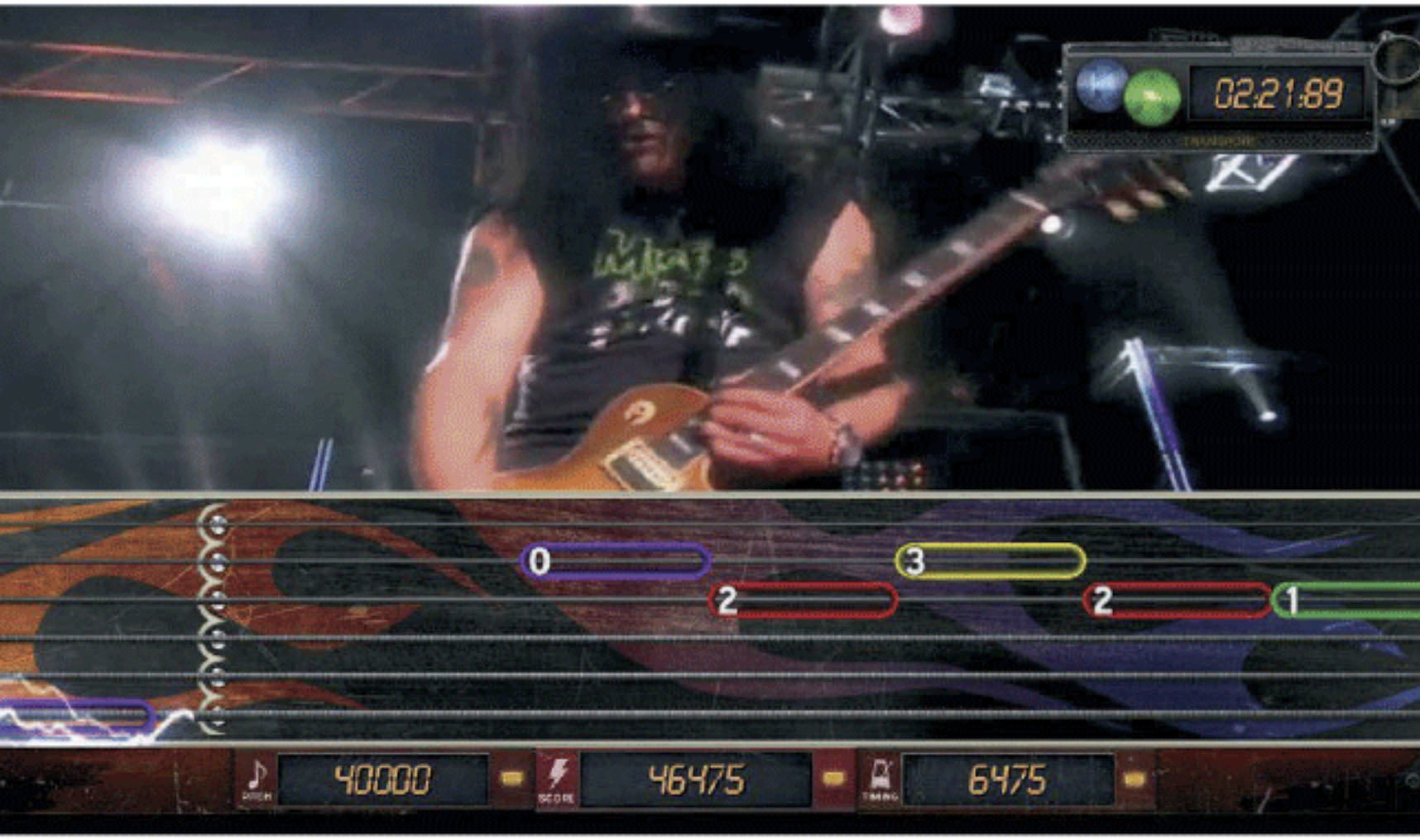
sonra bunu bir villaya çevirmek ve hatta bir garaja sahip olup içine son model arabaları dizmek, GTA Online'da mümkün olacak. Sahip olduğunuz evi dekore etmek ve daha sonra arkadaşlarınızı buraya davet etmek de yine yapabileceğiniz arasında.

Araçlarınızı sigortalatıp hiç kaybetmemenin de mümkün olacağı oyunda, borsadan ne kadar anladiğınızı göstererek para kazanmak da kolay olacak.

Oyun çıktıktan sonra Rockstar ekibi tarafından sürekli yenilenecek olan GTA Online dünyasına siz de yeni yarışlar, yeni görevler ekleyebilecek ve bunları arkadaşlarınızla paylaşabileceksiniz. Son olarak, eğer bir kulaklık - mikrofon setine sahipseniz, karakteriniz söylediklerinize ağızını da uyduracak. Bu kadar özellikle donatılmış bir multiplayer heyecanında bulunmamak da ayıp olacaktır elbette. GTA V 20 Eylül'de PS3 ve Xbox 360 için piyasada! ■



Hızlı ve öfkeli!



Bu sefer başaracaksınız!

Gerçek gitar çalma deneyimi, **BandFuse: Rock Legends** ile geliyor

Gitar Hero'lar, Rock Band'ler tarihe karıştı haliyle. Ortada sadece dans ve ritim oyunları var müzik adına. Geçtiğimiz aylarda Rocksmith'in 2014 versiyonunun çıktığı öğrenildi ve piyasadaki tek gitar çalmaya izin veren o mu derken, BandFuse açıklandı. Zor veya sıkıcı işleri oyunlar aracılığıyla yapmak bence de çok iyi bir yöntem. Dil kursuna gidenler bilirler; ikide bir oyun oynanır ki insanlar hocanın tahtaya yazdıklarına bir saat boyunca bakıp da fenalık geçirmesin. BandFuse da aynen Rocksmith gibi oyun formatında gitar çalmayı öğretiyor. Bu iş için pahalı veya ucuz fark etmez- bir

tane elektrogitara ve muhtemelen oyunun içinden çıkacak olan bir ara kabloya ihtiyacınız olacak. (Bir tarafı gitar jakı, diğer tarafı USB; çok fantastik bir kablo.) Rocksmith'ten farklı olarak BandFuse'da notalar GH misali dökülmüyor, gerçek gitar tablalarının benzeri bir şekilde ekrana geliyor. Siz de vakti geldiğinde ilgili telin, ilgili perdesine elinizi koymaya çalışıp başarılı olmaya çalışıyorsunuz ki daha önce elinize gitar almadıysanız, her şey uzaylı işi gibi gelecektir. Oyunun güzel tarafı da bu olacak; daha önce hiç gitar çalmamış biri bile oyundaki basit zorluk seviyesi sayesinde bir şeyler öğrenebilecek, çok iyi gitar çalan da

daha zor seviyelerde kendini sınavabilecek. BandFuse ünlü gitaristleri de içeriğinde barındıracak. (Pakette değil, oyunda.) Örneğin, Slash, hangi parmağınızı nereye komanız gerektiğini anlatacak, parasız kaldığını anlamış olacağız. Lynyrd Skynyrd, Slash, Maroon 5, Coldplay, Five Finger Death Punch ve daha birçok grubun ve sanatçının şarkılarını çalmaya çalışacağımız oyunda, tam teşekküllü bir kariyer modu da yer alacak. Parçaları yavaşlatıp notaları daha da iyi takip edebileceğimiz BandFuse, PS3 ve Xbox 360 için hazırlanıyor ve 2013'ün sonlarında piyasada olması bekleniyor. ■

İyi geceler, iyi şanslar

Zombi muharebesinin en çarpıcı hali **Dying Light**'ta

“Yeni neslin ilk zombi oyunu” olarak lanse edilen Dying Light'ın uzunca bir fragmanı yayımlandı ve bunu izlerken, herhangi bir gerilim filminden daha çok gerildiğimi fark ettim. Size şunu da rahatlıkla söyleyebilirim ki eğer oyun, fragmanda gösterilenler kadar bile olsa bayağı tutacaktır.

Dead Island'dan tanıdığımız Techland oturuyor yapımcı koltuğunda ve Dead Island'da beceremediklerini Dying Light'ta yapmaya ant içmişler gibi de bir hava var. Yeni nesil konsollar için düşünüldüğünden, oyun grafik ve ışıklandırma departmanında şu anda bile gayet başarılı duruyor. Kaplamalar, nesnelere etkileşim gayet iyi. Olay yine bir zombi istilasını konu alıyor. Yine hayatta kalan bir grup insan var ve yaşam mücadelesi veriyorlar. Her taraf zombiyle dolu ve bu defa şöyle bir durum kurgulanmış, güneş battıktan sonra zombiler “uyaniyor” ve çok daha saldırgan bir hale geliyor. Yani ne yaparsanız, güneş batmadan önce yapmalısınız ki Left 4 Dead'de uyandırılmış Witch gibi peşiniz-

den koşmasınlar. Sahip olduğumuz karakter Ezio'dan hallice; her yere tırmanabiliyor neyse ki ve hatta çatıdan çatıya atlarken bir parkour durumu da seziliyor. Böylesine bir esneklik oyuna çok iyi oturmuş ne yalan söyleyeyim; ben olsam ben de hemen çatıya çıkmaya çalışırdım zombi istilasına olsa. (Yerde kalan ölür.) Anladığımız kadarıyla zombiler bizi ısırınca zombiye dönüşmüyoruz, bağışıkığımız var. Ayrıca zombilerin kulakları sağır neredeyse çünkü bir kulübenin çatısından içeri düştüğümüz halde bile kapıdaki zombi dönüp bakmıyor. Bir seferde altı cilt Yürüyen Ölüler çizgi romanı okuduktan sonra bu durum saçma geldi; hatta oyunda karakterimiz kalabalık zombi gruplarının arasına da rahatlıkla girebiliyor. 2014'ün herhangi bir zamanı, yeni nesil konsollarla birlikte şimdiki konsollara ve PC'ye de çıkacak olan bu oyun hakkında daha çok konuşmamız lazım ve belki de gelecek ay daha sağlam bir ilk bakışla size oyunu tanıtırız. Evet, evet, bunu yapalım... ■





Galaya büyük ilgi

One Direction: This is Us filmi, Türkiye'de

1 0.000.000'un üzerinde albüm, 20.000.000'un üzerinde single satışının ve kapalı gişe dünya turnelerinin ardından One Direction aynı başarıyı sinemada yakalamanın peşinde. İngiliz boyband'ın ilk sinema filmi One Direction: This Is Us tüm dünyada fırtına gibi eseceğe benziyor.

One Direction: This Is Us, Türkiye'de 30 Ağustos'ta vizyona girdi. Vizyona girmeden önce, 22 Ağustos'ta ise Türkiye galası Cine-maximum Trump Sinemaları'nda gerçekleşti. Blue Jean ve Heygirl dergilerinin organizasyonunda, derginin düzenlediği yarışmayı kazanan 200 One Direction hayranı merakla bekledikleri filmi Türkiye'de herkesten önce izleme şansı elde etti.

Bu özel gösterim için One Direction'ın hayranları erken saatlerde Trump Towers'a geldi. (Aralarında Bursa'dan gelen hayranlar bile vardı.) 19:30 seansı yaklaşırken -kendi deyimleriyle- "Directioner"ların gözlerindeki heyecan büyüyordu. Galada ünlü simalar da dikkat çekiyordu. Neşe Erberk, üçüz kızları Alin, Selin ve Lara ile katılmıştı. Filme müzik medyasından da ilgi vardı. Davetliler filmden önce Duke Restoran'da bir araya geldi. TriStar Pictures Warrior Poets / Fulwell 73 işbirliğiyle bir Syco Entertainment / Modest!

yapımı olan filmde önce sadece galaya özel olarak beş dakikalık bir film gösterildi. One Direction: This Is Us'ın kurgusuna dâhil edilmeyen ve daha çok komik sahnelerden oluşan bu kısa film hayranları asıl filme hazırladı. Üç boyut teknolojisini kullanan One Direction: This Is Us, mütevazı hayatlardan çıkıp benzeri görülmemiş bir yükselişle şöhrete kavuşan ve hayranlarının desteğiyle dünyayı fethederek bir fenomene dönüşen genç grup One Direction'ın şaşırtıcı öyküsünü anlatıyor. Filmde bazı ünlü isimlere de rastlıyoruz. One Direction'ı X-Factor'da yaratan Simon Cowell sık sık karşımıza çıkıyor. Bir konserden önce usta yönetmen Martin Scorsese'nin kızlarıyla One Direction kulisini ziyaret ettiğine şahit oluyoruz. Komedyen Chris Rock ise One Direction hayranı olduğunu bas bas bağır-maktan geri kalmıyor. Grubun Real Madrid antrenmanına konuk olması ve Cristiano Ronaldo'yla futbol oynamaları da filmin en ilginç sahnelerinden biri.

Diğer müzisyen filmlerinden farklı olarak One Direction: This Is Us, mizah dozuyla da dikkat çekiyor. Sinema salonunda film boyunca kahkahalar eksik olmadı. (Duygusal sahneler de az değildi.) Grupta Müslüman olmasıyla dikkat çeken Zayn Malik'in kazandığı parayla

annesine ev satın aldığı sahnede One Direction hayranları gözyaşlarını tutamadılar. Konser sahneleri özellikle çok iyi çekilmiş olan film, üç boyut teknolojisi sayesinde One Direction üyelerini gerçekten karşınızdaymış gibi bir his yaratıyor. One Direction hayranları; hala bu filmi izlemediyseniz, kaçırmamanızı öneriyoruz. ■



CeBIT

BİLİŞİM EURASIA

24-27
EKİM
CNR Expo

14. kez, aynı görkemle

CeBIT Ekim ayında kapılarını açıyor

24 - 27 Ekim 2013 tarihlerinde CNR Expo Fuar Merkezi'nde 14. kez kapılarını açacak olan Avrasya'nın bir numaralı bilgi, iletişim ve haberleşme teknolojileri platformu CeBIT Bilişim Eurasia, CeBIT Sinerji Zirvesi, Medya iletişim zirvesi ve CeBIT Global Conference Eurasia ile birlikte, 2013 yılında da bilişim sektörünün buluşma noktası olma özelliğini içeriğini zenginleştirerek daha da ilerilere götürmeyi hedefliyor.

Hannover Messe Uluslararası Fuarçılık Direktörü Murat Özer, CeBIT için şu sözleri söylüyor: "Öncelikle CeBIT Bilişim Eurasia, bilişim sektörünün gelecekteki ihtiyaçlarına ışık tutan bir platform olarak görülmeli. Yani diyebiliriz ki CeBIT Bilişim Eurasia'ya sektör temsilcileri sadece ürün görmeye değil, aynı zamanda yeni fikirler edinmeye ve sorunlarına çözüm bulmaya geliyor. Bu yenilikçi çözüm ve yenilikleri dört ayrı platformda sunuyoruz. İş dünyasına yönelik çözümler, kamu sektörüne yönelik çözümler, son kullanıcıya yönelik çözümler ve yenilikçi bilişim, iletişim ve haberleşme teknolojileri için AR-GE."

Fuarların başarısının doğru ziyaretçi ile doğru katılımcıyı buluşturmakta yattığını vurgulayan Özer, çevre ülkelerin model ülkesi konumunda olan Türkiye bu kapsamda Yurt Dışı Alım Heyetleri Programları için Avrupa, Yeni Avrupa, Ortadoğu coğrafyası, Kuzey Afrika ve CIS ülkelerinden Dış Ticaret Müsteşarlığı, ticaret ataşeliklerimiz ve bu ülkelerde yerleşik sektörel dernekler ile çalışmalarına devam ederken ülkemizin birçok ilinden Ticaret Odaları, Sanayi Odaları, il özel idareleri, ilgili kamu kurum ve kuruluşlarının yetkilileri, belediye başkanları, belediye başkan yardımcıları ve bilgi işlem

yetkilileri ile görüşmelere başladıklarını ve hedef ziyaretçileri CeBIT Bilişim Eurasia da ağırlayacaklarını belirtti.

CeBIT Bilişim Eurasia 2013, yalnızca Türkiye değil, Avrasya, Orta Doğu, Kuzey Afrika, Rusya ve CIS ülkeleri için de bilişim sektörüne ışık tutacak. Dünyanın dört bir yanından gelecek olan profesyonel ziyaretçilerin yanı sıra, Uluslararası Satın Alma Heyetleri fuarı ziyaret edecek.

Özer, konuyla ilgili olarak "Orta Doğu'daki birçok hedef ülkeden CeBIT Bilişim Eurasia ve CeBIT Sinerji Zirvesi ve CeBIT Medya İletişim Zirvesi etkinlikleri için şimdiden taleplerin geldiğini ve Mayıs'tan itibaren özellikle Körfez, Ortadoğu ve Kuzey Afrika bölgeleri için Arapça tanıtım belgelerinin paylaşımına başlanması ile Ürdün, Lübnan, Kuveyt, Irak,

Katar, Bahreyn, Dubai, Suudi Arabistan gibi ülkelerde gerçekleştirilecek olan özel bir ziyaretçi tanıtım projesiyle 6.000'i aşkın katılımcıya ve ziyaretçiye ulaşacaklarını belirtti. Tıpkı geçen yıl olduğu gibi "Hosted Buyer Program" dâhilinde konsolosluklar ve Deutsche Messe'nin Uluslararası network ve acentaları aracılığı vasıtasıyla alım heyetleri tüm CeBIT etkinliklerine davet edileceğini bu yılki hedef ülkeler arasında, Almanya, Belçika, Bulgaristan, Brezilya, Cezayir, Endonezya, Fransa, Hindistan, Irak, İngiltere, İran, İspanya, İsrail, İsveç, İtalya, Kanada, Katar, Kazakistan, Kore Cumhuriyeti, Lübnan, Mısır, Nijerya, Özbekistan, Pakistan, Polonya, Rusya Federasyonu, Suriye Suudi Arabistan, Şili, Tunus, Türkmenistan, Ukrayna, Ürdün ve Yunanistan bulunuyor. ■



Hannover Messe
Uluslararası Fuarçılık
Direktörü Murat Özer



gamescom

Oyun dünyasının kalbi Köln'de attı,
Ayça koridorları bir bir arşınladı.



Yapım **Rockstar North** Dağıtım **Rockstar Games**
Platform **PS3, Xbox 360** Çıkış Tarihi **17 Eylül 2013**



Grand Theft Auto V

Seride multiplayer devrimi

Sony'nin basın konferansında GTA V için "bundle" açıklamaları geldi. PS3 bundle setinin içeriği 500 GB kapasiteli PS3'ü, kulaklık setini ve bir oyunu kapsıyor. Bu seti alan herkes, 30 günlük de PlayStation Plus aboneliği sahibi olacak. Ayrıca PS3 için GTA V ön siparişinde bulunan herkes, Rockstar'dan %75'lik indirim hakkına sahip olacak. Bunun dışında GTA Online ile ilgili bazı bilgilere de sahibiz. GTA V'te hem tek kişilik, hem de multiplayer modu bulunuyor. Multiplayer seçeneğine tıkladığımızda doğrudan GTA Online'a geçiş yapmış olacağız. Karakterimiz bütün dünya oyuncularıyla buluşacak ve gelişme

kaydettikçe de yapılacak işler artacak. Herhangi bir deathmatch için kaç kişilik bir göreve girileceğini bile seçmek oyuncuya bırakılıyor. GTA Online'da yaklaşık 700 kadar görev var ve Rockstar Social Club sayesinde yeni görevler de alınabilecek. Görevleri online oynarken rastgele seçebiliyorsunuz ama bu sizin tecrübenize bağlı olacak elbette ki. Ne kadar ilerlemişseniz, o kadar zor görevler kapıda bekliyor. "Team Lives" olayı ne kadar heyecan uyandırır, bilmiyorum ama "takım canı" mantığı olacak. Yani diyelim ki takımın dört canı var ve ister bir kişi dört kez ölsün, ister dört kişi birer kez ölsün, görev dışı kalınacak. Content

Creator sistemi sayesinde hava durumunu, radyo kanallarını görev başlarında değiştirmek mümkün ayrıca. GTA Online'da başarılı olabilmek biraz da sosyal iletişimle alakalı olacak çünkü bazı görevler tamamen ince bir görev paylaşımını kapsıyor. Giysiler, dükkânlar ve mekânlar üzerinde yapılan detaylı çalışmalar sayesinde polislerden kaçarken de kullanabileceğimiz birçok kıyafete ve aygıta sahip olacağız; maskelerin dahi üzerinde duruluyor. Country Club detaylarında golf, dövmeçiler ve yoga seçenekleri göze çarpıyor. Garajda ise BMX'ten, helikoptere, jetski'lerden, normal jetlere kadar ne ararsanız var. ■ **Ayça**

Yapım **Ubisoft Montreal** Dağıtım **Ubisoft**
Platform **PC, PS3, Xbox 360, Wii U** Çıkış Tarihi **22 Kasım 2013**

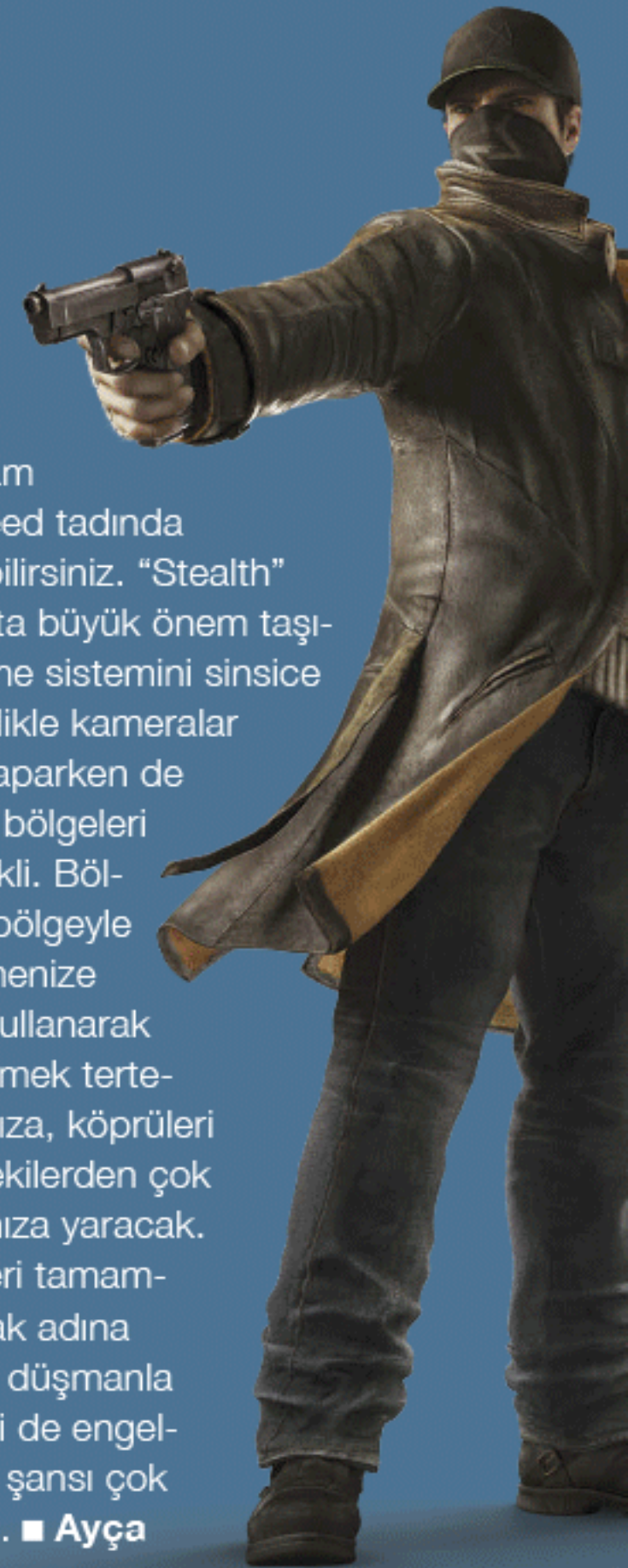
Watch Dogs

Her şeyi hack'leyen adam

Ubisoft'un açık dünya oyunu Watch Dogs'un E3'teki açıklamalarından sonra gözler Gamescom'a çevrilmişti ve Sony sahnesinde bu kez Watch Dogs'u bambaşka bir projeye gördük. Ubisoft ve Sony işbirliğiyle Watch Dogs film oluyor! Bu konu üzerinde çok çalıştıklarını belirten ekip, vizyon tarihi hakkında kesin bir bilgi vermedi. Bunun dışında Gamescom boyunca demosuna ulaşılabilen Watch Dogs'un yeniliklerinden bahsedelim biraz da. Aiden Pearce, çok karizmatik bir

karakter. Çok güçlü ve çok zeki olduğunu anlayabilmek hiç zor değil. ctOS terminalini hack'lemek isteyen Aiden'in öncelikli olarak güçlü korumalardan oluşan savunmayı aşması gerek. Bu da yoluna çıkan kameraları hack'lemekten geçiyor ki bu sistem, Far Cry 3'ün bölgeleri ele geçirme sistemine çok fazla benziyor. Oyunda ağır çekim olarak etrafımızı gözlemleyebileceğimiz bir de "Focus" modu var. Araç sürme kısmını ben pek sevdim, sunulan açık dünya üzerinde spor otomobillerden tutun da Amerikan Muscle otomobillerine kadar her şey var. Araç istemiyorsanız,

binaların üzerinden tam olarak Assassin's Creed tadında zıplaya zıplaya takılabilirsiniz. "Stealth" mantığı Watch Dogs'ta büyük önem taşıyor. Aiden'in hack'leme sistemini sinsi yapabilmek için öncelikle kameralar keşfediliyor, bunları yaparken de korumaların yönettiği bölgeleri çok iyi bellemek gerekli. Bölgeyi ele geçirmek, o bölgeyle ilgili her şeyi hack'lemenize fırsat veriyor. Focus kullanarak trafik ışıklarını hack'lemek tertemiz bir kaçış yapmanıza, köprüleri hack'lemek peşinizdekilerden çok daha kolay kurtulmanıza yaracak. Hack sistemi, görevleri tamamlamaya yardımcı olmak adına Aiden'in direkt olarak düşmanla mücadeleye girmesini de engelliyor ki hayatta kalma şansı çok fazla artıyor böylelikle. ■ **Ayça**





Yapım **Crytek** Dağıtım **Microsoft**
Platform **Xbox One** Çıkış Tarihi **Kasım 2013**

Ryse: Son of Rome

Gladyatör savaşlarına hoş geldiniz!

E3 2013'teki tanıtımından sonra Ryse'la ilgili E-ben de dâhil olmak üzere- birçok insanın kafasında bazı soru işaretleri belirdi. E3'teki gösterimde karakterimizin bolca QTE'ye maruz kaldığı, yani zamanında doğru tuşa basarak düşmanlarını öldürdüğü görülüyordu ve bu da oyunun sanki yeterli dövüş çeşitliliğine sahip olmadığına işaret ediyordu. Xbox One fanatikleri başta olmak üzere, oyuncular oyunun sıkıcı olacağından kuşku duyuyordu ki Gamescom 2013'te olayın hiç de böyle olmadığını gördük, rahatladık.

Bu QTE muhabbeti arkadaşlar, ancak son dokunuş olarak oyunda yer alacak. Aynen God of War ve türevlerindeki gibi, düşmanımız ölmeye yakinken belirtilen tuşa basarsak onu daha şekilli bir şekilde öldürerek bazı güzel özelliklerle kavuşacağız; durum bundan ibaret. Savaşların nasıl işlediğine değinip Gladiator moduna göz atalım. Karakterimiz bir kılıç ve bir kalkan taşıyor sıradan bir durumda ama mızrakları veya başka silahları da ele geçirebiliyor. Teke tek dövüşte başarılı olmamanız için bir neden yok; düşmanınızın saldırılarını tek bir tuşla atlattıktan sonra artarda kılıç darbeleriyle onu kolayca yere serebiliyorsunuz. Ne var ki çevreniz sarıldığında işiniz zorlaşıyor. Örneğin, üç kişi çevrenizi sardığında kimse size saldır-

mak için beklemiyor, herkes boş bulduğu yerde kılıcıyla bir hamle yapıyor. Burada saldırılara karşı kalkanınızı tam zamanında kullanmalı ve mümkünse arada kalmamaya bakmalısınız. Bunun için de yana yuvarlanma hareketinin çok işe yaradığını söyleyebiliriz ve hatta bu hareketi bolca kullanacağımızdan da eminim. Bir düşmanla yeterince dövüştükten sonra, etrafı bir renkle çevreniyor ve anlıyoruz ki infaz etmeye hazır hale gelmiş düşmanımız. İnfaz işi -dediğim gibi- belirtilen tuşa basarak yapılıyor ama onu nasıl infaz edeceğimiz, oyunda ne kadar ilerlediğinizle doğru orantılı olarak ilerliyor. Beginner seviyesinden başlayan infazlar, Legendary seviyesine kadar çıkıyor ve animasyonlar da buna göre daha etkileyici bir hal alıyor. Görsellikten daha önemlisi, düşmanlarınızı infaz ettikten sonra çeşitli perk'lere kavuşuyorsunuz. Örneğin, Focus özelliği düşmanlarınızı bir süreliğine oldukları yere çiviliyor ve zamanı yavaşlatıyor. Damage gücünüzü belirli bir süreliğine iki katına çıkartıyor, XP ise öldürdüğünüzden daha fazla tecrübe puanı almanızı sağlıyor. Health perk'üyle üçe ayrılmış sağlık barınızın bir kısmını anında toparlıyor.

Tanıtımda olan Gladyatör modundaydı artarda, dalga dalga gelen düşmanlara karşı

dövüşeceğimiz gösteriliyordu. Başta basit düşmanlarla savaşırken, ilerleyen kısımlarda kocaman kalkanları ve mızraklarıyla, zorlu bir mücadele veren düşmanlar karşımıza çıktı, korkmadık değil. Bu modda sadece dövüşmek değil, düşmanlarla mücadele ederken çeşitli işleri yapmak da esas olacak. Örneğin, bir bölümde, bir bölgeyi ateşe vermeye çalışıyoruz ama bunu yaparken düşmanlarımız bize pek de iyi davranmıyorlar.

Yerli Kardeşler'in patron koltuğunda oturduğu Crytek'in oyunu olan Ryse hakkında daha fazla bilgiye ulaşır mıyız bu noktadan sonra, pek bilmiyoruz zira oyunun çıkışına çok az bir süre kaldı. Gitmeden, Gamescom'da Crytek ile yaptığımız röportaja da göz atmanızı tavsiye ediyorum. ■ Tuna





Röportaj
LEVEL
ÖZEL

Röportaj, Faruk Yerli

Ayça Zaman: Crysis 3'ün satışları ne durumda, gelen tepkilerden memnun musunuz?

Faruk Yerli: Crysis 3'ün satış rakamları beklemediğimiz seviyeye ulaştı. Yeni nesil konsollar da geliyor, böyle bir zamanda sadece Crysis 3 değil, Call of Duty gibi büyük oyunlar da bu süreçten etkileniyor. Ama rakamların bizim beklentimizin üzerinde olduğunu söyleyebilirim. Yine de oyun biraz daha geç piyasaya sürülmüş olsaydı çok daha iyi olurdu. O zaman istediğimiz kaliteyi yakalayabilirdik ama bunu da başında biliyorduk.

AZ: Crysis serisine devam etmeyi planlıyor musunuz?

FY: Şu an için Crysis ile ilgili çalışmalarımızı durdurmuş durumdayız. Devam ederse de bambaşka bir konseptle devam etme planlarımız var.

AZ: Warface çalışmaları nasıl gidiyor?

FY: Warface çok başarılı ilerliyor şu an. Planda biraz gecikmeler oldu, geliştirme sürecinden tam verim alabilmek için lansmanı biraz erteledik. Özellikle Rusya'da beklediğimizin üzerinde bir ilgi var oyuna ve bu bizim için tamamen sürpriz oldu. Kayıtlı kullanıcı sayısı 11.000.000'u aştı. Avrupa'da da -Türkiye dâhil- kapalı beta sürecindeyiz. Kayıtlı kullanıcı sayısı 2.000.000'u buldu.

AZ: Açık betaya geçiş tarihiniz belli mi peki?

FY: Şu an belli değil ama kapalı beta sürecinden de bir an önce çıkmak istiyoruz. Rusya'da oyun bir yıldır oynanıyor ve oyun tamamen hazır. Oturtmaya çalıştığımız şey, GFACE ile birlikte oyuncuya en iyi hizmeti sunabilmek.

AZ: GFACE'ten bahsedelim biraz da. GFACE neleri kapsıyor, oyunculara nasıl bir deneyim sunacak?

FY: GFACE, Crytek'in oyunculara sunacağı çok kapsamlı bir platform. GFACE ile ilk amacımız, oyunculara sosyal anlamda en iyi hizmeti sunabilmek. Sosyal paylaşım, oyuncuların birbirleriyle iletişim kurmasını sağlamak gibi detaylar oyuncular için büyük yenilikler taşıyacak. GFACE şu an

kendi ürünümüz ama uzun vadede farklı oyunları da dâhil etmeyi planlıyoruz.

AZ: Dijital veya mobil oyunlar üzerinde çalışıyor musunuz?

FY: Yine GFACE ile başlamak istiyorum çünkü GFACE, free-to-play oyunlar için olacağından, Warface gibi oyunları AAA statüsünde sunacağız. GFACE sayesinde bu oyunlar için hem teknoloji, hem platform sunarak küçük oyun yapımcılarının gelişmesini sağlayacağız. Yeni bir AAA statüsünde oyun yapmaya kalksanız, önce teknoloji lazım. İkincisi en az 50 kişi lazım bu oyunu yapmak için ve en az bir - iki yıl gibi uzun bir süreç şart. Biz bunların hepsini 10 kişilik bir ekiple, platform ve teknoloji de hazır bir şekilde sunacağız. Tabii ki öncelikli olan bizim oyunlarımız, daha sonra diğer oyunlara da fırsatlar sunacağız. Online oyunların sonu yok ve platformumuzdaki bazı oyunlar GFACE özel imkânlarına sahip olacak.

AZ: Crytek hem yapımcı, hem de dağıtımçı kimliğine bürünmüş oluyor böylelikle. Dağıtımçı olarak projeleriniz neler?

FY: Crytek her şeyden öte, bir geliştirici. Biz oyunu yaparız ve dağıtımçıya sunarız. Dağıtımçılık zor iş, dünyanın her yerinde ofis gerektirir, iş bağlantıları gerektirir, bazen partner gerektirir ki bu da marjı düşüren bir şey genelde. Online oyun sistemiyle de Crytek dağıtımçılığa girmiş oluyor. Diyelim ki bizim ürettiğimiz oyun çok iyi ama dağıtımçı isteneni sağlayamazsa beklemedik sonuçlar ortaya çıkabiliyor. En sonunda da "Eğer dağıtımçı iyi olsaydı, bu oyun ne durumda olurdu?" diye sorgulamaya başlıyorsunuz. Büyük şirketler için hala ilk ayki satış rakamları önem taşıyor ama bizim şu an durumumuz farklı bir hal aldı. Dağıtım piyasasına giriyoruz, tutulursa büyük başarıdır bizim için, tutulmazsa da kaybedecek hiçbir şeyimiz yok. Biz zaten yapımcıyız; bu işi iyi biliyoruz.

AZ: Biraz Ryse'tan bahsedelim. İki "teknolojik" oyundan sonra böyle bir oyuna yönelme sebebiniz neydi?

FY: Ryse'a başlamadan önce aklımızda farklı konseptlere yönelmek hep vardı. Ryse; konu, dönem özellikleri ve içerik olarak bakıldığında film olarak bile hoşumuza gitti. Dört yıllık bir proje ve gerçekten farklı bir şey sunmak için onca proje arasından Ryse'ı seçtik. Shooter'ımız çok, Warface bile bakıldığında beş yıllık bir proje ve artık shooter'a ara verelim dedik.

AZ: Ryse'ın Xbox One'a özel çıkmasının sebebi nedir?

FY: İlk parti dağıtımımız Microsoft ve onlar bu oyunu çıkışta satmak istiyorlar. Çok büyük satış rakamları beklemiyoruz, hatta ilk üç ayda 10.000 satılsa yine iyi rakam. Bizim için prestij bu oyunun Xbox One'la sunulması. Hem onlar bu oyunla kendilerini pazarlıyorlar, hem de biz Xbox One ile oyunu beklediğimizden daha fazla kitleye ulaştırmayı planlıyoruz.

AZ: Türkiye'de bir operasyon ofisiniz olduğunu biliyoruz ama yakın zaman için bir geliştirici ofis açmayı planlıyor musunuz?

FY: Şu an öyle bir durum söz konusu değil, tamamen Türkiye'de de Warface'in tanıtımına odaklanmış durumdayız. Her şey aynı anda yapılmaz, sırasıyla yapacağız. Toplamda 900 kişi var Crytek bünyesinde, gelecek iki - üç senelik içeriğimiz hazır. Ekip, konsept, insan kalitesi gerekiyor. GFACE ile geliştirici sayısı sadece Türkiye'de değil, dünyada da artacak. Bağımsız geliştiricilere büyük bir fırsat vermiş olacağız. Türkiye'de durum biraz şöyle: Kimse yatırım yapmayacak ama herkes pastayı yiyecek. Çok mantıksız. Kimse bu kadar büyük oyun yatırımları yapmıyor burada. Yetenek var, çok var burada, şaşıryoruz. Oyunu yapmak değil ama marifet, oyunu bitirmek gerek. Orada kalmalarının sebebi de bütçe yok ve ekip yetmiyor. Ryse için sadece 150 kişi çalıştı, düşünün. Sabır gerektiriyor böyle işler, Türkiye uzun vadeli planlar için biraz fazla sabırsız.

AZ: Vaktinizi ayırdığınız için teşekkürler, yeniden görüşmek dileğiyle!

FY: Ben teşekkür ederim. ■



The Sims 4

Sim'lere doyum olmaz

EA konferansında, ekrandaki o sevimli güürütü The Sims 4'tü, detayları anlatan da yapımcı Rachel Franklin. Derginin bütün The Sims serisi bana bırakıldığından, detayları hemen kaptım arkadaşlar. Öncelikle ev inşa aşaması için birçok yenilik geliyor ve evlere tamamen içi yerleştirilmiş halde odalar eklemek mümkün olacak. Bu yenilik, ev yapma olayını oldukça kolaylaştıracak. Ben ev yaparken saatlerimi harcamaktan hiç şikâyetçi değildim gerçi ama yine de zaman konusunda oldukça yararlı

olacak. Tasarım sadece evlerle de sınırlı değil. Karakterlerle ilgili bir ton yeni şey var. Popo büyütme var mesela, vücut hatları üzerinde daha çok oynama imkânı sunuluyor. Oyun hamuruyla oynar gibi oynayacakmışız, şimdiden tuhaf suratlı Sim'ler görüyorum geleceğimizde. Karakterlerdeki asıl yenilik, huylara gelen detaylarda. Kimisi kıvırtıp yürümeye başlarken, bir diğeri dünyanın en suratsız Sim'ine dönüşüyor. Karakterlerin detayları da daha zengin, ciltleri daha bir düzgün... Maxis tarafından The Sims

4'ün The Sims'e kıyasla düşük performanslı makinelerde daha hızlı çalışacağı açıklandı. Bu da kitleyi oldukça arttıracak bir faktör. Yani EA, The Sims serisinden vazgeçecek gibi değil. Benden başkası da bu oyunu yazmayacak bence. O yüzden yine tonlarca ek paket bekliyorum. Düzenli olarak geleceğim ek paketler. Ayrıca sosyallik olayı da almış yürümüş. Gamescom'daki bütün kadınlar sanırım The Sims 4 standında oyunu deniyordu ve içeride bir tane erkek göremedim. ■ Ayça

Röportaj, Serhat Bekdemir

Ayça Zaman: Selamlar. Crytek Türkiye ile başlayalım. Yeni dönemde projeleriniz neler?

Serhat Bekdemir: Şu anda tamamen yeni oyunumuz Warface'e odaklanmış durumdayız. Bu haftadan itibaren yeni bir beta sürecine giriyor ve yakın zamanda da açık betayla büyük kitlelere ulaşacağız. Hedefimiz ekibi büyütme ama bunun için oyunun nasıl gideceğini görmemiz gerek. Kısa bir sürede de Warface'i Türkiye'de iyi bir noktaya taşımayı planlıyoruz.

AZ: Warface'in Türkiye'de açık betaya giriş tarihi, dünya ile aynı anda mı olacak?

SB: Onun için biraz bekledik aslında, şirketi açalı daha bir yıl oldu. Oyun için hazır gibiyiz ama merkezden dünyayla aynı anda çıkış yapmamız istendi, o yüzden biraz bekledik.

AZ: Warface ile ilgili Türk oyuncusundan beklentileriniz neler?

SB: Türkiye'de free-to-play ve FPS kitlesinin yoğun olduğunun farkındayız, onların da Crytek'in bu oyununun gelmesini istediklerini biliyoruz. Türkiye çok kolay bir pazar değil ve oyuncuları iyi tanıdığımızı düşünüyoruz. Umarım bekledikleri kalitede bir oyun sunuyor olacağız. Oyuncuların Crytek'e olan yaklaşımlarını bildiğimiz için onlara en uygun ve iyi servisi sunmak amacımız.

AZ: GFACE Türkiye'de neleri değiştire-

cek?

SB: GFACE çok eğlenceli bir proje aslında ve şimdiye kadar da detaylarını çok anlatmadık. Warface ile başlıyoruz ve birçok şeyi kolaylaştıracak. Oyunların browser / tarayıcı içinden oynanıyor oluşunu çok doğru bir hareket olarak görüyoruz ve Warface ile başlayıp diğer oyunlarımızı da GFACE'e taşıyacağız. Oyuncuların sosyal alışkanlıkları, ücretsiz ve kaliteli oyunları tarayıcıdan oynama hizmetiyle daha da iyiye gidecek. E-sporu ve turnuvaları kolaylaştıracak özelliklere sahip olacak. Dünyayı değiştireceğini söylemek için çok erken ama oyun oynama alışkanlıklarını daha iyi bir yere taşıyacağını söyleyebilirim.

AZ: Türkiye pazarında sevilen oyunların çoğunun Uzak Doğu kökenli oyunlar olduğunu biliyoruz. Warface'in böyle bir pazarda yeri ne olabilir?

SB: Türk oyuncusuna baktığımızda, Batılı oyunları beğeniyorlar ama ödeme alışkanlıkları Doğulu oyunlar bazlı. Warface bu boşluğu doldurabilecek bir oyun ve AAA kalitesinde. Aynı zamanda ödeme sistemi Asya tabanlı ve oyuncuların bildiği yapıda. Beğeneceklerine eminim.

AZ: Türkiye'de oyun sektörünün gelişimi ve geleceği hakkında ne düşünüyorsunuz?

SB: Olumlu bir bakış açısına sahibiz. Crytek'in



ve diğer büyük firmaların girmeye başlamasıyla pazar büyüyor ve hem devletin, hem oyuncuların, hem de firmaların artık önemli şeyler yapma zamanı geldi. Gerek Türkiye pazarından, gerekse bize Türkiye pazarını soran insanlardan hep olumlu geri dönüşler alıyoruz. Türk oyun piyasası bir kaos ortamından çıktı ve büyük, ciddi bir pazar artık. Bundan yıllar önce fuarlarda Türkiye'nin yerini bilmeyen insanlar vardı, şu anda "Türkiye'de nasıl iş yapabilirim?" diye soran ciddi yatırımcılar var. Hem sektörü desteklemek, hem de uluslararası köprüler kurmak için biz de elimizden geleni yapıyoruz.

AZ: Teşekkürler!

SB: Ben teşekkür ederim, çok keyifli bir röportajdı. ■



Yapım **Capcom** Dağıtım **Capcom**
Platform **Xbox One** Çıkış Tarihi **Kasım 2013**

Dead Rising 3

Silahlardan sonra, araçlar da ölüm makinesine dönüşüyor

Dying Light'ı gördünüz mü? Görmediyseniz, ne olduğunu biliyor musunuz? Haberler kısmına bir uğrayıp hakkında biraz bilgi alın, yetmezse internetten birkaç videosunu izleyin. Orada göreceksiniz ki tek bir zombi bile korkunç bir öge. Dead Rising 3'teyse zombinin bini, tam anlamıyla bir para...

Xbox One'in çıkış oyunlarından biri olan Dead Rising 3, Dead Rising 2'de olanlardan 10 sene sonrasını konu alıyor. Bu defa başrolde "Nick Ramos" adındaki bir araba tamircisi var ve araba tamircisi olması sayesinde çok farklı bir başarıya imza atıyor oyunda.

Öncelikle zombilere göz atalım. Gamescom 2013'teki gösterimde, şahane bir giriş fragmanı izledik. Nick arabasıyla hızla kaçmaktayken bir köprüden zombiler dökülüyor ve aracı yoldan çıkıp takla atıyor. Bundan sonra silahlı ve cazibeli bir kadınla tanışıyor Nick ve ikili, zombilere karşı mücadele vermeye başlıyor. Oyunun Kasım ayında çıkmasından ötürü oynanabilir bir hali de Gamescom'daydı ve buradan da gördük ki oyun aynı oyun fakat çok daha iyi gözüküyor. Yine ekranda aynı anda tonlarca zombi var ve yine, neredeyse her gördüğümüz nesneyi bir silah olarak kullanabiliyoruz.

Nick, önceki oyunlarda olduğu gibi silah yaratmak için farklı nesnelere kullanabiliyor. Ve artık bunu yapmak için workbench'ler bulmasına gerek yok; eğer şemaya sahipse olduğu yerde silahı oluşturabiliyor. Ve bundan daha güzeli, yayımlanan giriş fragmanında ve oyunun içerisinde görülüyor...

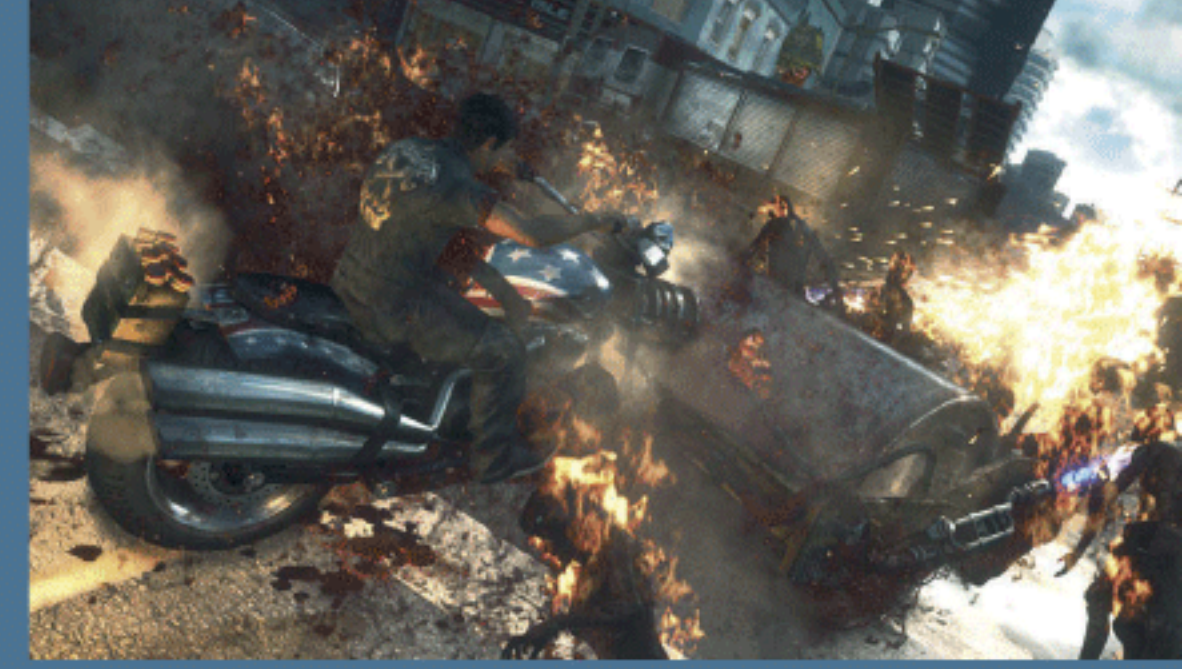
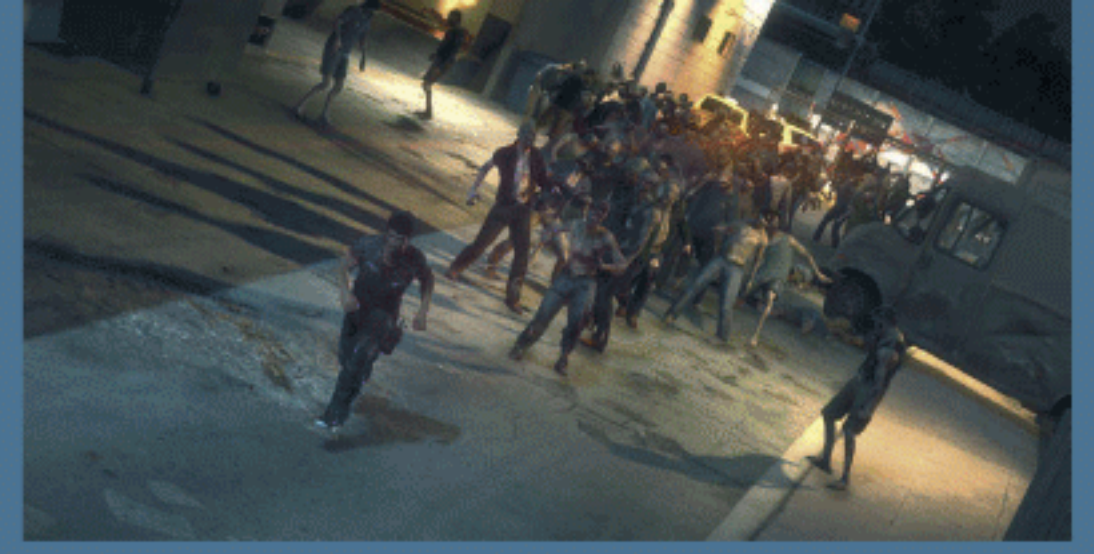
Bir araba tamircisi olmasından mütevellit, Nick'in araçlarla da arası iyi. Bu sayede de artık, birbirine uygun iki aracı birleştirerek bir savaş aracı yaratabiliyor. Fragmanda gösterilen cihazın adı RollerHawg. Bunu yaratmak için bir şemaya, bir motosiklete ve bir de asfalt silindire ihtiyaç var. Eğer şema varsa motosikleti silindirin yanına çekip yaratma tuşuna basmak yeterli oluyor. RollerHawg bir motosiklet gibi kullanılıyor ama önündeki

kocaman silindir sayesinde zombileri ezip geçiyor. Bu aracın aynı zamanda alev püskürtücüleri de bulunuyor. "Junk Car" adındaki araç zehirli gazlar ve patlayıcı variller fırlatabiliyor. Bu aracı aynı zamanda, kocaman bir grup zombiyi yok etmek için geri sayımla patlatmaya da bırakabiliyorsunuz. Bu araçların yanında bir vinç ve bir havai fişek taşıyan aracı birleştirince ortaya zombileri delen ve alevler içinde bırakan ForkWork çıkıyor. "Shock Dozer" adındaki aracı nelerle oluşturduğumuzu bilmiyoruz ama elektrik saçan bir dozerle karşı karşıya olduğunuzu bilmelisiniz. Bu araçların her birinde iki kişilik yer bulunuyor; yani oyunu iki kişi anlaşmalı oynadığınız zaman araçlarda yer alan ikinci özelliği bir başka oyuncu kullanabiliyor. Araçları aynen silahlar gibi dilediğiniz an çağırabilmek için de bir garaj tasarlanmış; böylece sürekli gerekli araçları aramak zorunda kalmıyorsunuz. Önceki oyunlardan farklı olarak oyunda bir zaman sınırlaması olmadığını da hatırlatalım. Bu, zombilerle çok daha rahat mücadele edebilmemiz ve çevreyi istediğimiz gibi araştırabilmemiz anlamına geliyor. Ayrıca eskiden kalma bir özellik olan, oyunu sadece

tuvaletlerde kayıt etme durumu da ortadan kalkıyor, oyunu istediğimiz yerde kayıt edebiliyoruz.

Kinect desteği de sunacak oyun, bu sayede çıkardığınız sesleri algılayabilecek. Eğer çok ses yaparsanız, zombiler varlığınıza haberdar olacak. Şayet ki bağırsanız, zombiler sesin başka bir yerden geldiğini düşünerek sizden uzaklaşabilecek.

SmartGlass desteği sayesinde haritada yer alan bölgeleri rahatlıkla araştırabileceğimiz yeni Dead Rising, seriye müthiş bir yenilik getirmiyor ama eğlenceli bir oyun olduğu da bir gerçek. ■ Tuna





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

Batman: Arkham Origins

FireFly ile tanışma vakti

Bildiğiniz üzere bu oyun, Batman'in en iyi iki oyununun üçüncü kısmı. Ne kötü anlattım... Batman: Arkham Asylum ile başlayan serinin üçüncü oyunu diyelim, kimsenin neşesi kaçmasın. Ve yine bildiğiniz üzere oyun, bir önceki Batman'den çok daha büyük bir alanda geçiyor ve hikayede Batman'in başına bir ödül konmuş olması dikkat çekiyor. Bu ödül yüzünden en-vaiçeşit süper-kötü Batman'in peşine düşmüş durumda ve geçtiğimiz aylarda tanıttığımız Cooperhead'in yanında, FireFly da bu kötüler arasındaki yerini aldı. Hikayede Batman'in FireFly ile tanışması şu şe-

kilde gerçekleşiyor: Polis, FireFly'in bir köprüye bombalar yerleştirdiği haberini alıyor ama polis de karşılaşmaması gerektiği için köprüye gizlice yaklaşıyor. Ne var ki tüm olanlar, FireFly'in ödülü kapmak için kurduğu bir tuzaktan ötesi değil. FireFly Batman'in geleceğini bildiği için hazırlıklı bir şekilde köprüde bekliyor ve Batman, FireFly'la sıkı bir dövüşe giriyor. FireFly havada uçabilen, alev püskürtücüsüyle dehşet salan ve bombalar atan, Green Goblin benzeri bir kötü. Batman onunla yumruk yumruğa dövüşemiyor ama sahip olduğu birçok özelliikle FireFly'a karşı kendine bir şans yaratabiliyor.

Gamescom 2013'de açıklanan bir başka detay da Batman'in bu süper-kötülerle, bir önceki oyunda yer alan Mr. Freeze örneğindeki gibi daha taktiksel dövüşecek olması. Hatırlarsanız Mr. Freeze'e bir kez vurabilmek için bile yollar arıyorduk ve yeni oyunda da bu taktiksel dövüşme şekli daha geniş bir şekilde yer alacağı benziyor. Batman'in, sahip olduğu teknolojik aletleri duruma göre kullanmasını gerektiren birçok bölgenin de oyunda bulunacağını belirten yapımcılar, oyunun çok iyi şekillendiğini ve oyuncuların kesinlikle hüsranı uğramayacağını vurguluyorlar. ■ Tuna



Yapım Sony Studios Japan Dağıtım Sony
Platform PS4 Çıkış Tarihi 29 Kasım 2013

Knack

İnsanoğlunu Knack mi kurtaracak?

Sony'nin yeni oyunu Knack hakkında çok az bir bilgiye sahiptik. Acaba oyun tüm oyuncular için keyifli bir oyun deneyimi mi sunacaktı, yoksa Crash ve Spyro gibi karakteristik bir oynanış mı; tam bir muamma. Karakterimiz Knack, aktif ve saldırgan gibi bir şey. 30 feet kadar uzaklığa menzili olan Knack,

şans eseri bulduğu relic'ler sayesinde boyut değiştiriyor ve bunları da karşılaştığı canavarları öldürerek veya çevreyi keşfederken buluyor. Enteresan bir tipi ve tuhaf bir sesi de var. Çizgi film karakteri gibi görünüyor ekrana yansıyan görüntülerde. Yine de oyunun zor olduğunun altı çizen yapımcılar, Knack'in tüm aile tarafın-

dan oynanabilecek bir oyun olduğundan dem vuruyorlar. Zorluk seviyeleri hakkında henüz bir bilgiye ulaşamadım, ayrıca PlayStation 4'ün limitlerini ne kadar zorlar veya nimetlerinden ne kadar yararlanır, bilinmez ama PS4'ün çıkışında oyuncularla buluşacağı bilinen bir gerçek. ■ Ayça





Yapım **EA DICE** Dağıtım **Electronic Arts**
Platform **PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One** Çıkış Tarihi **1 Kasım 2013**

Battlefield 4

Atmosferin böylesi

EA DICE'in her videoda, her tanıtımında gövde gösterisi yaptığı Frostbite 3 motoru, Gamescom'da da birbirinden etkileyici sahnelere tanık olmamızı sağladı. Mesela Revolution videosu... Multiplayer haritaları çok daha etkileşimli kılan Revolution başlığı, çevredeki detayları kullanarak kendimize avantaj sağlayabileceğimizi gözler önüne serdi. Işıkları açıp kapamak, kepenkleri indirip kaldırmak, otomobil alarmları sayesinde düşmandan haberdar olmak ve daha nice örnek... Ya o Paracel Storm videosuna ve dinamik hava koşullarına ne demeli? Günlük

güneşlik olmasa da sakın bir havada geçen maç, bir anda fırtınanın kopmasıyla bambaşka bir yöne gidebilecek. Fırtınanın etkisiyle çevre hareketleniyor, oyuncunun dikkati dağılıyor, dalgalar yükseliyor, denizdeki araçların kullanımı zorlaşıyor ve en sonunda devasa bir savaş gemisi karaya oturuyor. Bu sahneleri izlerken ağızımız açık kaldı, kendimizden geçtik. EA DICE son olarak tablet desteğini bir kez daha ön plana çıkardı, Commander modu sayesinde oyuna PC ya da konsol başında olmadan dâhil olup oyundan keyif alabileceğimizi hatırlattı. Bu keyif için sabırsızlıkla beklemeye devam. ■ Şefik



Yapım **Lionhead** Dağıtım **Microsoft**
Platform **Xbox One** Çıkış Tarihi **2014**

Fable Legends

400 yıl sonra...

Fable efsanesi bitmeyecek gibi duruyor ama hiçbir oyun bana ikinci oyundan fazla zevk vermedi ne yalan söyleyeyim. Fable her zaman daha küçük oyunculara hitap eden bir oyun oldu belki ama o masalsı anlatımı benim de hep hoşuma gitti.

Fable Legends ile belki yeniden Fable'in o güzel atmosferinin içine düşerim diyordum fakat oyun, alışlageldik Fable'dan biraz daha farklı olacağı benziyor. Albion'un kahramanlar zamanında geçen oyun, ilk Fable'dan 400 yıl öncesini konu

alıyor. Oyunda dört karakterden bir tanesini seçiyor ve yan koltuğa da üç tane arkadaşımızı oturuyoruz zira oyun, sürekli online olmanızı istiyor. Buradan oyunu tek kişi oynayıp oynayamayacağımızı anlayamıyoruz ama Cloud'u zorunlu tutması nedeniyle oyunun online oynanması gerektiğini öğrenmiş bulunuyoruz.

Açıklanan dört karakter arasında süslü ve eskrimde uzmanlaşmış gibi gözükken bir arkadaşımız bulunuyor. Bunun yanında kendisinden hiç beklenmedik derecede güçlü, kılıç ve kalkanyıla bir Troll'ün sopasını bile durdurabilen bir savaşçı da kahramanlarımız arasında yer alıyor. Diğer iki karakterden bir tanesi büyücü ve buz gücüyle dikkat çekiyor, diğer karakter de elbette ki okçuluktaki becerileriyle kendini gösteriyor.

Buraya kadar her şey normal, değil mi? Fragmanda hikaye anlatılırken, her büyük hikayenin bir de kötü adama ihtiyacı olduğu söyleniyor ve bize hangisi olacağımız söyleniyor. Gamescom 2013'teki tanıtımdan da anladığımız üzere, oyunda dört oyuncu bahsettiğim karakterleri

kontrol edecek, bir oyuncu da bu dört karakteri ortadan kaldırmak, görevleri engellemek için türlü türlü tuzaklar koyacak, engeller oluşturacak, kendi özel yetenekleriyle başlarına bela olacak. Bir nevi Dungeon Master olarak düşünebiliriz bu oyuncuyu ve böyle bir özellik, oyuna yeni bir soluk getirecektir kuşkusuz ki.

Fable Legends'in çıkış tarihi belirtilmiyor ama gelecek yılın bir zamanı olarak not düşülüyor. Belki Xbox One almak için tek başına bir sebep değil ama cihazı aldıktan sonra düşünülebilir. ■ Tuna





Yapım **PopCap Games** Dağıtım **Electronic Arts**
Platform **PC, Xbox 360, Xbox One** Çıkış Tarihi **2014'ün ilk çeyreği**

Plants vs. Zombies: Garden Warfare

Bitkilerin kökten söküldüğü an

Tanıttığı saniyeden itibaren en çok alkışı alan oyun oluverdi Garden Warfare. Daha yola çıkmadan birkaç gün önce Plants vs. Zombies 2 markete düşmüştü, kime baksam mısır ekip bezelye fırlatıyordu etrafımda zaten. Daha yenisine doyamamışken gelen bu haber beklenenden çok sevindirdi herkesi. İlk olarak Xbox 360 ve Xbox One için çıkacağı açıklanan Garden

Warfare'da sadece zombileri değil, bitkileri de seçip oynamak mümkün. Bunlar üzerinde değişiklik yapabilir ve farklı sınıfları da seçebilirsiniz yani. Tanıtım videosu çok keyifli görünüyor, suratsız bitkileri ve yarım yamalak yürüyen zombileri mutlaka izleyin. Oyunun Xbox One'a özel iki oyuncu, split-screen bir co-op modu ve Kinect / SmartGlass desteği de bulunuyor. Bu tanıtımda ilk kez açıklanan

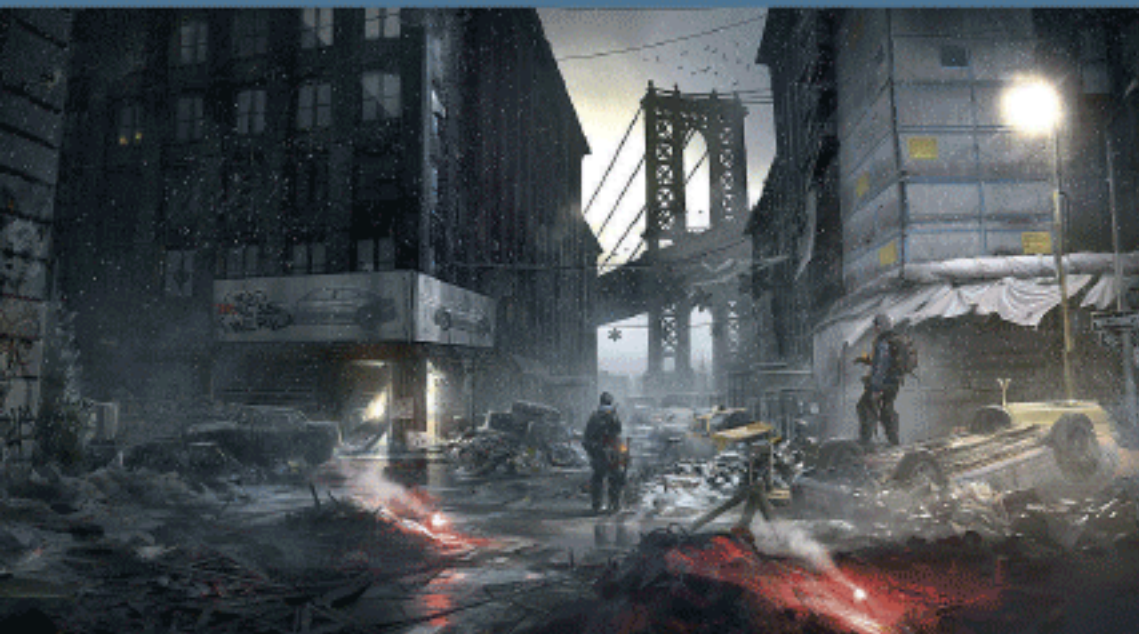
şeylerden biri de Xbox One'a özel Boss moduydu. Tanıtım videosunda gördüğümüz üzere, bu bağlamda ya Crazy Dave'i ya da Zomboss'u kontrol edebileceğiz. Zomboss'u seslendiren isimse pek tabii ki Russell Brand. İlk önce Xbox One için göreceğimiz Plants vs. Zombies: Garden Warfare, önümüzdeki ilkbaharda oyuncularıyla buluşacak. ■ **Ayça**

Yapım **Massive Entertainment** Dağıtım **Ubisoft**
Platform **PC, PS4, Xbox One** Çıkış Tarihi **2014'ün son çeyreği**

Tom Clancy's The Division

Tablet almak için bir neden mi?

Şu an için sadece iki tane oyun biliyorum bu özelliği destekleyen; bir tanesi Battlefield 4, diğeri de bu oyun. Tabii ki BF4'ün çıkışına çok az bir süre kaldı ve bu sayede bir tablet, bir FPS'de ne kadar işe yarıyor, daha önce göreceğiz ama The Division'da olan biten de şu ana kadar için çok iyi şekillenmiş durumda.



Bilmeyenler için The Division'ı özetleyelim. Şöyle bir dünya hayal edin: İnsanlık yine uçurumdan yuvarlanmış, modern dünya çökmüş ve insanlar zor koşullarda yaşamaya başlamışlar. Biz de Strategic Homeland Division (SHD) adındaki bir örgütün bir üyesiyiz ve amacımız da düzeni sağlamak, dünyanın (Daha doğrusu A.B.D.'nin...) daha da kötüye gitmesini engellemek. Tamamıyla online olarak oynanabilecek oyunun çok daha ilginç bir özelliği daha var ki o da ekibimizin üyesi olan bir oyuncunun, tabletiyle oyuna dahil olabilmesi. Gamescom 2013'te de bu özellik ön plandaydı ve bir oyuncunun, takımına nasıl fayda edebileceği gösteriliyordu. Diyelim ki karşılıklı bir çatışma içinde takımınız. Siz de tabletinize oyuna bağlandınız. Siz, diğer oyuncularından farklı olarak savaş alanını kuşbakışı bir görüntüden görebiliyorsunuz. Bu sayede de ta-

kımınıza taktiksel yardımda bulunmanız mümkün oluyor. Gamescom'daki gösterimde tabletteki oyuncu takımına zırh yardımında bulunuyor, sağlık puanı düşenleri iyileştiriyor ve düşmanları kırmızı renkle işaretleyip takımındakilerine yerlerini gösteriyordu. Bu da yetmezmiş gibi, üç kişi yan yana duran bir gruba bir roket saldırısı düzenleyip takımının rahat bir nefes almasını sağlıyordu. Şu çok net ki aynı özelliklere sahip iki takım savaşırken, tablettten yardım sağlayan taraf 1 - 0 önde. Sadece bu oyun için bir tablet alınmaz belki ama tablet sahipleri, oyunun bu özelliğini denemek için sabırsızlanabilirler. Gamescom'da oyunun Xbox One için özel bir içeriğe sahip olacağı da belirtilirken, bunun SmartGlass desteğinden farklı bir özellik olup olmayacağı belirtilmedi, merakla bekler şekilde kaldık... ■ **Tuna**



Yapım **BioWare** Dağıtım **Electronic Arts**
Platform **PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One** Çıkış Tarihi **2014'ün üçüncü çeyreği**

Dragon Age: Inquisition

Serinin en iyi oyunu olabilir mi?

Üç farklı platformda büyük başarı yakalayan Dragon Age bu kez çok iddialı geliyor. Öncelikli hedeflerinin senaryo modunun, yani tek kişilik oyunun bekleneni verebilmesi olduğunu açıklayan firma, oyunun Frostbite 3 ile geliştirilebileceği söylentileri hakkında konuşmadı. Oyunun tasarımcısı Mike Laidlaw, BioWare'ın yeni nesil RPG'sinin en büyük özelliğinin oyuncuya özgürlükler

sunacak olduğunu söyledi. Oyuncular bu kez gerçekten de kontrolü ellerine geçirebileceklermiş. Konu ise şöyle: Baş engizitör olan biz, şeytan illetinden dünyayı kurtarmak için güçlerimizin başına geçeceğiz ve bu dünyanın başına gelen pisliklerin kaynağını temizleyeceğiz. Çok efsane bir konu olmayabilir ama ekrana yansıyan görüntüler çok başarılı. Şu ana kadar açıklanan sınıflar Warrior, Mage

ve Rogue. NPC'leri göreve yollama, yanan bir köyü kurtarıp kurtarmama kararını verme ve karakterleri tasarlayabilme seçeneklerine sahip olduğumuzda oyun aslında o hissetmek istediğimiz "Güç bende!" moduna da çok rahat girmemizi sağlayacak gibi. Yine de detayları bekleyelim. Dragon Age II talihsizliğine uğramayacağını düşünerek, son bir şey eklemek istiyorum: Evet, dragon var! ■ **Ayça**

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

Assassin's Creed IV: Black Flag

Korsanlarla dans

Ubisoft'un tüm yapımcı kadrosunu neredeyse değiştirdiği, çok yeni isimlerin üzerinde çalışmaya başladığı serinin yeni oyunu Black Flag ile sizin beklentileriniz tam olarak nedir, bilmiyorum ama Assassin's Creed III ile sundukları kalite ve berbat bir Assassin örneği denemesiyle bu oyuna karşı önyargılarım var, açıkça söyleyeyim. Yine de en sevdiğim serilerden biri, umarım yeni politikaları ve gidişat beklentilerimi aşar ve eskisi gibi keyif alabilirim. Her neyse... Göz boyayan bir tanıtım videosuyla karşımızdaydı Black Flag. Deniz savaşları üzerinde yoğunlaşıyor ve ekrana yansıyan görüntüler ACIII'teki deniz savaşlarına kıyasla mükemmel görünüyor. Edward Kenway'in korsan gemisi Jackdaw'da buluyoruz kendimizi. Düşmanla savaşırken onlara geminin arkasından variller fırlatmak, hangi top tipini seçtiyseniz artık, onlarla karşı tarafı dağıtmak ve gemiye inip bire bir dövüşmek gibi seçenekler göze çarpıyor. Ticaret, oyunun en önemli noktalarından biri... Variller ve hazineler buldukça, onları belli noktalarda satıp para elde ediyorsunuz ve bu parayı da gemi veya ekipman için

harcıyorsunuz. Üçüncü şahıs kamera açısına geçtiğinizde, denizde seyrederken görüntü eski zamanların korsan filmlerini andırıyor. Denizde bu kadar çok vakit geçirmişken, denizaltına dalmamak olmaz tabii ki. Denizaltındaki batık gemilerin arasına dalabilir, hazine çıkarabilir ve köpekbalıklarına da yem olabilirsiniz. Denizdeki tehlikeleri belli eden ufak ipuçları da bulunuyor; kuşların yoğun olarak olduğu yerler köpekbalığı cenneti olabilir, aman dikkat! Deniz seyirleri dışında oyunun nasıl ilerleyeceği konusunda çok fazla bilgiyse yok ne yazık ki! ■ **Ayça**





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



Call of Duty: Ghosts

Multiplayer'dan yeni detaylar

Call of Duty serisi devam ediyor. David Suarez bize detaylardan bahsetti ama önce genel bir özet geçelim. Oyunun senaryosunun yanında öncelikli olarak dikkatleri üzerine toplanan konu multiplayer. Toplamda yedi multiplayer modunun olacağı açıklandı fakat bunlardan sadece üç tanesi hakkında detaylar verildi. İlk mod Cranked; oldukça hızlı bir mod olarak anlatıldı. İlk kill'den sonra 30 saniye süre veriliyor ve başka bir kill gerçekleştirmek zorunda kalıyoruz. İkinci mod Blitz'in Capture the Flag'i

anımsattığını söyleyen yapımcılar, her takımın kendi bir portalı olduğunu belirtiyorlar. Her takım karşı tarafın portalına girdiğinde puan kazanıyor ve kendi portalından oyuna tekrar başlıyor. Son açıklanan modsa Search and Rescue. Search and Destroy'u hatırlayın, onu biraz değiştirmişler. Biz veya karşı takım bombaları yerleştiriyor ve diğer takımın da bombalarını arıyor. Oldu da öldünüz, maalesef bölüm sonuna kadar oyun dışı kalıyorsunuz. Oldukça dikkat gerektiren bir mod yani. Bunun dışında oyunda bir köpek olduğu

duyurulmuştu ve detaylar ufaktan açıklandı. Riley, yan karakter olmaktan çok uzak, oyunun içinde aktif olan bir karakter aslında. Etraftaki düşmanı sezebiliyor, onları kaçırabiliyor ve kafasında da taşıdığı bir kamerası var. Riley'yi uzaklara yollayıp orada neler olduğunu gözlemleyebilirsiniz. 30'dan fazla yeni silah eklenmiş durumda ve aygıt yelpazesinde de yenilikler göze çarpıyor. Sualtı görevleriyle de zenginleşecek olan Ghosts, mevcut platformlardan, yeni nesil platformlara kadar her yere uğrayacak. ■ **Ayça**

Röportaj, Daniel Suarez

Ayça Zaman: Selamlar, Gamescom nasıl gidiyor? Ghosts için gelen tepkiler nasıl?

Daniel Suarez: Hem çok yoğun, hem de çok güzel gidiyor. Stantlarda metrelerce kuyruk var, oyun severlerin tepkileri çok iyi ve bu bizi ilk günden çok mutlu etti.

AZ: Harita tasarımları ne şekilde olacak; açık mı, kapalı mı?

DS: Bildiğimiz gibi olacak, sandbox gibi bir detay yok. Yani örnek vermek gerekirse bir lunapark treni deneyimi gibi olacak. İçinde duygular var, aksiyon var, arkadaşlarla paylaşmanın heyecanı var. Açık dünya insana bu imkânları pek sunmuyor.

AZ: Sualtı görevleri olduğunu biliyoruz. Bunlar ana görevler mi olacak, yoksa bonus veren yan görevler mi?

DS: Oyunun konusuyla paralel giden, ana görevler olacak.

AZ: Multiplayer hakkında çok fazla bir bilgi açıklanmadı. Bizimle detayları paylaşmısınız?

DS: Toplamda yedi mod ve 14 harita var ve şimdiye kadar üçünü açıkladık. İlk Cranked ve

eğer ilk kill'den sonraki 30 saniye içinde bir daha adam öldürmezsen kaybediyorsun. İkinci mod Search and Rescue, klasik Search and Destroy modunun biraz değişmiş hali. İki takım bombayı arıyor, yerleştiriyor ve hayatta kalmaya çalışıyor. En önemli detay, eğer ölürseniz bir sonraki tura kadar oyun dışısiniz. Son modsa Blitz ve bu daha çok Capture the Flag gibi. Her takımın bir portalı var ve diğer takım oyuncusu karşı tarafın portalına her girdiğinde puan kazanıyor ve kendi alanındaki portala geri ışınlanıyor.

AZ: Oyunda bir köpek olduğunu biliyoruz. Büyük bir rolü olacak mı, yoksa mayınları bulma gibi destek görevlerde mi yardımcı olacak?

DS: Riley, ana görevlerde yer alacak ve oldukça güçlü bir rolü var. Birincisi, etraftaki düşmanı sezebilecek, çevrede ters giden şeyler varsa bunu belli edecek. Kafasında bir kamera olacak ve çevrede ne olduğunu gözlemleyebilirsiniz.

AZ: Aksiyon bazlı senaryo devam edecek mi ve gizlilik öğeleri görebilecek miyiz?

DS: Kesinlikle. Etrafınızda birçok asker var ve siz büyük bir güç değilsiniz. Siz büyük güce kafa tutan kişisiniz. Federation Day gibi modlar



var mesela; binayı ele geçirme, binalar kurma ve bu binalarda olan görevlerde gizlilik öğeleri göreceksiniz.

AZ: Silah ve aygıtların kullanımı hakkında neler söyleyebilirsiniz?

DS: Silah çeşitliliğini çok geniş tutmaya çalıştık. Son oyundan sonra 30'un üstünde yeni silah ekledik. Yeni sınıf silahlar var. Klasik Marksman sınıfı göze çarpıyor, çok güçlü rifle özellikleri taşıyor, sniper rifle gibi ama ilgi çekecek farklı özellikleri bulunuyor. Cihazların kullanımında ise sürprizler söz konusu. Mesela bir aygıt taktığınızda, sizin gördüğünüzü takım arkadaşlarınızın da görmesini sağlıyorsunuz.

AZ: Vakit ayırdığınız için teşekkürler!

DS: Türkiye ile röportaj yapmak bizim her zaman bir zevk, Call of Duty'nin orada büyük bir kitlesi olduğunu biliyoruz, sevgiler! ■

Röportaj, David Dague

AZ: Destiny üzerinde çalışmaya ne zaman başladınız? Sanki çok uzun süredir bu proje üzerinde çalışıyormuşsunuz gibi...

DD: Bungie çok uzun zamandır bu proje üzerinde düşünüyordu. İnsanların bir araya geldiği, beraber deneyim yaşayabildikleri ve birçok farklı dünyayı bir araya getirmeyi planladıkları bir oyunu hayal ediyordu. Bana soracak olursanız, Kasım 2011'den beri buradayım. Geçmişimde de Bungie'nin oyunlarını çok severdim. Oyunculuktan, Bungie'nin çalışanı olmaya terfi ettim.

AZ: Dünya dışında, oyunun başka evrenlerde de geçeceğini biliyoruz. Bize biraz detaylı bilgi verebilir misiniz?

DD: Destiny güneş sisteminde geçiyor. Dünyada kalan tek şehir için savaştan bir koruyucusunuz ve altın dönemde kaybolan her şeyi geri alabilmek için çabalyorsunuz. Sadece Dünya değil tabii ki; Ay, Mars, Venüs ve diğer güneş sistemi gezegenlerini ziyaret etme fırsatı yakalıyorsunuz.

AZ: Oyunun atmosferini nasıl tarif edersiniz? Ciddi bir bilimkurgu mu göreceğiz,

yoksa daha eğlenceli ve her oyuncu için uygun bir yapı mı olacak?

DD: Tamamen bir bilimkurgu örneği olduğunu söyleyebilirim. Bütün bu gelecek temasını fantastik öğelerle birleştirdik. Bu hepimiz için çok farklı bir deneyim ve her gezegeni farklı temalarda göreceğiz. Oyuncuların bir an önce oyuna kavuşmaları için sabırsızlanıyorum.

AZ: Eğer oyuncular oyunu severlerse bunu bir seri haline getirmeyi planlıyorsunuz?

DD: Şu anda Destiny'yi, gelebileceği en iyi noktaya taşımayı planlıyoruz. Çok güzel bir konu var, sinematikleri de oldukça ilgi çekecek. Eğer severlerse tabii ki devam etmeyi planlıyoruz.

AZ: Piyasada bolca online FPS oyunu görüyoruz. Destiny'yi bunlar arasında nasıl bir yerde görüyorsunuz ve fark yaratan detay nedir?

DD: Destiny'nin temelinde sosyallik yatıyor. Destiny, oyunculara beraber karar alabilme, sosyallikten tam anlamıyla faydalanabilme ve karakteri tasarlayabilme gibi özellikler sunuyor. Oyuncu oyuna katkıda bulunabilecek



mesela, oyuncu neyi görmek istiyorsa oyunda onu görecek ve bu da oyun deneyimini sürekli taze tutacak.

AZ: Yabancı dil desteğiniz olacak mı?

DD: Evet, diller üzerinde yerelleştirme çalışması yapıyoruz ve ülkeniz için de beklemede kalın. Bunu ciddi olarak düşünüyoruz. ■

Yapım **Ubisoft Reflections** Dağıtım **Ubisoft**
Platform **PS4** Çıkış Tarihi **2014'ün son çeyreği**

Shadow of the Beast

Geçmişten, günümüze

Shadow of the Beast'in adı ilk açıklandığında basın konferansında enteresan görüntüler ortaya çıktı. Bir kısım, hatta yaşça orta yaş kesim ayağa kalıp oyunu alkışlamaya başladı, daha yeni nesil basın onlara bakıp bu mutluluk hallerini anlamaya çalıştı. Sebebini tahmin edemiyorsanız anlatmaya başlıyorum. Shadow of the Beast, bir Commodore / Amiga oyunu ve İngiliz oyun firması Reflections

Interactive tarafından piyasaya sürülmüştü. O firma Ubisoft Reflections olarak devam ediyor yoluna ve Sony'nin E3'te bu oyunu sunmamasının sebebini de Avrupa pazarına daha uygun olmasına bağlıyorum. Oyun İngiliz üretimi ve haliyle Gamescom için çok daha uygun. Tanıtım videosu hem çok yenilikçi, hem de oyunun kökenlerini hissedileceğimiz geçişlerle hazırlanmış. Görüntülere bakıldığında side-scrolling

mantiği devam ediyor fakat yine de oyunun tamamen bu şekilde olacağını söylemek şu an için biraz zor. Sony'nin indie ve retro oyunlara çok daha fazla eğildiğini Gamescom açıklamalarından daha net anladık. Shadow of the Beast ise bu oyunların en önemlisi. Bu ikonik oyuna yıllar sonra yeniden kavuşacağımız gün açıklanmadı ve şimdilik geleceğini bilmek bile heyecanlandırıyor. ■ **Ayça**





Yapım **Double Helix**, Rare Dağıtım **Microsoft**
Platform **Xbox One** Çıkış Tarihi **Kasım 2013**



Killer Instinct

Parayı veren, karakteri kapar

Piyasada yeterince dövüş oyunu olduğu konusunda hem fikiriz. Peki, ya yeni nesil konsollar? PS4 veya Xbox One için bir Street Fighter, bir Tekken veya başka bir dövüş oyunu duyan var mı? Sanıyorum ki Microsoft buradaki açığı kullanarak Killer Instinct'i piyasaya sürmeye karar verdi ama 50\$'lık bir oyun olarak hazırlarsa da satılmayacağını anlayarak, oyunu 20\$ sınırında tuttu. Durum şöyle: Oyuna üç şekilde sahip olabileceksiniz. İçerisinde tek bir karakter olan oyunu bedavaya indirmek mümkün. Bundan sonra her karakter için 5\$ para ödemeniz gerekiyor ama burada da Microsoft öyle bir şey ayarlamış ki tüm karakterleri satın alsanız

bile 20\$'dan daha fazla para vermiyorsunuz. İkinci olasılık, 20\$ vererek oyundaki altı karaktere, online oyun özelliğine ve Practice moduna sahip olmak. Ayrıca karakterlerin farklı renklerine de ulaşabiliyorsunuz. Son olasılık da oyuna 40\$ para vermek. Bu size oyundaki her şeyi sağlıyor, ekstradan da tüm karakterlerin bütün farklı kıyafetlerine ve orijinal Killer Instinct'e de sahip oluyorsunuz. (Orijinal Killer Instinct'i online oynamak mümkün değil maalesef.)

Oyun ilk çıktığında içeriğinde altı tane karakter bulunacağı ve Şubat - Mart gibi yeni iki karakterin oyuna ekleneceği belirtildi. Bu iki karakterin oyuna eklenmesiyle birlikte de

oyunun hikâye modu da açılmış olacak. Double Helix'in bir diğer ilginç haberi de oyunun ikinci sezonunun gelecek yıl yayımlanacak olması. Yepyeni bir oyun yapmak yerine, var olan oyuna sezon eklentileri yapmanın daha anlamlı olacağını vurgulayan yapımcılar, yeni birçok karakterin ve başka özelliğin ikinci sezonla birlikte aynı oyuna ekleneceğini belirttiler.

Xbox One'in çıkış oyunlarından biri olan Killer Instinct, iki boyutlu bir dövüş olmasının ötesinde, fantastik kombolarıyla da dikkat çekiyor ama sırf bu yüzden bile onu bir turnuva oyunu olarak düşlememelisiniz.

■ Tuna



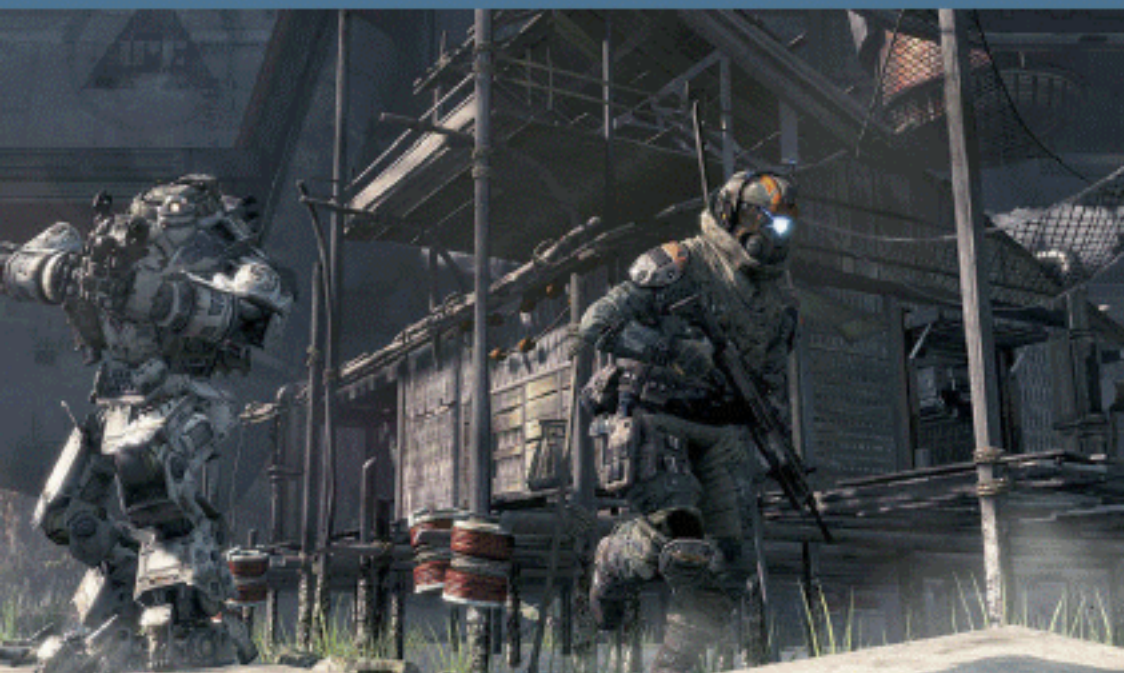
Yapım **Respawn Entertainment** Dağıtım **Electronic Arts**
Platform **PC, Xbox 360, Xbox One** Çıkış Tarihi **2014'ün ikinci çeyreği**

Titanfall

Sulukları kesen aksiyon

Electronic Arts konferansının gözbebeği sahneye çıktı, bütün basın dağıldı, yaklaşık beş dakika alkışlama faslı ve ısıklar ortamı kapladı, sonunda oyun hakkında geniş bilgilere ulaştık. E3'te çıkan ilk görüntüleriyle büyük ilgi çeken Titanfall, akıllarda yer etmişti ve daha fazla detay için Gamescom yollarını gözlüyorduk. Titanfall'da tek kişilik oyun modu olmayacak ve diğer oyuncularla birlikte oynarken hikâye devam edecek. Beta öncesi oyunculara sunulan bu modda iki ana sınıf karşımıza çıkıyor; ilki Agile, diğeri Pilot. Pilotların kendilerini uzun mesafelere yollayacak turbo jetleri varken, titanlar ise ateş gücünde

çok başarılı gözüküyor. Seçeneklerinize göre de her birinin üç alt sınıfı bulunuyor. Electronic Arts standında oyuncular Titanfall'un Attrition modunu deneme fırsatı yakaladılar. Bir taraf kurtarıcıları oynarken, diğer taraf tek kişi bazlı kaçınıcıyı oynuyordu. Amaç karşı tarafı öldürmek fakat olay bu kadar basit gibi görünüyorsa da oyunun detayları aslında bu oyunu daha yukarılara taşıyor. İki titan ortalığı yakıp yıkabilecek güçte olabilir ama pilotlar da titanların pasif hızına karşın, oldukça hızlılar ve onları dağıtabilirler. Kısacası oyun büyük aksiyon içeriyor ama yine de çok net şeyler söylemek şu an biraz zor gibi. ■ Ayça





Yapım **Evolution Studios** Dağıtım **Sony**
Platform **PS4** Çıkış Tarihi **29 Kasım 2013**



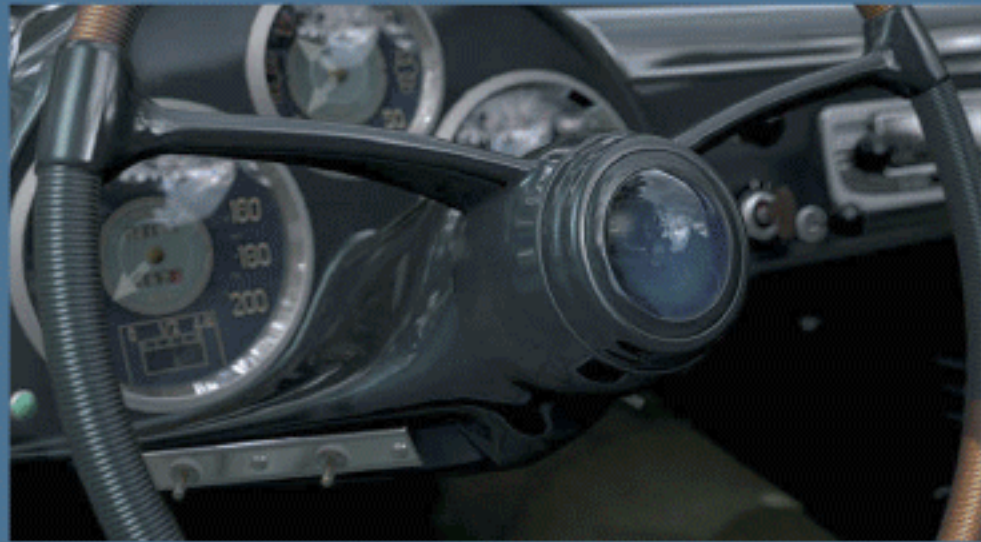
DriveClub

Siz hangi kulübe üye olacaksınız?

Gran Turismo 6'nın ve Forza Motorsport 5'in gelmek üzere olduğu döneme girmiş bulunurken, bir yandan da NFS gibi seriler devam ederken DriveClub'ı bunların arasından sıyrıp başarıya götürecek özellikleri herkes gibi ben de merak ediyordum. Tanıtımında daha çok bilgi sahibi olduğum DriveClub, Drive + Club, yani sürüş ve kulüp mantığının üzerinde duran bir oyun. Sosyal özellikleri çok yoğun ve PS Vita desteğiyle de kontrol edilebiliyor. Siz PS4 ekranında, arkadaşınız PS Vita'da iken aynı oyunda rekabet

etmeniz sağlanacak. Bunun dışında oyunun bir telefon uygulaması da olacak ve buradan DriveClub dünyasına daha yakın olacaksınız. Temelinde bir yarış kulübü kurma mantığı var, kazandığınız bütün detaylar kulüplere de yansıtılacak. Oyuncular DriveClub'a üç farklı şekilde sahip olacaklar; ilki bildiğimiz kanlı canlı Blu-ray, diğeri dijital versiyon ve sonuncusu PlayStation üyelerine özel olarak hazırlanmış, PS4 içinde hazır gelecek versiyon. Oyunu PlayStation Plus üzerinden ücretsiz indirip bütün içeriğe ulaşabileceğiniz bu versiyonda.

Görüntüler hiç kötü görünmüyor, manzaralarınsa "matte-painting" olarak boyanmadığı, gerçek görüntülerden alındığı açıklandı. DriveClub için kişisel görüşüm, yapımcı ekibin kendine çok güvendiği ve bir hayli iddialı olduğu yönünde. Oyunun mantığı gerçekten güzel ama bu oyunun tutması biraz da oyuncuların kulüp mantığına kendilerini ne kadar adadıklarıyla alakalı olacak. Uzun vadeli bir oynanış vaat edebilecekler mi, henüz onu kestiremiyorum ama beklentiler iyi yönde, bunu belirtirim. ■ **Ayça**



Yapım **Polyphony Digital** Dağıtım **Sony**
Platform **PS3** Çıkış Tarihi **6 Aralık 2013**

Gran Turismo 6

Yeni nesilden önceki son GT

Gran Turismo 6, 15. yılını kutluyor. Polyphony Digital, bu sebeple birçok önemli ortaklığa girdiği firmaları açıkladı. Alfa Romeo, Alpine, Aston Martin, Audi, BMW, Bertone, GM Design, Honda, Infiniti, Italdesign Giugiaro, Jordan Brand, Mercedes-Benz, Nike, Nissan, Peugeot, SRT (Chrysler), Volkswagen ve Zagato ile yapılan anlaşmalarla eşsiz olarak tasarlanmış otomobilleri oyunda göreceğiz. Grafiklerin yenilendiğini, ışık / gölge detaylarının oldukça geliştirdiğini tanıtım videosunda görebiliyorduk. Yeni anlaşmalarla GT6 garajında daha detaylı modifiye seçenekleri olacak. Polyphony Digital ve Sony, Gran Turismo'nun 15. yıl kutlamaları için elinden gelen her şeyi yapmaya kararlı anlaşılın. Merakla bekliyoruz. Bu arada yeni araba setleri de PlayStation Store'dan satışa sunulacak. ■ **Ayça**





Yapım **Blizzard Entertainment** Dağıtım **Activision Blizzard**
Platform **PC, Mac** Çıkış Tarihi **Belli Değil**

Diablo III: Reaper of Souls

Daha karanlık bir Diablo'ya...

Basin lansmanına gideceğimiz günün sabahına kaosla başladım sevgili okur. Neden? Hemen anlatıyorum: Benim elimde basın lansmanlarını kaydettiğim siyah beyaz bir haritam vardı ve Blizzard konferansı bu haritaya baktığımda Gamescom alanından uzakta görünüyordu. Başka bir arkadaş Gamescom'un çaprazındaki yerden bahsediyor, bir diğeri Electronic Arts'ın basın lansmanının olduğu yerde yapılacağını vurguluyordu. Yani yetişmem için nerede olursam olayım, 30 dakika önce hareket etmem gerek ve öncesinde de tanımlar var. Gamescom içinde gezinirken nereye gitmem gerektiğini de öğrenmem gerek. Sonra basın alanından çıkarken büyük bir salonun girişinin Blizzard elemanlarıyla dolu olduğunu görüp asıl yerin Gamescom içinde olduğunu öğrenmemle derin bir nefes aldım. O arada başka bir röportaj var, alanın bir ucundan bir ucuna gitmem 15 dakika ve bütün manevramı kullanarak lansmana üç dakika kala içeri gir-

dim. Yer bulamayacağımı umarken neredeyse salonun yarısı boştu. Çok enteresan... Yahu koskoca Blizzard! Hayır, yani Titan ile bir şeyler duyma ümidimiz pek yok ama hani belki bir şey çıtlatırlar... Bütün basın tıktığı için toplantı biraz gecikti haliyle. Ben de boş kısımlardan birine oturdum ve Reaper of Souls paketinin duyurusunu dinlemeye başladık. Çok karanlık ve çok ciddi başladı, alkışlar kontrolden çıktı ve yeni karakter sınıfıyla tanıştık: Crusader! Crusader, Paladin'i andırıyor, orta menzilli bir yakın dövüşçü. Kocaman bir kalkanı ve bir topuzu var. Bu yeni sınıf Gamescom'daki Blizzard standında denenebiliyordu ve uzun kuyruklara sebep oldu. Bunun dışında bir Fallen Angel olan Malthael, yeni boss olarak kendini gösterdiğinde alkışlar salonun dışına taşı. Archangel Malthael bütün insanlığı bir grup şeytan olarak görüyor ve kurbanlarının ruhlarını emiyor. İlk bakıldığında biraz çaresiz görünüyor, melek kanatları var ama iskelete dönmüş. Westmarch'ın gotik dünyasında büyük bir kovalamaca başlıyor böylelikle. Bunun dışında yeni düşmanlar da göze çarpıyor basın toplantısında ve benim favorim Seraph oldu. Ekranı oyunun görüntüleri yansıtıldığında, Death Maiden'ın beklediği Zakarum Kilisesi'ni görüyoruz. Loot sistemine baktığımızda Josh Mosquera tekrardan sahne aldı ve loot'larda büyük değişikliğe gidildiğini açıkladı. Yeni Loot 2.0 sisteminde artık daha az loot düşeceğini ama bunların daha değerli loot'lar olduğunu vurguladı. Bir önceki sistemde bir Act'te 256

beyaz, 399 mavi, 275 sarı ve 1 legendary düşerken, yeni sistemde 73 beyaz, 266 mavi, 83 sarı ve 6 legendary düşecek. Yeni seviye sınırı 70'e yükseltilmiş durumda ve her sınıfın artık daha fazla skill ve rune şansı olacak. Paragon sistemi için de bir yenilemeye gidilmiş, böylelikle Loot Runs olayında 15 - 20 dakika sürecektek dungeon'larda her şey tamamen rastgele oluşacak. Seviye gerektirmeyecek ve karakterlerin ana istatistiklerinin gelişmesine katkı sağlayacak düzen geliyor yani. Yeni artisan Mystic sayesinde item'ları enchant edebileceğiz ve transmog yaparak istediğimiz görünüme sahip olabileceğiz. İşin özü, Diablo III konferansına dönüşen Blizzard basın toplantısı tam da beklediğimiz tatta geçti. Ekran kapanıp salonda alkışlar koparken, birisi "Titan!" diye umutsuzca haykıyordu solumda. Diablo III severleri karanlık bir dünyaya taşıyacak olan Reaper of Souls için daha fazla detayı BlizzCon'da göreceğiz. ■ **Ayça**





Yapım **Firaxis** Dağıtım **2K Games**
Platform **PC, PS3, Xbox 360** Çıkış Tarihi **15 Kasım 2013**



XCOM: Enemy Within

Yeni haritalar, yeni karakter sınıfı, genetik geliştirmeler!

XCOM fanatikleri buraya! XCOM: Enemy Unknown'a sahip misiniz? O zaman 30\$'ı hazırlayın zira bu eklenti paketine 30\$ vermek üzeresiniz. Enemy Unknown'a sahip olmayanlarsa 40\$'lık bir ücret ödeyecekler ve oyunun kendi başına çalışabilen versiyonuna sahip olacaklar.

Civilization eklentileri gibi, bu eklenti paketinde de ana senaryo korunacak. Yani dünyayı kurtarma durumu devam edecek. Yine uzaylılara saldıracağız, yine üslere musallat olacağız, yine onları kaçıracağız ama tüm bunları daha fazla seçenekle yapacağız. Farklı milletlerden askerlerin artık kendi dillerini konuşacağı oyunda, eski oyundaki 80 haritaya ek olarak 40 harita daha bulunacak ve bu haritalar artık sadece ormanlık alanı

kapsamayacak, insanların olduğu yerler de haritalarda yer alacak.

Bir diğer önemli eklenti, Mech Trooper sınıfı ama bu sınıfı baştan seçemeyeceğiz. Rütbeleri kapmış, iyiden iyiye alıştığımız karakterimizi Mech'e dönüştürmemiz gerekecek ve bunun getirileri de olacak elbette ki. Belirli bir alandaki tüm XCOM askerlerini iyileştirme özelliği bulunacak olan Mech, dayanıklılığıyla dikkat çekiyor. Sıradan silahları kullanamayacak belki ama Minigun'dan, Railgun'a ve hatta enerji silahlarına kadar uzanan bir silah ağacı bulunacak.

Genetik geliştirmeler de eklenti paketinde dikkat çeken bir yenilik. Bundan Mech sınıfı yararlanamıyor ve bu yüzden oyuncular eski sınıflarına bağlı kalacak gibi gözüküyor.

Beyin, göz, deri, göğüs ve bacak gibi detaylarda yapabileceğiniz genetik değişimler, iki farklı seçenektan birini seçmenize izin verecek ve oynanışta büyük fayda sağlayacak.

Yeni bir kaynak olan Meld'in de oyunda yer alacağı Firaxis'ten gelen açıklamalar arasında yer alıyor. Meld, rastgele olarak haritaya yayılan bir kaynak olacak ama bunları bulmak için acele etmemiz gerekecek zira kendini patlatma özellikleri olduğu için kısa sürede ortadan kaybolacak.

Enemy Within'le birlikte gelen yenilikleri buraya yazmakla yetmez. O yüzden gelecek ay geniş bir konu halinde dergide bulabileceğinizi bildirebiliriz. XCOM fanatiklerinin gözü bu eklentide olsun! ■ **Tuna**

Yapım **Victory Games** Dağıtım **Electronic Arts**
Platform **PC** Çıkış Tarihi **2013**

Command & Conquer

Seri küllerinden doğabilir mi?

Electronic Arts konferansında The Sims 4 ile yeterince gaza gelemeyen kitle, Command & Conquer tanıtımıyla kontrolden çıktı... Alkışlar başladığı anda, iki oyuncu da canlı olarak oyunu oynamaya başladı. Oyun normalde şu an alfa aşamasında ve bu arkadaşlar büyük bir aksiyon içinde oynarken, oyunun hikaye bazlı gideceğinden de bahsettiler. İşin güzel yanı, bu görevlerin tek kişi veya co-op olarak da oynanabilecek olması. İlk açıklanan senaryo görevleri Asya Pasifik Birliği'ni (APA) içeriyor. Son dönemde dünyanın en önemli jeopolitik gücü konumunda ve yüksek teknoloji delisi Avrupa Birliği de (EU) sınırlarını genişletiyor. Bir dedikoduya

göre yeni bir oluşum olan Global Liberation Army (GLA), tüm kıskırtıcı tutumu ve gelişmiş teknolojisi ile bir teröristten çok daha ileri bir seviyede. Böyle bir ortamda APA'nın üzerinde yoğunlaştığı şey, GLA hakkında daha fazla bilgi sahibi olmak ve EU'nun kuyusunu kazmak. Amaç ne mi? Evrensel barışı sağlamak...

Oyunda tek kişi olarak da görevlerin alınabileceğinden bahsetmişim ve bununla beraber ücretli olarak satın alınabilecek eklentiler de bulunacak. Yıllar sonra Command & Conquer keyfini tekrardan tadabilmemiz için biraz daha beklememiz gerekiyor ama kapalı beta kayıtları başladı, belirteyim! ■ **Ayça**





Yapım **Daoka** Dağıtım **Ubisoft**
Platform **Xbox One** Çıkış Tarihi **2013 sonu**



The Fighter Within

Televizyon ekranına tekme atmak

Xbox One, yepyeni bir Kinect'e sahip olacak. Daha hassas, daha geniş bir açıyı algılayabilen, daha yetenekli... Bu cihazı denemek içinse oyuna ihtiyaç var elbette ki, değil mi? Xbox One'ın çıkış oyunlarından Zumba Fitness her ne kadar eğlenceli olacak gibi gözükse de zaten halihazırda var olan Kinect'te dans oyunlarını yeterince keyifli bir biçimde oynuyoruz. Bize daha iyisi, daha farklısı lazım ve belki bu isteğimizi The Fighter Within karşılayacak!

"Uzun süredir beklediğiniz dövüş oyunu deneyimi" olarak tanımlıyor Ubisoft yeni oyununu. Gelen açıklamaya göre oyun, hareketleri birebir algılayıp ekrana taşıyacak. Özellikle aynı ekranda, iki kişinin oynama-

sı için tasarlanan oyunda yaratacağımız dövüşçü, tamamıyla bizim hareketlerimizle dövülecek. Zaten oyunun fragmanında da gösterildiği üzere, oyuncular bir yumruk attığında dijital dövüşçümüz de aynısını yapıyordu fakat şöyle bir durum var ki kaçınız şöyle şekilli bir dönen tekme atabiliyor? Bunu zıplayarak kim yapabilir? Yapsa bile, bu hareketin etkili olup olmadığını nasıl algılayacağız... Tek kişi oynarken belki durum kolay ama bence sabit durarak oynanan Kinect destekli oyunlarda hep bu sorun var: Sağa sola hareket etmeyeceksem, rakibimin arkasına geçmeye çalışmayacaksam, ne kadar eğlenebilirim, bu oyun ne kadar gerçekçi olur? Ubisoft bu soruna

açıklık getirecektir diye düşünüyorum çünkü gerçekten yaratmakta oldukları oyunla ilgili iddialılar.

Oyunun hareketleri birebir algılama özelliğinin yanında, hızınıza ve rakibinizin neresine vurduğunuza göre gerçek zamanlı hasar özelliği de bulunacak. Yani ayağımızı şöyle bir kaldırdığımızda o bir tekme sayılmayacak, bale hareketi olarak adlandırılıp rencide edileceksiniz.

The Fighter Within vaatlerle dolu bir oyun ama iyi bir oyun olması için bahsettiğim problemleri aşmış olması gerekiyor. Oyun hakkında daha fazla bilgiyi ileriki aylarda bulacağımızın sözünü de aldık, sizinle paylaşacağız... ■ **Tuna**

Yapım **EA Sports** Dağıtım **Electronic Arts**
Platform **PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One** Çıkış Tarihi **Belli Değil**

UFC

Birbirimizi dövmekten bıkmadık

EA Sports'un Ignite Engine'ı ile geliştirilen ve "Feel the Fight!" sloganıyla yola çıkan UFC, EA'nın Spor Müdürü Andrew Wilson ve Grey Clarke eşliğinde tanıtıldı. Real-Time Exertion ile oyunu oynadığınız her saniye gerçek UFC deneyimini hissediyor olacaksınız. Damar şişmeleri, kas sıkışmaları, derinin renk değiştirmesi gibi detaylar birebir oyun içinde yakalanabilecek. Mücadeleler boyunca yorgunluk hissi daha da fark edilir olacak ve bunu karakterin yüzünden okuyabileceğiz. Kulağa hoş geliyor, değil mi? Sunulan tanıtım videosu bir hayli başarılıydı. Ben bu vurdulu kırdılı şeyleri hiç sevmem ama görsel şölen hat safhada. Ignite'in bir özelliği aslında bu, firmanın en çok gururlandığı konulardan biri

karakterlerin detayları. Ignite'in sağladığı yeni yüz animasyonu tekniğiyle gerçek süratler birebir taranarak oyuna aktarılıyor. İlk kez anlık olarak vücut dezenformasyonunu da görmüş olacağız ve alacağınız hasar anında karaktere yansiyacak. "MMAI" denilen sistemse oyundaki her gerçek oyuncu için bir hedef sunacak ve dövüş planları bulunacak. Karakterlerine göre karşılaştıkları durumlarda kendi karakterleri gereği tepkiler verebilecekler. Genel olarak değerlendirmek gerekirse EA, UFC ile büyük başarıya sahip olacak gibi görünüyor. ■ **Ayça**





Yapım **Ghost Games** Dağıtım **Electronic Arts**
Platform **PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One** Çıkış Tarihi **21 Kasım 2013**

Need For Speed: Rivals

Polisler bir kez daha peşimizde

Ne çok Need For Speed oyunu çıktı arkadaş! Beynim allak bullak oluyor seri aklıma geldikçe zaten. Kimsenin de öyle çok beklediğini düşünemedim nedense ama yine de seveni çok, bahsetmesek olmazdı. NFS: Rivals için Ghost Games çalışmalarını sürdürüyor. Stüdyo, Rivals ile aslında özlenen NFS özelliklerini geri getirmeyi planlıyor. Yarışçı veya polis olarak yarıştığımız her yarışta her şeye erişimimiz bulunuyor ve kişisel mekanik seçme özelliği de detaylı

bir şekilde geri dönüyor. Speedlist diye bir mod var, birbirinden farklı birçok mücadele ve bölüm seçeneği sunuluyor ve bunlarda derece yaptıkça bonus XP ve özel olarak verilen araçlar, modifiye seçenekleri sunulacak. Bu Speedlist olayı, karakterin kendini geliştirdikçe farklı hedefler almasına olanak sağlıyor. Sürüş yetenekleri, izlediğim kadarıyla çokça gelişmiş, asfaltın görüntüsü muazzam, arka plan detayları da temiz. Yağmur yağdığında kontrolü kaybetmeniz

çok olası. Performans gelişimi, parçaları satın alırken detaylı olarak gösterilecek, buna göre hız, yol tutuşu, tasarım ve benzeri detaylar ne şekilde gelişecek, parçaları satın alırken göreceksiniz. Yarışçı olarak yarıştığımız sürece aracınıza uygulayacağınız etiket ve boya gibi seçenekler oldukça fazlayken, polis rolleri için de bir o kadar kısıtlı. Polislerin yol kapama ve yarışçıların da turbo kullanma gibi karakteristik özelliklerini de tanıtımda gördük. ■ **Ayça**

Xbox One Çıkış Oyunları

Sıralı tam liste, burada

Aslında PS4'ün damga vurduğunu söyleyebileceğimiz Gamescom 2013'te Microsoft da yeni konsolu Xbox One ile ilgili bazı bilgiler verdi, bolca da oyun tanıtımı yaptı. Sony gibi çıkış tarihi açısından tam bir tarih veremeyen ama "Kasım ayı içerisinde" tanımlaması yapan Microsoft, konsolun da sadece 13 ülkede

satışa çıkacağını söyledi. A.B.D. ve İngiltere'nin yanında Avusturalya, Avusturya, Brezilya, Kanada, Fransa, Almanya, İrlanda, İtalya, Meksika, İspanya ve Yeni Zelanda ülkelerinde satışa çıkacak olan konsol, fark ettiğiniz üzere birçok Avrupa ülkesinde ve Uzak Doğu'da satışa sunulmuyor. (Türkiye'yi düşünmemiştik bile

zaten.) Microsoft diğer ülkeler için çıkış tarihini "2014'ün başları" olarak bildiriyor. (Biz de tahminen 2014'ün ortasında konsolu ülkemizde görebiliriz.) Gamescom 2013'te Xbox One'in çıkış oyunları da şu şekilde listelendi; eğer az önceki ülkelerden konsolu almayı düşünüyorsanız, listeye dikkatlice göz atın... ■

- Assassin's Creed IV: Black Flag (Ubisoft, Ubisoft)
- Battlefield 4 (DICE, Electronic Arts)
- Call of Duty: Ghosts (Infinity Ward, Activision)
- Crimson Dragon (Grounding/Land Ho!, Microsoft)
- Dead Rising 3 (Capcom Vancouver, Microsoft)
- FIFA 14 (EA Sports, Electronic Arts)
- Forza Motorsport 5 (Turn 10 Studios, Microsoft)
- Just Dance 2014 (Ubisoft Paris, Ubisoft)
- Killer Instinct (Double Helix, Microsoft)
- LEGO Marvel Super Heroes (TT Games, Warner Bros Interactive)
- Lococycle (Twisted Pixel, Microsoft)

- Madden NFL 25 (EA Sports, Electronic Arts)
- NBA 2K14 (Visual Concepts, 2K Sports)
- NBA Live 14 (EA Sports, Electronic Arts)
- Need For Speed: Rivals (Ghost Games, Electronic Arts)
- Peggle 2 (Popcap, Electronic Arts)
- Powerstar Golf (Zoe Mode, Microsoft)
- Ryse: Son of Rome (Crytek, Microsoft)
- Skylanders SWAP Force (Vicarious Visions, Activision)
- Watch Dogs (Ubisoft Montreal, Ubisoft)
- Zoo Tycoon (Frontier Developments Ltd., Microsoft)
- Zumba Fitness: World Party (Zoë Mode, Majesco)

PCnet bu ay dopdolu



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

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

DVD'DE BU AY

GÖRSEL EĞİTİM:
PHOTOSHOP'TA RÖTÜŞ
VE MAKYAJ TEKNİKLERİ

- Eğitim: Kendi e-ticaret siteni geliştir (1. bölüm)
- Oyun demoları
- Linux Mint 15 KDE
- Ashampoo Photo Converter 2



INTERNETTE YOK OLUN

Sosyal ağlardan alışveriş sitelerine kadar tüm internetteki varlığınızı tamamen silebilir misiniz?

İLK BAKIŞ



Killzone: Mercenary

PS Vita'ya muazzam bir FPS geliyor!

Sayfa 80



Assassin's Creed IV

Son oyunda bizi gemilerde ağırlayan seri, yeni oyunda tamamen gemilere odaklanıp bizi korsanlarla muhatap edecek.

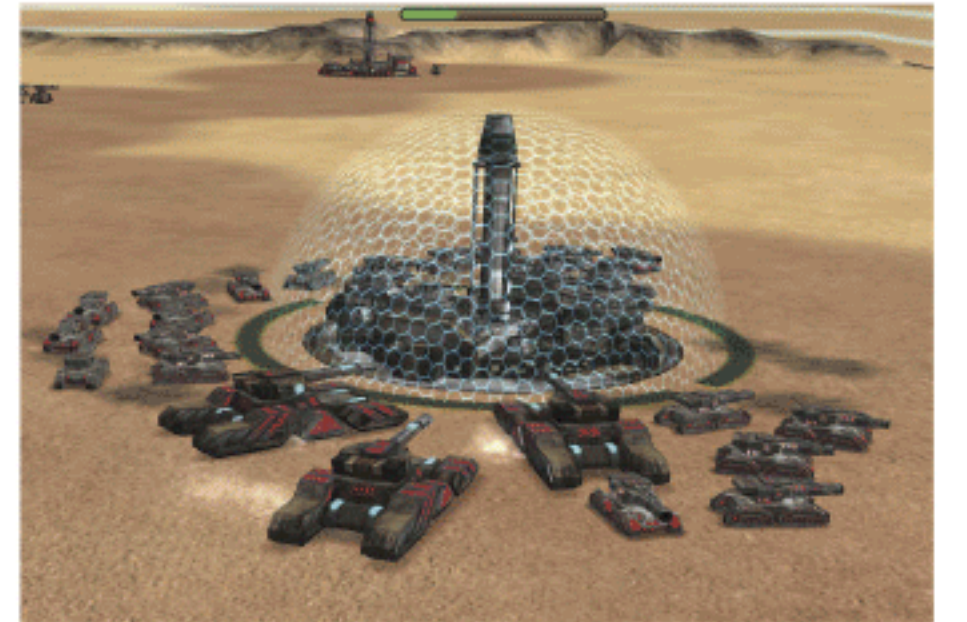
Sayfa 76



EverQuest Next

Bir dönemin en popüler MMORPG'lerinden EverQuest, yenilikçi bir içerikle yeniden pastadan pay almayı umuyor. Nasıl mı?

Sayfa 78



Conquer Mars

Bir Indiegogo projesi olan Conquer Mars, strateji severleri ikna edip istediği parayı toplayabilir mi dersiniz?

Sayfa 81



Yapım Ubisoft Montreal Dağıtım Ubisoft Tür Aksiyon Platform PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One
Çıkış Tarihi 1 Kasım 2013 Web www.assassinscreed.com

Assassin's Creed IV: Black Flag

Abstergo Entertainment'a hoş geldiniz

Şurada ne kaldı oyunun çıkışına... Biz dergice belki ACIV ile ilgili çok da heyecanlı değiliz ama orada, aranızda büyük bir hayran kitlesine sahip olduğunun da farkındayız elbette ki. Bu bağlamda da ACIV hakkındaki yeni bilgileri, görselleriyle birlikte sizinle paylaşmanın doğru olacağına karar verdik. Bildiğiniz üzere yeni AC, yepyeni bir karakterle,

Edward Kenway'le tanıştıyoruz bizi. Kenway bir korsan ve ACIV için de aksiyon kısmı tavan yapmış bir korsan oyunu diyebiliriz. Oyunda yine uzunca bir senaryo var, yine multiplayer kısmında gizlenmenin önemli olduğu oyun modları baskın olacak ve bu defa, deniz savaşları çok daha büyük bir rol oynayacak... ■ **Tuna Şentuna**



Bol bol palmiye ağacı, sahil, ada ve korsan göreceğimiz oyun Karayipler'de geçiyor. Bu da demek oluyor ki az bina göreceğiz, bolca ağaçlara tırmanacağız. Ağaç yoksa -burada da gördüğümüz üzere- kayalıklar da iş görecektir.



Yıl 1715 olduğu için kıyafetler de o dönemi yansıtıyor. Tabii ki sahilde yaşayanların kıyafetleri biraz daha yerel, biraz daha salaş... Biz de onların arasına karışmak için kıyafet değiştirmede usta bir karakteri göreceğiz: Aveline.



3 Aveline sadece PS3 ve PS4 kullanıcılarına sunulan, PS Vita'daki ACIII: Liberation'dan tanıdığımız bir karakter. Oyunda üç tane göreve sahip olacak olan Aveline'in macerası hikâyeyi doğrudan etkilemeyeceği için oyunu başka sistemlerde oynayacak olanlar endişe etmeyebilirler.



4 Deniz savaşlarına geri dönelim. "Jackdaw" adındaki gemimiz, oyunda sahip olduğumuz en önemli öğelerden biri olacak zira onu birçok deniz savaşında kullanabileceğiz. Oyun boyunca özelliklerini geliştirebileceğimiz gemimize kolayca ulaşabilmemiz için de bir sistem geliştirilmiş.



5 Kenway'in burada yaptığı şey, çevreyi kolaçan etmekten ötesi. Oyunda "spyglass" adında bir sistem bulunacak ve bu sistem bize uzaktaki gemilerin özellikleri hakkında bilgi verecek, haritadaki adaların üzerinde hazineler, avlanacak hayvanlar var mı, yok mu haber verecek.



6 Bu defa dövüşlerde yalnızca maalesef çünkü oyundaki "ekip kurma" işi bu defa sadece gemilerle kısıtlı gibi görülüyor. Öyle ki ekibimize katılan karakterler bize her zaman sadık kalacak, gemilerin kaptanlığını yapabilecek ama onları ne uzağa gönderebileceğiz, ne de dövüşürken yanımıza alabileceğiz.

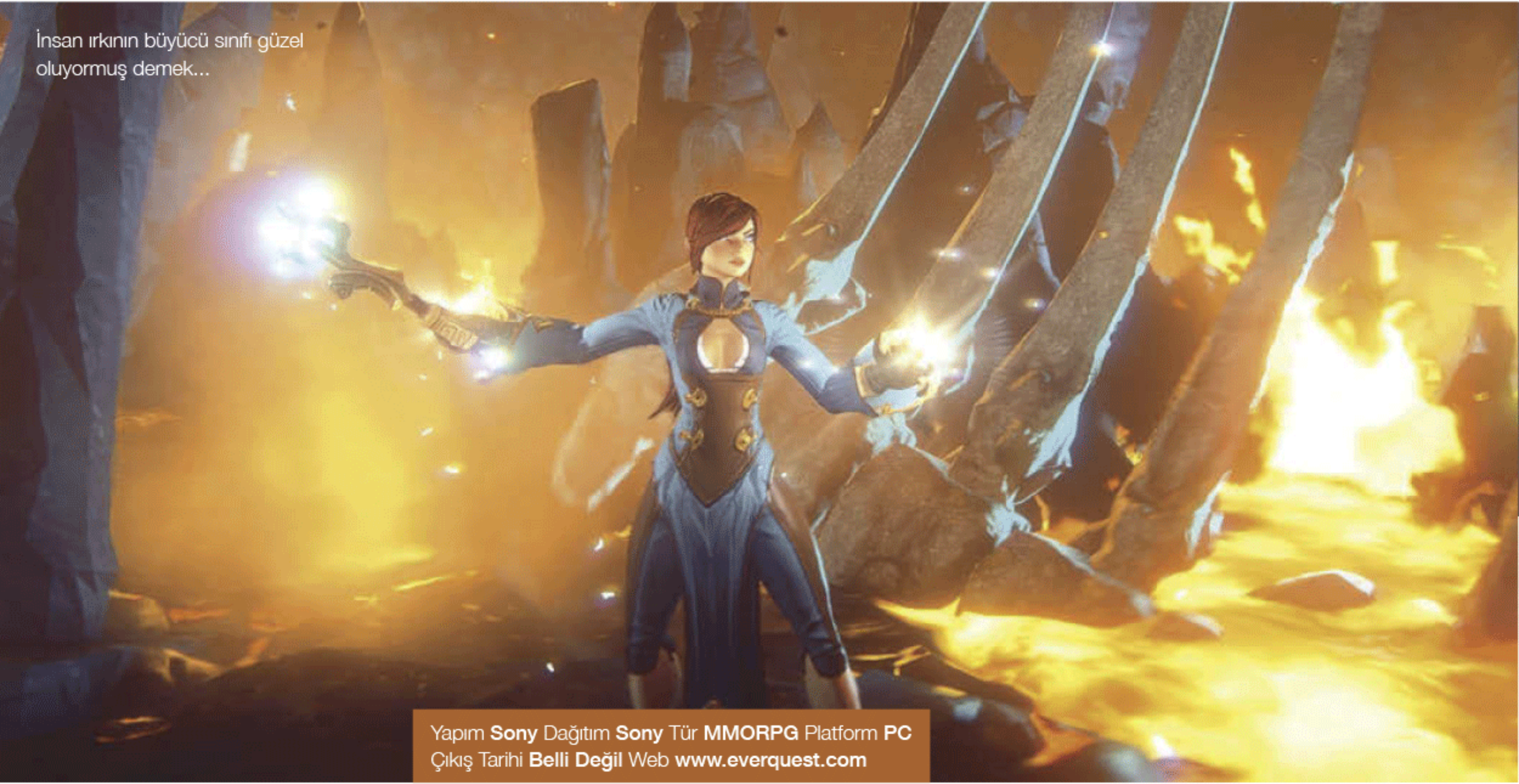


7 Abstergo Entertainment sayesinde multiplayer maçlarını birçok farklı ayarla açmak mümkün olabilecek. Hangi oyun modunda bir oyun açmak istediğimiz, yakın dövüşe izin verip vermeyeceğimiz, belirli yetenekleri zorunlu kılıp kılmayacağımız, bizim seçimimize bırakılacak.



8 Modern dünyayı konu alacak olan görevlerde de Abstergo Entertainment'in ofislerini gezeceğiz. Burada kapıları dinleyeceğiz, çeşitli "kıрма" işlemleri yapacak ve bulmacaları çözerek Abstergo'nun sırlarını ortaya çıkartmaya çalışacağız. Dövüşmek yok, aksiyon yok...

İnsan ırkının büyücü sınıfı güzel oluyormuş demek...



Yapım **Sony** Dağıtım **Sony** Tür **MMORPG** Platform **PC**
Çıkış Tarihi **Belli Değil** Web www.everquest.com

Yerin Dibine Yolculuk

Oyun dünyasını şekillendirmenin tanımında arkeolojik kazıların olduğunu da vurguluyor SOE. Yerin dibinde birçok gizemin barındığını ve bunları oyuncuların keşfedeceğini belirtiyor; hatta yapımçı firma, zaman zaman depremler yaratarak yepyeni bölgelerin de açılacağını açıkladı.

EverQuest Next

Yeni nesle, yeni MMORPG

Kendimi bildim bileli bir EverQuest adı piyasada dolanmakta. Ben hiçbir şekilde bu oyuna adım atmadım. Atamadığım gibi hep de uzak kaldım, "Yapımcı firma kim?" diye sorsanız, suratınıza bakardım. MMORPG piyasasında 1998'den beri bulunmasına rağmen oyunun Türkiye'deki durumu da pek parlak olmadı. Zaten World of Warcraft ile birlikte herkesin kaydığı yön belirlendi ve EverQuest, sadece kendi hayran kitleleriyle baş başa kaldı.

Sony Online Entertainment, artık yepyeni bir EverQuest'in piyasada olması gerektiğine inanıyor. Hele ki WoW iyiden iyiye yaşını belli etmişken ve yerini alacak sağlam bir MMORPG projesi görünürde yokken. Yanlış anlaşılma olmasın, EverQuest Next yeni bir proje değil; hatta tam dört yıldır yapım aşamasında. Dört yıl öncesinden, yeni nesil bir proje olarak düşünülen EverQuest Next, bu süre zarfında pek kendini göstermedi ama geçtiğimiz aylarda SOE nihayet oyun hakkında bilgiler paylaşmaya başladı.

Yakamazsan, yıkarsın

Yeni nesil bir MMORPG projesi olmasına rağmen, fantastik dünyadan başka bir yöne sapmıyor EverQuest; hatta yine Orc'lar, Elf'ler, alıştığınız ırklar ve sınıflar oyunda yer alacak. Değişimi zaten bu şekilde sağlamayı düşünmüyor SOE; onların planladığı daha büyük ölçekte bir değişiklik...

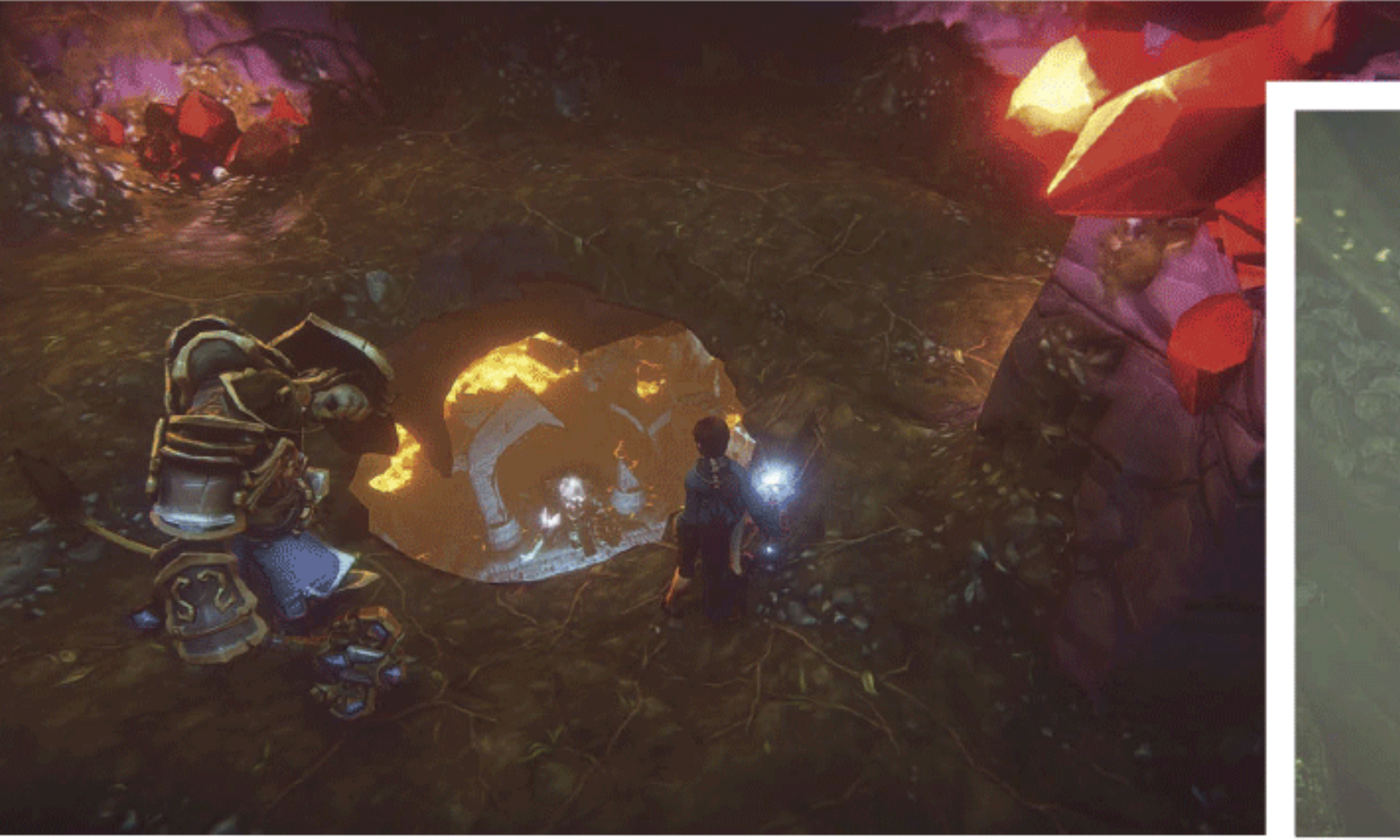
Şöyle ki oyuna girdiğiniz sunucular aslında o sunucudaki bir dünya ve bu dünyayı, o sunucudaki oyuncular şekillendiriyor. Örneğin, oyuna girdiğiniz anda, bulunduğunuz bölgede yepyeni bir yapının inşa halinde olduğuna tanık olabileceksiniz. Bu inşaata katkıda bulunmak ve yapının tamamlanmasında rol sahibi olmak sizin seçiminize



birakılacak. Yapı tamamlandığında da o dünyanın değişmez bir parçası olacak. Oyuna yapı ekleme elbette ki daha önceki oyunlarda da vardı. Star Wars Galaxies'de bir evim olduğunu hatırlıyorum mesela. İçini dekore etmek için bir ton saçma işle de uğraşmıştım, sonra da sıkılmıştım. EverQuest bu tip küçük yapılarla birlikte, az önce bahsettiğim gibi büyük yapıların inşasına da izin verecek.

Bir şey kurulabiliyorsa yıkılabilmeli de, değil mi? Yeni EverQuest buna da izin verecek. Hem yeni inşa edilen binalar, hem de dünyada zaten var olabilen birçok yapı zarar görebilecek veya tamamıyla yok edilebilecek. Elbette ki tüm yapıların yok edilebilmesi söz konusu olmayacak ama bir ejderha saldırısında, hep uğradığınız bir kalenin kulelerinden bir tanesinin yıkıldığına şahit olabileceksiniz, üstünde düşmanların ilerlediği bir köprü'nün, geri dönüşü olmayacak şekilde bir oyuncu tarafından havaya uçurulabileceğine tanık olabileceksiniz.

SOE'nin amaçladığı en büyük özellik bu. Daha önceki birçok MMORPG oyununda, yapımcılar oyun dünyasını değiştirmedikleri sürece (WoW: Cataclysm) kalıcı değişimlerle karşılaşmıyorduk ama bu, EverQuest Next ile mümkün olacak gibi gözüküyor.



✓ Bunun seçilebilir bir ırk / sınıf olmasını diliyorum.



Farklı sunucular, farklı hayatlar

Oyun dünyasını şekillendirmenin yolu voxel'lerden geçiyor. Voxel'ler oyunun yapıtaşı olarak adlandırılıyor ve bu sayede birçok yapının veya öğenin rahatlıkla yok edilebilmesi hedefleniyor. Üstelik az önce bahsettiğim büyük çaptaki yıkımların veya değişimlerin yanında, küçük hareketler de oyun dünyasında iz bırakacak. Bir saldırıdan, efektli bir hareketle ışınlanarak kaçtınız diyelim. Bu hareketiniz yerde çatlakların veya izlerin oluşmasına neden olacak ve o izler, orada kalacak. Earth Mage sınıfı toprağı şekillendirebileceği için yerden bariyerler, duvarlar kaldırabilecek ve bu cisimler de büyü'nün izin verdiği sürece o bölgede kalacak, birkaç saniye sonra kaybolup gitmeyecek. Bu tip dokunuşlar oynanışı etkileyeceği gibi, görselliği ve gerçekçiliği de sağlamlaştıracak bana sorarsanız.

Oyun dünyasını bu kadar çok şekillendirmek, bir sunucudaki dünyanın, bir başka sunucudakinden çok daha farklı olmasına neden olabilecek. Düşünsenize, bulunduğunuz sunucuda aylar içinde tamamlanan, oyuncular tarafından hazırlanmış bir şehir, bir başka sunucuya gittiğinizde orada olmayacak. Ve şunu da düşünün: Kurduğunuz bu şehirlerden bir tanesi, büyük bir yaratık saldırısı sonucu yok ediliyor. SOE'nin planlarında, bu tip olayların bir sunucunun kendi tarihine sahip olmasını da sağlayacağı düşüncesi yer alıyor. İki oyuncu arasında şöyle bir diyalog gelişmesi hedefleniyor: "Bir yıl önce, büyük Orc saldırısı sonucu yok edilen şehri hatırlıyor muşu?" "Evet, ben de orada bir eve sahiptim..." Bu şekilde oyun, kendi hikâyelerini de yazmış olacak.

Üçgen

Çoğu MMORPG'nin çizgisel bir yapıda olduğunu vurgulayan SOE, EverQuest Next'in böyle olmayacağını ve bir üçgen olarak düşünülmesi gerektiğini söylüyor. Bir yanda dinamik görevler, bir yanda şekillendirilebilen bir dünya, bir yanda da yapımcılar tarafından sağlanan senaryo. Dinamik görevlerin de önemli olduğunu söylüyor SOE. Duruma göre değişiklik gösteren, bazı durumların ortadan kalkmasıyla birlikte bir daha hiç göremeyeceğiniz tipte veya bölgeden bölgeye farklılık gösterecek birçok görevin oyunda bulunacağı belirtiliyor. Karşılaştığımız düşmanların da kendilerine göre karakterleri olacağı ve bunlara göre hareket edecekleri açıklanıyor. Örneğin, Orc'lar altına düşkünlükleri yüzünden, altının bol olduğu bölgelerde daha yoğun görülecek ve siz de buralara yakın bir yerde bir kasaba kurduysanız, sürekli Orc'larla

mücadele etmek durumunda kalacaksınız. Bazen bir grup yaratıkla savaştıktan sonra, bu yaratıklar bir başka grubun da aynı bölgeye gelmesine neden olacak ve ufak çaplı bir savaş başlatmış olacaksınız.

Oyundaki bir diğer önemli özellik de ilk EverQuest'ten beri oyunda bulunan "crafting", yani bir şeyler üretme özelliği. Crafting, oyunda yine çok önemli olacak ve yenilenmiş savaş sistemiyle birlikte, kullandığınız silahlara bağlı özel saldırılar da oyunda yer alacak. Bu da üreteceğiniz silahlar ve ekipmanla yepyeni özelliklere ulaşabileceğiniz anlamına geliyor.

Önceki EverQuest oyunlarında yer alan bölgelerin de oyunda yer almasıyla, eski EverQuest oyuncularının kendilerini evlerinde hissetmelerini sağlayacak olan SOE, EverQuest Next ile MMORPG dünyasına iddialı bir giriş yapmayı hedefliyor. Oyunun yapım araçlarını da oyuncularla paylaşacak olan firma, oyuncuların oyun dünyasında bulunmasını istediği yapıları tasarlamalarını da sağlayacak. Eğer tasarımlar beğenilirse oyunun değişmez bir parçası olarak oyun dünyasında yer alacak. Şu an için sadece PC için düşünülen oyun, bir Sony oyunu olduğu için muhtemelen PS4'e de gelecek ve iki sistem, oyuncuları aynı sunucularda buluşturabilecek. (Yeni nesil demek, bu tip özelliklere uygunluk demek!) SOE iddialı konuşuyor ama daha önce bu tip manzaraları da çok gördük maalesef ve ortaya çıkan yapımlar, "bir başka MMORPG" olmaktan öteye geçemedi. Umalım da EverQuest Next, yeni nesil grafikler ve sağlam, gerçekten farklı bir oynanış ile piyasaya çıksın, yeni nesil MMORPG'nin tanımını yapsın. ■ Tuna Şentuna





Yapım Sony Dağıtım Sony Tür FPS Platform PS Vita
Çıkış Tarihi 6 Eylül 2013 Web www.killzone.com

✓ Düşmana ne noktadan saldıracağınız genelde size bırakılıyor.



**TEST
ETTİK!**

Gizli Belgeler

Tek bölümlük testi bitirdiğimde gördüm ki tam altı tane gizli belge varken ben hiçbiri ulaşamamışım! Buradan da anladım ki görevler sırasında dümdüz ilerlememeliyiz ve çevreye bakmalıyız. Bulacağımız belgeler belki de bize para olarak geri döner?

Killzone: Mercenary

FPS'nin böylesi!

Gelecek ay elbette ki bu oyunun incelemesini okuyacak ve muhtemelen de yüksek bir puanla karşılaşacaksınız ama ondan önce oyunun kısa bir tanıtım sürümünü deneme fırsatı buldum ve gözlerime inanmadım. Peşinen söyleyeyim, PS Vita'nın en iyi gözükten oyunu Killzone: Mercenary olabilir. Bazı efektlerdeki karelenme problemi dışında, oyunu PS3'teki Killzone 3'ten ayırmak pek de kolay değil. (Biraz abartmanın kimseye zararı yok...) Test bölümü her anlamda oyunun grafiksel kalitesini rahatlıkla gözler önüne sermeye yetiyordu ve buna mükemmel oynanış da dâhil olunca bayağı bir keyiflendim. Oynanış gayet iyi olmuş zira iki analog kol sayesinde adam gibi nişan alıp konsoldaki gibi FPS oynayabiliyorsunuz. Kare şarjör değiştirmeye, Daire koşmaya veya eğilmeye, Üçgen bir şeyleri toplamaya veya çeşitli cihazlarla etkileşime geçmeye, X de zıplamaya yarıyor. Bunları anlatıyorum ki oynanış kafanızda bir nebze canlansın. Bu tuşların yanında ekrana dokunarak da bir şeyler başarmak mümkün oluyor ve bunun ilk örneğini menülerde görüyoruz. Menülerde ekrana dokunmamızı istiyor oyun ve daha sonra da ilk yakın dövüşte ekranda bir işaret beliriyor. Bir düşmanı yakın dövüşte haklamak için artık sadece bir tuşa basmak yetmiyor, ardından ekranda beliren ok yönünde bir çizgi çekmemiz isteniyor. Eğer bunu zamanında başaramazsak tek hamlede öldürme eylemimiz de yarı yolda kalıyor, düşman da ağızımızın ortasına bir tane patlatıyor. Bu fena bir düşünce olmamış ama iki elimizle Vita'yı tutarken bir anda ekranı parmaklamak biraz eğreti duruyor. Oyunun bir kısmında da bize yardımcı olması için bir roket platformu komutamıza bırakılıyor. Bunu çalıştırdığımızda tüm düşmanlarımızın üzerinde kırmızı bir daire beliriyor ve eğer bu dairelere dokunursak, o düşmana bir roket yollamış oluyoruz.

Anlayacağınız dokunmatik ekran fırsat buldukça

değerlendirilmeye çalışılmış ve oyunun tam sürümünde daha farklı örnekler göreceğimizden emin olabilirsiniz.

Bir başka konuya gelelim. Oyuna başladığınız andan itibaren, ne yaparsanız paraya dönüştüğünü görüyorsunuz. Birini mi öldürdünüz? 50 birim sizin. Kafasından mı vurdunuz? Onu 75 yapın. Uzak mesafeye 90, görünmeden öldürmeye 100. Yerden bir şeyler toplamak bile size 10 birim para veriyor. Bu paraları daha sonra ne yaptığınız konusu da önemli. Görevler sırasında veya görevden görev geçerken "Arms Dealer" adındaki silah satıcısına uğrayabiliyorsunuz. Burada satılan her şeyi de -doğal olarak- bu kazandığınız paralarla alabiliyorsunuz.

Elbette ki oynadığım bir tane bölümden bir yargıya varamam ama oyunun biraz çizgisel olacağından şüphelenmekteyim; hatta görevin bir kısmında artık birisinin bana tam olarak ne yapmam gerektiğini söylemesinden ciddi bir biçimde sıkıldım. Düşmeye basacaksın de, sonra da sus, değil mi? Yok, konuştukça konuştu, beni de sinir etti. Ne var ki bu çizgisellik rahatsız edici bir boyutta değil zira içinde bulunduğum bölüm son derece hareketliydi. Askerler bir oradan geliyor, bir buradan geliyor... Yalnız şunu da fark ettim ki düşmanlarımızdan kurtulmanın hala en iyi yolu, onlara doğru koşup tek vuruşta bıçakla haklamak. Siper alıp ateş edinceye kadar bunu yapıyorsunuz ve her şey daha hızlı halloluyor. (Zorluk seviyesi arttıkça veya kalabalık gruplar olunca bunu denememenizi öneriyorum şimdiden.) Siz bu yazıyı okurken ben muhtemelen oyunun tam sürümüyle baş başa olacağım ve oyunun incelemesini de Ekim ayında LEVEL'da bulabileceğinizi tahmin ediyorum. Ama yine de şimdiden şunu söyleyebilirim ki Killzone: Mercenary, olmuş.

■ Tuna Şentuna





TEST
ETTİK!

Yapım Zero Blood Games Dağıtım Zero Blood Games Tür Strateji Platform PC Çıkış Tarihi 2014 Web www.conquermars.com

Conquer Mars

Kaynak savaşları!

Hâlihazırda geliştirilmekte olan Conquer Mars, tara-yıcı (browser) tabanlı oyunlar arasında kendisine başarıyla bir yer edinecek gibi görünüyor. Oyunculara sunulacak tam sürümünden çok daha ilkel bir sürümünü deneme fırsatı bulduğum yapım, aslında iki kişilik bir ekibin, Zero Blood Games'in ürünü. Bu iki kişi, yani Jonas ve Thomas, harika oyunlar yapmaya dair hayallerini gerçekleştirmek için Conquer Mars'ı bir basamak olarak görüyor, gönüllü kişilerin yardımlarıyla oyunu geliştirmeye devam ediyorlar. Oyunun hikâyesine göre insanoğlu, tükenen kaynaklar sonucu bir araya gelerek tek bir bayrak altında toplanır. Bu birliktelik gelişmeyi de beraberinde getirir ve insanlar kaynak ihtiyaçları doğrultusunda uzaya koloniler gönderirler. Bu koloniler Ay'a, madensel açıdan zengin yıldızlara ve Mars'a yerleşerek gök cisimlerindeki madenleri dünyaya göndermeye başlar. Ne yazık ki insanoğlu rahat batacak şekilde evrimleşmiştir. Kaynak sıkıntısını gideren devletler birlikteliği bozarak yeniden kendi aralarında savaşılmaya başlar. Bozulan birliktelik sonucu hiçbir devlet tek başına kolonilerle iletişim kurabilecek güçte değildir. Bunun üzerine kaderlerine terk edilen koloniler de hayatta kalabilmek adına yaşamsal kaynaklar için savaşılmaya başlar. Conquer Mars, bir gerçek zamanlı strateji oyunu olup multiplayer mücadeleler için tasarlanmış. Oyun, sekiz oyuncuya kadar destek veren geniş haritalara sahip. Sıfırdan geliştirdikleri oyun mo-

torunu kullanan yapımçıların asıl amaçları, oyuncuların oyundan keyif almalarını sağlamak. Oyun dinamiklerini öğrenmek adına yapay zekâyla mücadele etmek ilk denemelerde hüsrarla sonuçlanabiliyor. Yapay zekânın zorluk seviyesini şimdilik belirleyemiyoruz ve yetersiz her hamlemizde yapay zekâ bunu yüzümüze vuruyor. Her seferinde farklı birimler kullanıp farklı stratejiler izleyerek oynadığım için şunu rahatlıkla söyleyebilirim ki bu oyunda kazanmak için uygulayabileceğimiz belirli bir strateji yok. Kazananı birimlerin özellikleri değil de (Süper birimler hariç tabii ki.) oyuncunun yetenekleri belirliyor. Hemen az önceki parantezde belirttiğim gibi, normal birimlerden katbekat pahalı ve aynı zamanda güçlü süper birimler bulunuyor. Yine de oyundaki bütün birimler arası denge başarılı bir şekilde sağlanmış. Birimleri elde edebilmek ve geliştirebilmek için ihtiyaç duyduğumuz parayı madenlerden kazanıyoruz. Bu madenlere üsler kurup geliştirmeler yaparak daha çok para kazanabiliyoruz. Yaptığımız geliştirmelerin sefasını düşmanlarımıza sürdürmemek için madenlerin savunmasına önem vermeli, üsse yapacağımız eklemelerle birimlerimiz yardıma gelene kadar direnebilmeliyiz. (#direnmars) Her oyuncunun kullanabileceği birimler aynı olmakla beraber oyun içinde yeterli paranız olduğunda hepsine erişebilirsiniz. Denediğim sürümde dokuz farklı birim ve her birim için de iki farklı geliştirme seçeneği bulunuyordu. Bu iki sayı gün geçtikçe artarak çıkış tarihinde daha doyurucu bir hal alacaktır ama yine de her kullanıcı oyun içinde aynı birimlere erişebiliyor olacak. Oyunun yapımçıları, bunun sebebinin "herkesin tıpkı bir satranç müsabakasında olduğu gibi aynı şartlar altında mücadele etmesini sağlamak" olduğunu söylüyorlar. Birimlerin tasarımlarına değinecek olursak iyi bir iş çıkarılmış. Bununla beraber Command & Conquer: Red Alert 2 benzeri grafiklerin bu nesli yakalayabilmesi için biraz daha üzerinde çalışılmasına ihtiyaç var. Yapımçıların sıfırdan kat ettikleri yolu ve son derece istekli olmalarını hesaba katarsak bizleri güzel bir oyunun bekliyor demektir.

■ Ahmet Ridvan Potur

Bağımsızlara destek!

Jonas ve Thomas'ın el emeği, göz nuru gerçek zamanlı strateji oyunu Conquer Mars yoluna devam edebilmek için bit.ly/13DdG6r adresinden yardımlarımızı bekliyor. Ne yazık ki şu an için hedefledikleri miktara ulaşmaları çok zor görünüyor.



LEVEL FIFA LİGİ

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

Ay 9 Oyun **FIFA 13** Platform **Xbox 360**



< Şefik vs Emre

Ligin ilk maçı Emre ile Şefik arasındaydı. Öncesinde oynanan hazırlık maçları bol gollü geçerken, resmi statüde oynanan bu maçta savunmalar sertleşti, pozisyonlar azaldı ve kırıncı bir mücadele ortaya çıktı. İki futbolcunun da sakatlık geçirdiği maçta ilk gol 23. dakikada Hazard'dan geldi, ilk yarının sonuna doğru 41. dakikada Schürrle farkı arttırdı, 49. dakika Navas'ın golüyle skoru belirledi ve maç 2 - 1 sona erdi.

Şefik vs Fırat >

Bu mağlubiyetin ardından morali bozulan Şefik, bu kez Fırat karşısında galibiyet istiyordu. Alınacak bir galibiyet, üçlü averajla kupayı getirebilirdi. Ne var ki maç boyu birçok pozisyonu değerlendiremeyen Manchester City karşısında Bayern Münich golleri ardı ardına sıraladı. Önce 33. dakikada Gomez, ardından 43. dakikada Müller ve son olarak 84. dakikada Schweinsteiger golü buldu, maç da 3 - 0 sona erdi.



< Fırat vs Emre

Şefik karşısından birer galibiyet alarak maça çıkan Emre ve Fırat, belki de 2013 sezonunun şampiyonunu büyük ölçüde belirleyecek mücadeleye hızlı başladı. Emre'nin 14. dakikada Torres ile bulunduğu gol uzun süre tartışılırken, 42. dakikada Ramires'in golü Emre'yi oldukça rahatlattı. Bu dakikadan sonra baskısını arttıran Fırat, 84. dakikada Gomez ile farklı indirse de maç 2 - 1 Emre'nin oldu.



PUAN DURUMU

İSİM	O	G	M	B	AG	YG	P	A
Fırat	16	8	5	3	32	16	29	16
● Emre	16	6	5	5	23	24	23	-1
Şefik	16	2	6	5	18	33	12	-15

● Ayın galibi

AYIN MAÇI

Şefik Akkoç

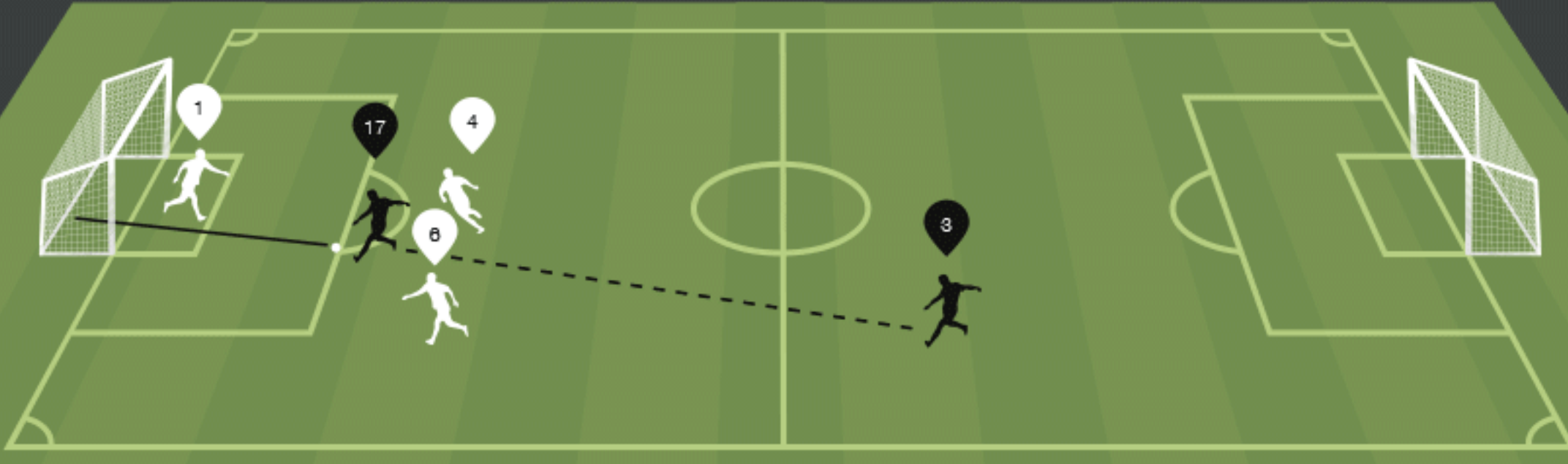
MANCHESTER CITY



1 | 2

Emre Öztınaz

CHELSEA



F. Torres (ÇIKTI) ↑
A. Schürrle. (GİRD) ↓
39'

⚽ E. Hazard
23'

F. Torres +
38'

⚽ A. Schürrle
41'

45'

90'

↑ S. Jovetić (ÇIKTI)
↓ E. Džeko. (GİRD)
45'

⚽ J. Navas
49'

J. Mata +
86'



Maçın Adamı **Eden Hazard**

20
Poster

40 Kişiyeye
Europe
konser bileti
hediye

20 Kişiyeye
Tupac
şarkı sözü
kitabı hediye

5 Kişiyeye
Lenka
ile tanışma
fırsatı

Rihanna
& Roger
Waters
İstanbul konseri
posterleri!



Blue Jean

Eylül 2013 SAYI 09 112568 FİYATI 5,00

Blue Jean

Robert
Pattinson

Tüm röportajlarını taradık,
"unutulmaz incileri"ni
sıraladık.



Rihanna

Barbados'tan gelip
müzik dünyasının
zirvesine oturan yıldızın
hayatını "Zaman Tüneli"nde
özetledik.

Poster

Cory
Monteiri

"Glee"nin yıldızını
unutmadık, unutmayacağız.
Özel posteri içeride.



ONE
DIRECTION

Yeni albümün ilk röportajı

DUMAN

ONE DIRECTION

Blue
Jean'e özel
"This is Us" ön
gösteriminden kareler
+ filmin Türkçe afişi

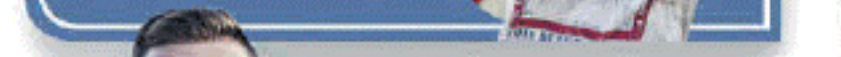
Poster
JUSTIN

Belieber'lar müjde! Bu
poster tam size!)

Blue Jean

Lana
Del Rey

20 Eylül'de başka
kimseyle söz vermeyin,
Lana ile randevumuza var!



Blue Jean

MACKLE
MORE

Rap dünyasının yeni
yıldızı. Eminem'i
tahtından edebilecek mi?

Poster

Lady
Gaga

Yeni albüm "Artpop" a
geri sayımı bu özel posterle
başlatıyoruz!



Poster

KAT

Her ay
3 dergi

BLUE JEAN POP UP HEADBANG

f /bluejeanmagazine

t /bluejeandergi

DB

Dijital Dergi Aboneliği için:
www.eMecmua.com



İNCELEME

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

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

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

Splinter Cell: Blacklist

Sam Fisher ne zaman kafa dinleyecek?

Sayfa 94



Saints Row IV

"Açık dünya" temalı oyunların en absürt örneği, daha da absürt bir devam oyunuyla karşımızda. Uzaylılara bulaşmak isteyenler parmak kaldırsın!

Sayfa 86



The Bureau

XCOM serisini alışlagelen türün dışına taşıyan, bizce iyi de eden The Bureau'da bir kez daha uzaylılarla mücadele ediyoruz.

Sayfa 90



Payday 2

Çeşitli soygun planlarına katılmak ve paraları cebine indirmek isteyenler için bir kez daha Payday zamanı! Söz Ertuğrul'da...

Sayfa 100

Ekran
Görüntüleri için
**LEVEL
ONLINE**

www.level.com.tr



Yapım Volition
Dağıtım Deep Silver
Tür Aksiyon
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web www.saintsrow.com

Radyo İstasyonları

Oyunun en başarılı olduğu konu belki de müzikler. Birçok radyo istasyonuna sahip olan oyunda müzik her zaman arka planda çalıyor ve istediğimiz zaman, farklı türlere ev sahipliği yapan bu radyoları değiştirebiliyoruz. Klasik müzikten, Rap'e kadar da birçok tür mevcut.

Saints Row IV ★

Matrix'e yeni bir yolculuk

Size şunu söyleyebilirim ki oyunu bırakıp şu yazının başına zar zor oturdum. Tüm dergi, yazıyı teslim edeyim diye bekliyor ama yok; kalkamadım bir türlü başından! Bunun nedeni, oyunun bir seferde, size yapılacak tonla işi sunması. Buna da online oyun dilinde "MMORPG" denir aslına bakarsanız. Herhangi bir online oyuna atılmışsanız bilirsiniz; yapılacak o kadar çok iş vardır ki bir görevi yapmaya giderken bile ilginiz dağılıp haritanın bir başka ucundan çıkabilirsiniz. Saints Row IV de aynen böyle bir oyun olmuş. Steelport'a salıverildikten sonra birkaç görev yapıp ardından şehrin her tarafını taramaya başladım, görevleri unuttum gitti.

Peki bu, bir oyunu iyi yapmaya yeter mi? Bu sorunun cevabını incelemede vereceğim, merak etmeyin fakat spoiler vermek gerekirse çok da olumlu konuşmamı beklemeyin.

Uzaylının derdi kırmızı pabuç!

Amerikan Başkanı'nı kontrol ettiğimiz bir oyun Saints Row IV. Amerikan Başkanı aynı zamanda Saints çetesinin de başında. Başkanın bir çete lideri olması garip tabii ki ama Saints Row'dan bahsediyoruz; burada ne ciddi ki? Başkan bir konuşma yapmak üzere Beyaz Saray'da ilerlerken, uzaylıların saldırabileceği tehlikesi ona bildiriliyor ama o dinlemiyor. Bu diyalogun üzerinden saniyeler geçmiyor ki uzaylılar gerçekten saldırıyor ve akıllı, işlerine yarayan insanları kaçırmaya başlıyor. Amerikan Başkanı korkak davranmıyor, uzaylılarla arbedeye giriyor ama sonunda olan oluyor ve yakalanıyor.

Ben sanıyordum ki olaylar dünyamızda geçecek. Fakat diyordum ki sıradan bir insan olan Başkan nasıl süper güçler kazanacak? Her şey bir süre sonra ay-yuka çıktı ve anladım ki Matrix benzeri bir sistemdeyiz. Steelport şehri, gerçek bir şehir değil; tamamıyla uzaylıların oluşturduğu dijital bir aldatmaca. Ve biz de ne yapıyorsak bu sistemin içinde yapıyoruz.

Amacımız da sistemi içeriden çökertip uzaylıların ana sistemini de beraberinde götürmek!

Önceki Saints Row oyunlarını oynayanlar, burada olanlara tanıdık olacaklardır çünkü oyunda olan biten, öncekilerden pek farklı değil. Çete olayı artık yok, bunu bir kenara yazın. Uzaylıların kontrol ettiği bölgeler ve Saints'in kontrolündeki alanlar şeklinde ikiye ayrılıyor bölge paylaşımı.

Oyuna birkaç ana görev yaparak başlıyoruz ama kısa sürede yan görevler de beliriyor. Yan görevleri iki tane yardımcınızdan alıyorsunuz ve ilk baştaki yan görevlerin tamamı, size oyun dünyasını tanıtmak üzere tasarlanmış. Fakat dediğim gibi, daha önce Saints Row oyunlarını oynadıysanız, görevleri yapmadan, haritada yer alan aktiviteleri kendiniz de keşfedebilirsiniz.

Özellikle ana görevler çeşitlilik gösteriyor ki bu iyi bir şey. Fakat oyunun kurgusuna, işlenişine çok takılmamız lazım zevk almanız için. Örneğin, GTA'da görevlerin başı, ortası, sonu hep akılda kalıcı sahnelerle doludur, diyaloglar olur, beklemediğiniz olaylar vuku bulur. Buradaysa yapaylık, her haliyle kendini belli ediyor. Yani olaylar aslında uzaylı istilası veya hikâye etrafında dönmüyor, size sunulan kocaman dünyadaki mini oyunlar gibi gözüküyor. Bunun benzeri bir durumu Just Cause 2'de görmüştüm ama orada bile daha oturaklı bir durum vardı.

Görevleri yapmak size yeni güçler ve "cache" adın-





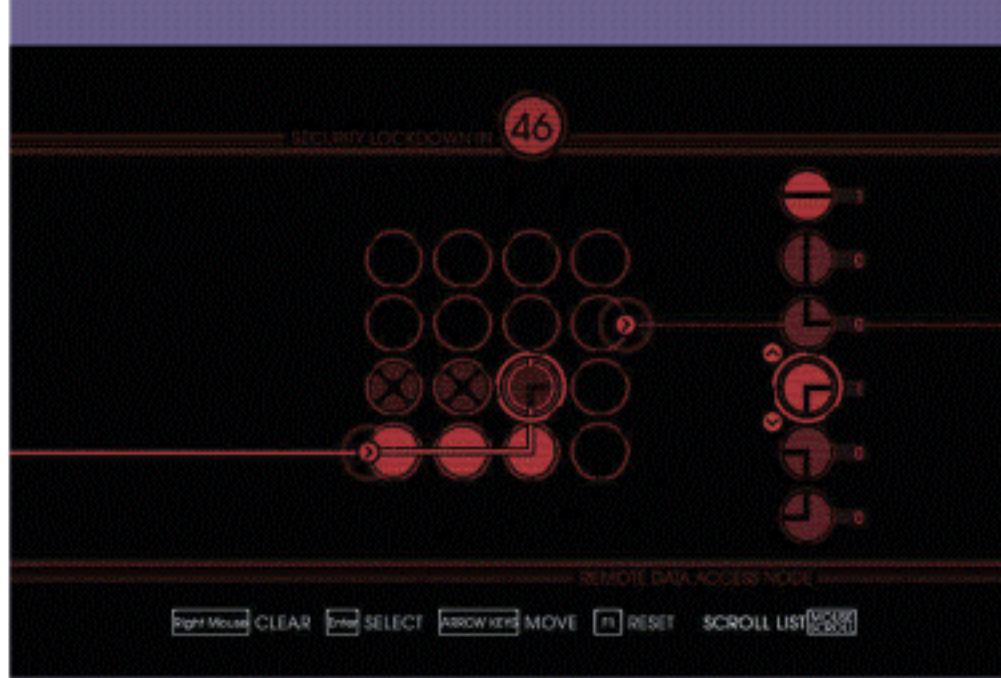
Arkadaşlar, oyun çok kolay. Öylesine kolay ki oyunda bir kez bile ölmedim. Ölmek için çaba sarf etmek gerekiyor gerçekten



daki parayı kazandırıyor. Ayrıca oyunda her yaptığınız iş veya aktivite, rank'inize etki ediyor. Rank'i bir nevi seviye olarak düşünebilirsiniz. Bazı güçleriniz ve yetenekleriniz, belirli bir rank'e gelmediğiniz sürece açılmıyor, o yüzden görevleri yapmak önemli. Sıradan görevlerin ötesinde, bu oyunda yapacak o kadar çok şey var ki büyük ihtimalle zamanınızın çoğunu bunları yaparken harcayacaksınız. Fakat bunun öncesinde, oyundaki kolaylık seviyesinden bahsetmek istiyorum.

Ne bakıyorsun suratıma?

Arkadaşlar, oyun çok kolay. Öylesine kolay ki oyunda bir kez bile ölmedim. Ölmek için çaba sarf etmek gerekiyor gerçekten. Hele ki sağlık puanını etkileyen güçlendirmeleri de yaptıysanız, ölmeniz pek zor. Normalde, bu tip sandbox oyunlarında oyuncunun nereye, nasıl ulaşacağı zaman içerisinde daha rahat bir hale büründürülür. Saints Row IV'ün ilk saatinde, havalarda süzülebilen ve inanılmaz yüksekliklere zıplayıp duvarlarda koşabilen bir süper kahraman haline geliyorsunuz. Bu ne kadar eğlenceli olsa da oyundaki birçok özellik bir anda anlamsız hale geliyor. Örneğin, araç kullanımı... Etrafta arabasından, tanklerine, tankından, motosikletine kadar birçok araç bulunuyor ama bir noktadan, diğer bir noktaya ulaşmak için bunların hiçbirine ihtiyaç duymuyorsunuz çünkü arabalardan hızlı koşabiliyor, yolları takip etmeden, havadan istediğiniz noktaya ulaşabiliyorsunuz. O kadar araç modifiyesi eklenmiş oyuna, garaj özelliği getirilmiş ama araçlar sizi yavaşlatırken, neden inatla arabaya binmeye çalışsınız ki? Bir anda haritanın her tarafına rahatça ulaşabilmek



Kilitliyse açarız!

Haritadan baktığınızda, Steelport'a yayılmış birçok dükkân göreceksiniz. Ardından da fark edeceksiniz ki bunların çoğunda bir kilit işareti var. Kilitli dükkânlar geç oldu diye kapanmış olan dükkânlar değil, hepsi tarafınızdan açılmayı bekliyor.

Bir dükkânı açmak için ilk önce bulunduğu yere gidiyoruz ve kapısına geldiğimizde bir mini oyun bizi karşılıyor. Bu aslında bir hayli basitleştirilmiş bir "boru döşeme" oyunu. Amaç, size verilen parçaları kullanarak soldan sağa bir yol oluşturmak. Bunu yapmak için toplamda 60 saniyeniz oluyor ve bu süre zarfında hızla düşünerek yolu nasıl oluşturmanız gerektiğine karar veriyorsunuz. 35'e yakın dükkân vardı diye hatırlıyorum ve hiçbirinin kilidini açarken zorlanacağınızı da sanmıyorum; hatta oyunun ilerleyen kısımlarında 60 saniyelik süreniz iki katına çıkıyor, iyice düşünerek, taşınarak kırma işlemi gerçekleştirilebiliyorsunuz. Her başarılı kırma işlemi hem dükkânın kullanıma açılmasını sağlıyor, hem de size para ve tecrübe puanı olarak geri dönüyor.

bir yana, yine birkaç saat içerisinde ölümsüz bir hale geliyorsunuz. Silahlarınız belki çok güçlü olmuyor ama yapay zekâ o kadar şapşal ve sağlık puanımız o kadar fazla ki tek bir tabancayla sekiz tane Zinyak askerini rahatlıkla öldürebiliyoruz. Buna, kısa sürede elimize geçen Blast gücünü de ekleyince durdu- >



> lamaz bir hale geliyoruz. Oyundaki en büyük zorluk, bazı boss kıvamındaki güçlü yaratıklarda (Etraflarında kalkan olan Warden'lar mesela.) karşımıza çıkıyor zira bunlardan sağlık nesneleri pek az düştüğü için dikkat etmezsek yaralanabiliyoruz.

Oyunun bu kadar kolay olması, sizin değişmez üstünlüğünüzün fazla ortada olmasına neden olmuş ve hiçbir mücadeleye bırakmamış. Bu nedenle oyunu sadece MMORPG mantığında düşünüp "bir şeyleri tamamlamak" için oynamaya devam ediyorsunuz. Bu "bir şeyler" konusunu açalım şimdi. Steelport'ta dolaşırken, haritada birtakım kırmızı ve mavi soru işaretlerine rast geleceksiniz. Bu bölgelere uğradığınızda sizi farklı farklı aktiviteler karşılayacak. Bunlardan bir tanesi, Insurance Fraud. Daha önce de yaptığımız bu işte amacımız, kendimizi yerden yere atıp bolca hırpalanmak. Yeni güçlerimiz sayesinde hızla koşup zıpladıktan sonra bu iş çok kolaylaşıyor. Hele ki arabaların bol olduğu bir caddede yaparsanız, altını kapmamanız elde değil. (Bu konuya değineceğim.) "Mayhem" başlığını daha önceden tanıyoruz ki bence oyundaki en eğlenceli aktivitelerden bir tanesi halen. Mayhem noktalarında farklı türde Mayhem görevleri oluyor. Bir tanesinde elinize kara delik silahı tutuşturuluyor ve yakınındaki her şeyi içine çeken bir kara delik yaratan bu silahla, belirtilen miktarda hasar vermeniz isteniyor. Bir diğerinde bir tanka oturuyoruz, bir başkasında bir uzaylı gemisine binip gökten saldırıyoruz. Saints Row IV'e özel olarak mech kullanabildiğimiz bir Mayhem türü de oyuna eklenmiş. Bolca ateş gücüne sahip robot, yerden yükselip belirli bir seviyeye kadar da yükselebiliyor. Mayhem görevlerinde her patlattığınız şey paraya dönüyor ama haritadaki hedefleri vurmak daha da çok para kazandırıyor. Yine Saints Row IV'e özel olan Rift'ler de bambaşka bir oynanışa sahip. Arada şunu hatırlatayım ki bu oyundaki kurguya göre, Steelport'un sıradan yaşantısını ne kadar bozarsak, sistemi de o kadar

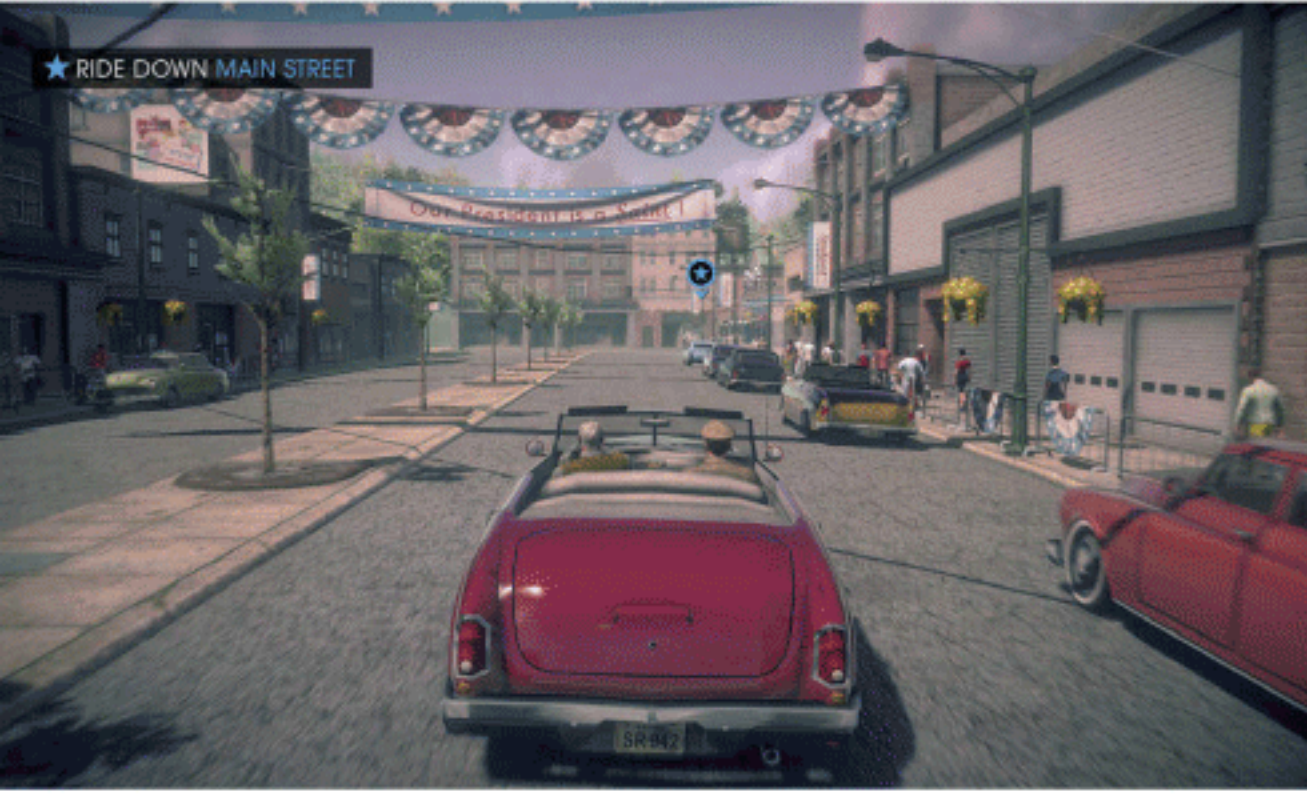


Beni baştan yarat

Saints Row IV'ün iyi başardığı bir şey varsa o da karakterimizi istediğimiz gibi modifiye edebilmemiz. Oyunun başında karakterimizin tüm hatlarını belirleyebileceğimiz bir yerde buluyoruz kendimizi. Yüzünü ayarlamakla başlıyoruz işe ve burada ağız, çene şekline tutun da alın açıklığına kadar birçok seçenek bulunuyor. Karakterimizin iri yarı biri mi olacağına, sakalı olup olmayacağına, gözlerinin rengine, her şeye burada karar verebiliyoruz. (Tabii ki cinsiyetine de.) Karakterinizin görüntüsünü değiştirdikten sonra derseniz bunu diğer Saints Row IV oyuncularıyla da paylaşabiliyorsunuz ve inanın, insanların oluşturduğu saçma sapan karakterlere çok güleceksiniz. Eğer yarattığınız karakterden oyun içerisinde sıkılırsanız, estetik dükkânlarına gidip bu tip özellikleri belirli bir para karşılığında değiştirebiliyorsunuz. Kıyafet işi ise ayrı bir dükkânda hallediliyor. Kıyafet dükkânlarında da o kadar çok kıyafet bulunuyor ki iki karakterin birbirine benzemesi bir hayli zor. Yapımcılar, oyuncuların karakterlerini sürekli modifiye edebilmeleri için bu işlemlere bir tecrübe puanı bonusu da eklemişler. Böylece yeni kıyafetler aldığınızda, vücudunuzda bir şeyler değiştirdiğinizde tecrübe puanı da kazanabiliyorsunuz.

fazla tahrip ediyoruz. Yani tüm bu aktiviteleri yapmamızın amacı, sisteme zarar vermek... Rift'lerde de bilgisayara zarar vermek esas ve bunu yapmak için bir platform oyununun içine bırakılıyor. Amacımız, düşmeden, artarda sıralanan platformları takip ederek, zaman bitmeden zirveye ulaşmak. Platformların ortasına düşmek daha fazla puan getiriyor; aynı zamanda hızlı olmak da. O yüzden Rift bölümlerinde altın kazanmak için hem iyi hedefleme yapmak lazım, hem de hızlı olmak. (Rift bölümlerinin sadece hızı ön plana alan bir versiyonu ve Telekinesis gücünü kullanmamızı gerektiren bir başka şekli de var.) Diğer aktiviteler arasında artarda gelen, farklı türde düşmanlardan oluşan dalgalara karşı koymak var. Bunun adı "Virus Upload" olarak oyunda yer alıyor ve virüs yüklenene kadar düşmanlarla mücadele etmemiz ön görülüyor. Hepsi birbirinden farklı tipteki araçları çalıp polis peşinizdeyken bir başka noktaya götürmeyi içeren bir aktivite de var ki bunun sonunda kaçırdığınız araç da garajda kullanıma açılıyor. Süper hızımızı kullandığımız koşu yarışlarının ötesinde, haritada hâlihazırda ele geçirilmeyi bekleyen noktalar da dikkat çekiyor. Zınyak askerlerinin korumasında olan Flashpoint noktaları var örneğin. Bunları ele geçirmek için bu noktada bekleyen askerleri

Silahların yanında süper güçlerimiz de var ki bunların faydasını da bolca görüyoruz



temizlemeniz yeterli oluyor. Hotspot noktalarıysa daha meşakkatli bir işlem istiyor. Zaten Hotspot noktalarından toplamda altı tane var ve kocaman, kırmızı bir küreyle korunan alanı ele geçirmek için ilk önce bu güç kalkanını oluşturan birkaç noktayı devre dışı bırakmanız gerekiyor. Bunu yaparken eğer etrafı çok fazla yakıp yıkarsanız, uzaylıların farkındalığı da artıyor ve bir Warden gelebiliyor karşınıza.

Saints Row IV'e özel bir başka eklenti de kuleler. Beş tane upuzun kule var Steelport'ta ve bunların tepesine çıkarak o kuleyi ele geçirebiliyoruz. İlk kuleyi tırmanmak biraz zor ama puanlarınızı zıplamaya yatırarsanız, diğer kuleleri kolaylıkla ele geçirebiliyorsunuz. Kulelerde karşınıza hiç düşman çıkmıyor, sadece platform yeteneğiniz ölçülüyor.

Bahsettiğim Mayhem, Blazin, Fraud ve Rift görevlerinde başarınıza göre de ölçülüyor ve ona göre para ve tecrübe puanı kazanıyorsunuz. Bir görevi hangi derecede bitirmeniz gerektiği size belirtiliyor ve diyelim ki bir Mayhem görevinde bronz, 100.000\$'lık hasar karşılığında veriliyorsa altın için 600.000\$'lık hasar vermeniz gerekebilir.

En güçlü benim!

Matrix'in Neo'su kıvamındaki karakterimiz, birçok farklı silah taşımanın yanında, özel güçlere de sahip ama önce ilginç silahlardan bahsetmek istiyorum. Çok övülen Dubstep Gun, maalesef zor kullanımı yüzünden çok iyi işlemiyor ama çok orijinal bir silah olduğu da bir gerçek. Şarj edip ateşledikten sonra Dubstep müziği eşliğinde, ritme göre enerji ışınları atıyor silah ve şarj bitene kadar bunu devam ettirebiliyor. Black Hole Gun yine her şeyi içine çekiyor, Inflato-Ray düşmanlarınızın kafasını büyütüp patlatıyor. Ünlü Abduction Gun ise hedeflediğiniz canlıların, bir uzay gemisinden çekiliyormuş gibi göğe yükselmesini sağlıyor; grup halinde duran düşmanlara karşı bayağı etkili kendisi.

Silahların yanında süper güçlerimiz de var ki bunların



faydasını da bolca görüyoruz. Yükseklerle zıplamanın, süzülmenin, süper hızda koşmanın ve duvarlara tırmanmanın yanında üç farklı elemente sahip bir Blast gücümüz var. Buz, Ateş ve zihin kontrolü olarak ayrılan Blast'in yeniden dolma süresini azalttığınız takdirde bayağı kullanışlı bir güce sahip olmuş oluyorsunuz. Yüksekten bolca ineceğinizi göz önünde bulundurunca, Death From Above bayağı işe yarıyor. Telekinesis ile bir şeyleri (Tank da dâhil.) kaldırıp atabiliyor, Buff ile gücümüze güç katıyoruz. Ufak çaplı bir deprem yaratmak için de Stomp gücümüz bulunuyor. Bu güçleri zaman içerisinde kazanıyoruz ama hangilerini, nasıl geliştireceğimiz bize bırakılmış. Bu güçleri geliştirmek için de Steelport'un her yerine yayılmış olan 1.400 tane data cluster'ını bulmamız gerekiyor. Neyse ki hepsi parıl parıl parlıyor da rahatlıkla buluyoruz. Şunu da bilmelisiniz ki oyundaki her şeyi bırakıp bu cluster'ların peşinden gideceksiniz...

Bir dönemin sonu

Ben oyunu PC'de oynadım arkadaşlar ve ayarları da en yüksek seviyeye çektim. Ve anladım ki oyun PS3 ve Xbox 360 ile de uyumlu olsun diye grafikler üzerinde hiç durulmamış. Bir helikopter geliyor, maşallah sıfır detay. Kaplamalar deseniz HD değil, bir şey değil. Modellemeler minimum detayda, çevre detayı deseniz ne gezer... Saints Row IV, eğlenceyi ön plana çıkaran bir oyun olduğu için görsellik pek ön plana çıkarılmamış ama kesinlikle daha iyi olabilirdi. Bin bir tane yapacak iş olması çok güzel olsa da heyecan uyandırmayan senaryo, vasat grafikler ve aşırı kolay oyun yapısı yüzünden bence Saints Row IV, oynanıp geçilecek bir oyun olmaktan öteye gidemiyor. Eğlenceyse eğlence ama "amaçsız eğlence" de bir yere kadar bana sorarsanız... ■ **Tuna Şentuna**

^ Yeni kazandığınız güçler, yine Matrix stili bir ortamda size aktarılıyor.

Saints Row IV

- ⊕ Yapacak bir ton iş
- ⊕ Komik ve eğlenceli görevler
- ⊕ Mükemmel müzikler
- ⊖ Oyun çok kolay
- ⊖ Senaryo ve görevler basit kalmış

7,6

|| Alternatif Grand Theft Auto IV

Ölenle Ölünmez

Savaş alanlarında takım arkadaşlarımızın yüksek yapay zekâsı, bazen kendilerinin sonu olabiliyor ama kendilerini kaldırmamız için belirli bir süre söz konusu. Yine de eğer hakkın rahmetine kavuşurlarsa dert etmeyin; içerisinde bulunduğunuz çatışma biter bitmez, hazırda bulunan birimlerden birisini otomatik olarak ekibimize dâhil edebiliyoruz. Bu yüzden önceden farklı karakterler yaratmayı unutmayın.

The Bureau: XCOM Declassified

Onların amacı ziyaret değil, insanlığı yok etmek ★

XCOM serisi ile ta 90'lı yıllarda tanışmış olan bendeniz, XCOM: Enemy Unknown piyasaya çıkıncaya kadar geçen süre içerisinde yeni bir UFO oyununu fazlasıyla bekledim. Özellikle dostlarla yapılan eski oyun muhabbetleri esnasında kendisini en çok yâd ettiğimiz ve eminim birçok yaşı tutan oyun severin yâd ettiği bir seridir. Nitekim gün geldi çattı ve "Enemy Unknown" isimli XCOM oyunu piyasaya çıktı. Fakat o ne çıkış; resmen kasıp kavurdu etrafı. Sadece strateji severler değil, tüm oyun severler mercek altına aldı bu yapıyı ama çok daha önceleri, 2006 yılında "The Bureau: XCOM Declassified" isimli oyun dilden dile dolaşmıştı. 2010 yılına gelindiğinde piyasaya çıkacağı iddia edilen yapım, geçen zaman içerisinde defalarca ertelendi ve sonunda kendisini ancak bu ay gösterebildi.

Geçmiş zaman olur ki

Oylar 1962 yılında geçiyor, baştan belirtmekte fayda var. Zaten beni en çok büyüleyen ve tema olarak en çok dikkatimi çeken nokta bu oldu. 60'larda UFO avı mantığı bile bence başlı başına deneyim edilmesi gereken bir yapı ve tüm bunları Unreal Engine 3'ün nimetlerinden yararlanarak görünce iş çok daha farklı bir boyuta ulaştı. Uzaylıların dünyayı ele geçirmeye geldiği klasik senaryolardan birisiyle açılıyor The Bureau ve direkt olarak ana karakterimiz, özel ajan William Carter'a odaklanıyor. Oyunun başlangıcı, daha önceki deneyimimin birebir aynısı; burada Carter, beraberinde taşıdığı bir çanta yüzünden karambole getiriliyor ve ufak

çapta uzaylı saldırısına uğruyor. Akabinde oyunun temel "tutorial" bölümleriyle karşılaşılıyor. İçerisinde bulunduğumuz binadan kaçmaya çalışırken bir yandan temel hareketleri deneyim ediyor, diğer yandan da oyunun beraberinde getirdiği farklı sistemleri keşfediyoruz. Bu kovalamacanın ardından soluğu oyuna adını da veren Bureau of Strategic Emergency Command'de alıyoruz. Ne enteresandır ki basın sürümde deneyim ettiğim bazı sahneler esas oyunda çıkarılmış. Aslında iyi de olmuş zira o başlangıçtaki kovalamacaya her ne kadar heyecanı dorukta tutuyor olsa da bir noktadan sonra içimi baymıştı. Çok değil belki ama o uzun girişi azıcık bile kısaltmış olmalarına çok sevindim...

Türkçe konuşmak gerek ve oyuna "büro" diye hitap edersem sanıyorum kimse kızmaz. (Şefo?) (Peki... - Şefik) Artık büronun içerisindeyiz. Burası bir nevi üst düzey gizliliğe sahip, savunma bakanlığı; hatta ana karakterimiz olan Carter bile böyle bir mekânın varlığından haberdar değil. Bir hayli büyük olan mekânda, etkileşime geçecek envaiçeşit NPC bulunuyor. Herkesin bizim için farklı bir görevi var ama buradaki nüans, o görevleri alabilmekte saklı. Misal, oyunun hemen başında, içerisinde bulunduğumuz odada rakamlardan ve Kasım ayından bahseden bir belge buluyoruz. Hah, işte bu belgedeki veriler aslında farklı bir şeyi işaret ediyor. Hemen karşı odadaki hanım kızmıza rakamları ve "November"ın baş harfinden yola çıkarak "North" yönünü verdiğimiz takdirde, çok daha farklı bir noktayı aydınlatmış oluyoruz. Buna benzer birçok detay mevcut büro içerisinde ve oyuncunun etraftaki tüm evrakları okuması, ses kayıt cihazlarını dinlemesi gerekiyor. Anlayacağız bu oyunu gerçek anlamda oynayabilmek için sadece saklanıp ateş etmekten çok daha fazlasını yapmamız gerekmektedir. Oyun içerisindeki görevlere ulaşmak için, içerisinde bulunduğumuz mekânın tam ortasında, tıpkı Enemy Unknown'dakine benzeyen bir dünya haritası bulunuyor. Nerede olay var, nerede ne olmuş, her türlü bilgiyi buradaki "Mission Selection" kısmından öğrenebiliyoruz; hatta bazı bölgelerde sadece yerel haberler boy gösteriyor ve bu sayede çok daha gerçekçi bir atmosfer içerisinde buluyoruz kendimizi.

Görevler ikiye ayrılıyor; ufak görevler ve büyük görevler olarak... Ufak görevler bize bolca yetenek puanı kazandırmayı hedeflediği gibi, genelde kolay oluyor. Daha da önemlisi, bu görevleri bitirmek için saçma zorluklardaki düşman boss'larıyla karşılaşmak zorunda kalmıyoruz.



Boyutuna bakmayacaksın, kafasına kafasına sıkacaksın!



Büyük, yani ana görevler senaryonun genel akışını sunuyor ve bir hayli zorlayıcı olduğu gibi, olabildiğince de uzun. Hele görevler sonunda karşınıza çıkanları görünce diliniz uçuklayacak. İlk bölümden hemen spoiler vereyim: Bildiğin uzay gemisiyle savaşıyoruz, elde de sniper falan var ha, yok öyle roket atar. Zaten olsa kaç yazar, roket olsa o da güdümlü olmazdı. Yetenek puanları karşılığındaysa karakterimizi farklı konularda geliştirebiliyoruz ki bizler için esas önemli olan, aldığımız kullanılabilir yetenekler. Dilerseniz bu konuyu birazcık açalım ve karakter detaylarına bir göz atalım.

Büroda -tıpkı Enemy Unknown'a benzer şekilde- dört adet sınıf bulunuyor ve bunlar Commando, Engineer, Support ve Recon olarak sıralanıyor. Takımımıza almak üzere yaratılmış, hâlihazırda karakterler bulunmakta ama dilersek (Zaten bir noktadan sonra illa ki...) kendimiz de karakter yaratabiliyoruz. Karakter yaratmamız gerekiyor çünkü bu dört ana sınıf, kendi altında altıya ayrılıyor. Altı alt sınıfın farklılıklarıysa genelde NPC'lerin bazı spesifik özelliklerde çok daha iyi olmalarını sağlıyor; daha çok sağlık, çarpışma esnasında daha keskin nişan, silahla daha fazla zarar verebilme vesaire... Bu altı özelliğin üç tanesi sınıfa özelken, diğer üç tanesini de tüm sınıflarda bulunan ortak özellikler oluşturuyor. Her sınıfın kullanabildiği kendisine özel silahlar söz konusu ama bazı silahlar ortak kullanım alanına giriyor. Yine de Recon sınıfına pompalı tüfek vermenin ne kadar manasız olduğunu sizler de hesaplayabiliyorsunuzdur sanıyorum. Genel geçer silahlar haricindeyse büroya özel olarak bulunan "pack"ler söz konusu. Oyunun başlangıcında hiçbir artısı olmayan pack'imizi, henüz ilk görevi tamamladıktan sonra tüm silahların headshot zararını arttıran bir pack ile değiştirebiliyoruz. Farklı pack'lerse zamanla menümüze ekleniyor. İşin güzel tarafı, bu tarzda eşyalara bir defa kavuştuğumuz zaman, bunların genel eşya menüsüne düşmeleri ve tüm karakterler tarafından kullanılabilir olmaları ki silahlar da konuya dâhil. İşte bu durumu daha da güzelleştiren, oyun içerisinde karşımıza çıkan "Resupply Station" isimli silah kutusu. Üzerinde tabanca işareti bulunan kutu sayesinde, kötü ilerleyen oyun deneyimimizi 180 derece değiştirebiliyoruz çünkü bu efsane kutu, tüm karakterlerimizin silahlarını değiştirmemize imkân tanıyor. Genelde bölümlerin ortasında çıkıyor olması, çok başarılı olmuş zira o ana kadar silah bazlı yaşanan sorunları, en azından bölümün kalanında yaşamamızı tamamen engelliyor. Onu çok önemli kılan bir diğer noktaysa sağladığı mühimmat >

Yapım 2K Marin
Dağıtım 2K Games
Tür Aksiyon, TPS
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web www.thebureau-game.com
Türkiye Dağıtıcısı Aral



Herkes Bir Karakter

Oyunda dört farklı sınıf bulunuyor ve her sınıf bir konu hakkında uzman. Evet, belki bir uzmanlık alanları var ama seviye atlayan sınıfların bazı seviyelerde seçilmeyi bekleyen birden fazla yetenekleri bulunuyor. Yanındaki karakteri nasıl kullandığınıza dikkat etmezseniz, yeni seviyede aldığınız bu yeni özellik tüm anlamını yitirebiliyor. Bu sebeptendir ki hangi sınıfı nasıl kullandığınızı önce sizin iyi belirlemeniz gerekmektedir. Yeteneklerse kendiliğinden şekillenecektir.

> desteği zira büro içerisindeki silahların şarjör kapasiteleri bir hayli sınırlı... Sniper'ın toplam 15 mermisi varken, yarı otomatik tüfeğimiz en fazla 100 mermi taşıyabiliyor. Adam gibi headshot yapamazsak şarjörün yarısı zaten bir düşmana gidiyor ki hesaplayın artık gerisini... Çok hızlı gitmişim yahu. Geçen ay nasıl olsa anlattım diye oyunun temel savaş sisteminden hiç bahsetmeden, direkt silahlar, mermiler falan diyorum... XCOM son olarak ismini Enemy Unknown ile duyurmuştu ve malum, kulak aşinalığı, büro hakkında bilgisi olmayanlar isim benzerliğinden dolayı kendisini izometrik kamera açısına sahip strateji oyunu zannedebilirler. Fakat hayır! O daha çok bir TPS ama aynı zamanda içerisinde strateji öğeleri de barındırıyor. Taktik strateji türüne giren yapım, tamamen üçüncü şahıs kamera açısı kullanıyor. Anlayacağınız, bir nevi Assassin's Creed oynuyoruz ama kontrolümüzde tek bir kişi yerine üç kişilik bir ekip var ve kendilerini "Space" tuşuna basmak suretiyle yavaşlattığımız, taktik harita modunda kontrol edebiliyoruz. Bazı temel emirler kısayol tuşlarıyla gerçekleştirilebilmekte ama detaylı emirler için taktik harita moduna geçmemiz gerekiyor. Taktik harita modu, etrafımızdaki olan her şeyi maksimum yavaşlatıyor ama dikkat; kesinlikle durdurmuyor ve her ne kadar olaylar yavaşlamış olursa olsun, mermiler yine havada uçuşuyor, bombalar yine de patlıyor. Demem o ki bu moda girdiğiniz esnada hızlı olmanız gerekiyor. (Sonra niye öldüm demeyin...) Taktik mod esnasında her karakter için bir pencere açılıyor ve her birine ayrı ayrı komutlar verilebiliyor. Kullanılan en temel komut, birimleri hareket ettirme. Üç kişiden oluşan takımımız için hareket ve alınan tam siper hayati önem taşıyor. Kendilerini harita üzerinde istediğimiz yere doğru yönlendirmek bir hayli kolay ve nerede tam, nerede yarım siper olduğu kalkan animasyonu gösteriyor. Her sınıfın seviyesiyle aldığı özelliklerden bahsetmiştim ya, işte bu özellikleri de bu mod esnasında gönül rahatlığıyla kullanabiliyoruz. Karakterlerimiz, verdiğimiz komutları harfiyen yerine getirerek içimize su serpiyorlar. Fakat dikkat edilmesi gereken nokta, yarım siperler. Adı üstünde, yarım! Düşman birliklerinden birkaç tanesi bu bölgeye ateş etmeye başladığı zaman, yarım siperin çok da bir anlamı kalmıyor. Tam siperse direkt gelen atışlara karşı harika koruma sağlıyor. "Direkt gelen" kısmına dikkat! Çünkü büronun temel savaş prensibi, sürekli düşmanı kuşatmaya dayanıyor. Zaten haritalara birazcık yakından baktığınız zaman sizler de göreceksiniz ki her haritanın düşmanı sarmaya ihtimal veren bir



ya da birden fazla tarafı bulunmakta. Bir defa doğru hamleyi yaptığınız zamansa kendilerini öldü bilin. Ha, şunu da belirteyim; gerekli yetenekleri doğru zamanda kullanmadan düşmanı ablukaya almak diye bir şey yok. Bürodaki savaş sistemi, basın sürümünden hiçbir değişiklik göstermemiş durumda. 199. sayıda da belirttiğim üzere, oyun Gears of War serisinin siper dolu haritalarının bir farklı versiyonu resmen. Siperler arasında gezmek yine en az GeoW serisindeki kadar kolay ve rahat. Aradaki tek sorun, beraberimizdeki ekip. XCOM oyunlarından alıştığımız "ölen yattara" sistemi büroda da geçerli. Yani kontrolümüzdeki bir ajan yerde yaralı olarak kalıp hiçbir yardım almazsa hayata ve oyuna veda ediyor. Zaten yeterli miktarda ajanımız olmazsa oyun otomatik olarak bitiyor. Kısacası, iki - üç bölümde bir ajan ölmesi belki kabul edilebilir ama daha fazlası değil. Savaş alanında düşen birimlerse pek tabii ki kaldırılabiliyor ama bu işlemi yaparken hayatta kalan diğer takım arkadaşınızın dikkat çekmesini sağlayın ya da tam tersi, siz dikkat çekin, o kaldırsın. Aksi halde düşman birlikleri affetmiyor...

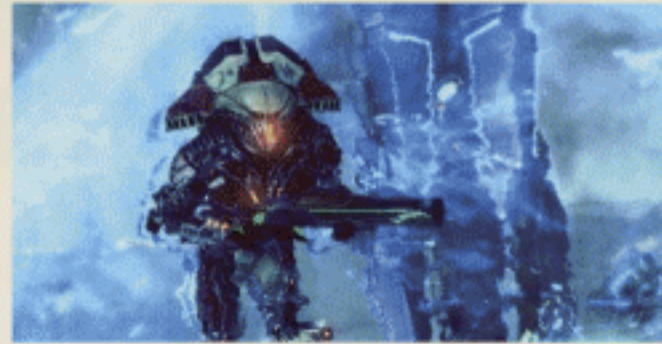
"Düşman" demişken, onlardan da söz edelim birazcık. Bir defa kendileri fazlasıyla akıllılar ki bu da yapay zekânın gerçekten çalıştığına en açık göstergesi. Siper alma konusunda hiçbir sorun yaşamadıkları gibi, bize belirli bir süre zarar veremediklerinde direkt bomba atıyorlar. Akabinde tıpkı bizim kendilerine yapmayı istediğimiz gibi, onlar da bizleri ablukaya almaya çalışıyorlar. Sayılarının fazla olduğu çatışmalarda bu işi çok da iyi yaptıklarına değinmekte fayda var. İnsan ırkından nefret eden ekibin en ufak üyesiye -yine Enemy Unknown'dan tanıdığımız- Sectoid kimseler. Bu ufak ama gördüğü zaman tüm mermileri üzerimize boşaltan uzaylılar, savaş alanının tam anlamıyla trolleri!

Zujari çeşitleri



Outsider

Oyunun genelinde karşımıza çıkan Zujari'lerin en sade modelinin adı Outsider. Kendisi kıvrak bir vücuda sahip olduğu gibi, gerektiği zaman harika şekilde siper alabiliyor. Yaptığı saldırılarda genelde başarılı oluyor. Aynı zamanda Sectoid birimlerinin de komutanlığını üstleniyorlar.



Outsider Elite

Oyunun biraz daha ilerleyen seviyelerinde karşılaşıyoruz kendileriyle zira bir hayli güçlüler. Onları normal Outsider'lerden ayıran özellikleri başında giydikleri ağır zırh geliyor. Bir diğer farklılıklarıysa ardı ardına yaptıkları atışlarla oyuncuyu siperle kısırmak.



Shield Commander

Adından da anlaşılacağı gibi, kendisi Shield'a, yani kalkana sahip bir kimse. Aynı zamanda zırh giymiş olmasından dolayı. Oyunun başından sonuna kadar savaş alanlarında göreceğimiz Commander, kendi arkadaşlarına sağladığı kalkan bonusuyla çok can sıkıyor.



Tech Commander

Çok sık karşılaşmadığımız ama karşımıza çıktığındaysa hiç unutmayacağımız Zujari birimlerinden birisi Commander. Yine zırh ve kalkan kombinasyonu ile bezenmiş olan uzaylı şahsiyet, müttefikleri için siper yaratabildiği gibi aynı zamanda üzerimize mermi yağdıran taretler kurabiliyor.

Büronun temelinde yatan taktik modu, sadece kontrolümüzdeki birimlere emir vermekten ibaret değil. Bu modda tek bir tuş yardımıyla harita üzerindeki tüm düşman birimlerini ve mühimmatı soru işareti şeklinde görebiliyoruz.

F RELEASE: EXIT

Her zaman uzakta olmak, avantaj anlamına gelmiyor. Önemli olan, düşmanları iyi takip edip onların saldırılarını planladıkları esas noktaya göre siper almak.

Düşmanlarla çarpışmak kadar önemli olan noktalardan biri de haritayı tanımak. Özellikle etrafta bulunan mayınlara dikkat edin, çok can yakıyorlar.

Onları takip eden ve büronun genelinde sürekli karşımıza çıkacak olan Zujari adamlarsa tam anlamıyla savaşçı kimseler. Özellikle harika siper alıyor ve tüm stratejimizi bir anda cart diye ikiye bölebiliyorlar. (Sevmiyoruz kendilerini, tavrımız bu!) "Drone" isimli cins, uçan cisimlerse tüm siper fikrini yok ediyor. Genelde iki tanesi bir anda geliyor ve bunun başlıca sebebiyse birbirini iyileştirebiliyor olmaları. Tüm mantığı sipere dayalı bir oyunda, uçan birimler devreye girince işte siz düşünün. Kafanız yukarıda, onları yok etmeye çalışırken bir bakıyorsunuz, üç uzaylı adam böyle sağına geçmiş, "Grav! Grav!" diye sıkıyorlar size. Neymiş? Drone'ları hiç ama hiç sevmiyormuşuz! Sonra Muton'lar var. Onlar da dev uzaylı. Kendilerini yok etmenin tek yolu, tek bir bölgelerine düzenli olarak ateş etmek. Ancak o zaman giydikleri zırh kırılıyor ve kendilerine adam akıllı zarar verebiliyoruz. Zaten sık sık üzerimize geliyorlar genelde ve yakın dövüşte tek sıkımlık ketçap efekti çıkıyor karakterlerimizden. Ha, onun bir de elit modeli var, onu hiç sormayın. Oyunu birkaç saat deneyim ettikten sonra karşınıza çıkacak olan zırhlı uzaylı birimi olan Sectopod ise bir anda çok fazla lazeri (Mermi mi, lazer mi abi, karıştı her şey.) üzerimize salabiliyor. Onu yok etmenin en kolay yoluysa kokpitine kokpitine sıklamak.

Şöyle bir baktım da yazıya, bayağı bayağı detay vermişim yahu. E artık en sevdiğim "bombalama" kısmına geçebilirim. Vallahi şu işi Türkiye'deki oyun yazarlarından başka kim bu kadar rahat yapıyor, merak ediyorum... Şöyle ki büro her ne kadar inanılmaz derecede ilgimi çeken bir oyun olsa da benim bile en fazla beş saat içerisinde içimi baymayı başardı. Neden mi? Çünkü sürekli aynı şeyi yaptım da ondan. Her yeni görevde, yeniden uzaylılarla savaştım. Arkadaş, Will Smith, "Independence Day" isimli filmde bu kadar kahramanlık yapmadı yahu! Hani "ne uzaylıymış" dedim bir noktada, "bitin artık" dedim! Her görevde hop sipere geç, sık sık sık, hop diyalog, sonra devam yola. Yok, ben yapamadım çok.

Hadi tamam, uzaylıdır, yapar, sonuçta tanımıyoruz kendilerini ama peki takım arkadaşlarımız? Basın sürümünde açık ara en büyük sorun kendileriydi. Ucu bucağı olmayan savaş alanlarında bile bizim koştığımız yere yakın siperlere kendi kafalarına göre geliyor olmaları, tüm stratejimizi bitirdiği gibi, aynı zamanda en hızlısından "loading" ekranına geçmemize sebep oluyorlar. Yahu adam diyorum, iki dakika dur, ben arkadan dolaşacağım, yok, illa gelecek. E geber işte o zaman, oh canıma deşsin hatta. Yani bu yüzden kaç kere savaş alanının ortasında adam kaldırmaya çalıştım, anlattamam. Bir diğer sorunum da senaryo ve ana karakterimiz olan Carter ile ilgili. Yani ben senaryo örgüsünü hiç beğenmedim ve bir şekilde beni yakalayamadı. Carter karakteriyse konuyla o kadar alakasız ki sanki tekvando ringine çıkmış boksör gibi. Ben yapamadım yahu, olmadı yani... Çok eski bir XCOM ya da UFO hayranı olarak pek tabii ki beklentilerim de büyüktü. Hele hele defalarca ertelenip sonunda üretilmeye karar verilmiş bir oyun olunca, çok daha iyi demeyeyim ama farklı bir oyun bekliyordum. Şimdi yalan da olmasın, büro temel olarak çok güzel bir oyun fakat Enemy Unknown gibi bir başarının ardından çok zayıf kalmış durumda. Yine de XCOM serisine çok ama çok fazla sayıda yeni oyuncu kazandıracağı ve konsol nesline de bu seriyi öğreteceği bir gerçek. Benden her zaman tam destek! ■ Ertuğrul Süngü

The Bureau: XCOM Declassified

- ⊕ Taktik modu
- ⊕ Strateji ile TPS'nin güzel birleşimi
- ⊕ Başarılı uzaylı tasarımları
- ⊕ Akıllı düşmanlar
- ⊖ Sürekli siper arkasında savaşmak
- ⊖ Senaryonun şişmesi
- ⊖ İçerdiği aksiyona oranla çok limitli cephane

7,7

|| Alternatif Mass Effect 3



Yapım **Ubisoft Toronto**
Dağıtım **Ubisoft**
Tür **Aksiyon, TPS**
Platform **PC, PS3, Xbox 360**
Web **splintercell.ubi.com**
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**



Para Önemli

Yazımda da bahsettiğim üzere, oyunda üç farklı stil sayesinde farklı miktarlarda para kazanabiliyoruz.

Fakat gelirimizi biraz daha arttırmak için Mark sistemi ve Execute ile düşman öldürmemiz gerekiyor. Bu şekilde ortadan kaldırdığımız her birim için fazladan Efficiency puanı alıyoruz.

Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist ★

Karanlıklarda saklı tehlike

Başlangıçta romanlarıyla ünlü olan Tom Clancy, Boyun dünyasına adım attığından bu yana hep çok konuşulan bir isim olmuştur. Romandan, dijital dünyaya ilk olarak Rainbow Six ile geçiş yapan efsane, akabinde üretilen "Splinter Cell" isimli yapımla, taktik TPS türünü resmen oyun lügatine eklemiştir. Her iki kulvarda da birçok kaliteli yapıma imza atan Tom Clancy oyunlarının sonuncusu olan Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist'e baktığımız zamansa o bilindik gizli operasyon duygusunun yanı sıra çok daha hızlı bir oyunla dalıyoruz ajanlar dolu Tom Clancy dünyasına.

Yılladır kendisini yakından tanıdığımız Sam Fisher karakterini kontrol ettiğimiz oyundaki Blacklist, tamamen A.B.D.'ye karşı duran terörist bir grup. Oyunun kurgusu gereği A.B.D., dünya üzerinde bulunan ülkelerin üçte ikisi üzerinde askeri güç barındırmakta ve Blacklist ekibi de buna bir dur demek için bir araya gelmiş. (Aslında çok da kurgu değil bir noktada.) Sam Fisher ise yeni kurulan 4. Echelon biriminin başına getirilmiş. Sadece Amerikan Başkanı'ndan emir alan bu özel ekibin oyun içerisindeki yegâne amacıysa Blacklist'i durdurmak. Harika bir demoyla açılan oyun, daha ilk saniyelerinde beni içerisine çekmeyi başardı. Tıpkı oyun içerisinde olduğu gibi, harika modellenmiş grafiklerle resmen bir şov yapan Blacklist, bir Amerikan üssüne yapılan ani saldırıyla başlıyor. Bu dakikadan sonra meydana gelen olayların büyük bir kısmı tamamen film şeklinde ilerliyor. Bir an bile gözümü

üzerinden ayıramadığım senaryo örgüsü harika şekilde kurgulanmış. Karakterlerin konuşmaları, karakteristik özellikleri ve seslendirmeleri ile oyuncuya sürekli olarak "Şimdi ne olacak?" sorusunu sordurmaya başlıyor. Uzun bir girişi var Blacklist'in ama dediğim gibi, resmen bir film şeklinde izlettiriyor kendisini. Olaylar patlak verdiğindeyse az önce merkezden kalkan helikopterimiz çötenk diye düşüyor, ilk görev de burada başlıyor. Önce cehenneme dönen üstten kurtulmalıyız. Splinter Cell serisine yabancı olan oyuncuların bilgilendirmek için bir - iki ufak tutorial bölümü geçiyoruz, bu sırada oyuna da devam ediyoruz. Yani öyle ayrı bir tutorial bölüm aramanıza gerek yok ve hatta oyunun ana menüsüne gelinceye kadar o kadar vakit geçiyor ki böyle bir arama yapmamıza imkân olmuyor. Çok spoiler vermeden bazı kısımları geçeceğim zira



✓ Spies vs. Mercs modunda hack'ini yapıp tüneyen casus modeli...



dediğim gibi, birbirini harika şekilde takip eden olaylar silesini açığa çıkarmak istemem... Efendim, bir dizi heyecandan sonra kendimizi "Paladin" isimli devasa uçakta buluyoruz. Bu cihaz aynı zamanda komuta merkezimiz. Her türlü işimizi halledebileceğimiz uçağımız içerisinde, oyun boyunca bize eşlik edecek olan Grim, Briggs, Charlie ve Kobin bulunuyor. Her karakterle olan etkileşimimiz bambaşka ve farklı konularda bize yardımcı oluyorlar. Fakat aralarında en mühim olanı açık ara "Grim" isimli güzel hanımefendi. Kendisi aracılığıyla uçağımızın upgrade menüsüne ulaşabiliyoruz. Toplamda 20 seviyesi bulunan Paladin, yedi farklı ana upgrade'e sahip. Yanlış anlaşılmasın, sonuçta TPS bir oyundan bahsediyoruz, öyle uçağın kontrolüne geçip it dalaşına geçmek diye bir şey söz konusu değil. Burada yaptığımız upgrade'ler daha çok ana karakterimize etki ediyor. Genelde iki upgrade'i olan başlıklar sayesinde, Fisher'ın oyun içerisinde daha hızlı iyileşmesini sağlayabilmemiz söz konusu. Başlangıçta açtığımız radarlaysa oyuna olan hâkimiyetimiz büyük ölçüde artıyor. "Holding Cell" isimli upgrade de normalde oyunda bulunmayan kara borsa yedi adet silahı açıyor ve gerekli parayı topladığımız takdirde buradan alışveriş yapabiliyoruz. Paladin'in merkezinde bulunan SMI, yani Strategic Mission Interface aracılığıyla resmen tüm oyuna hükmediyoruz. Blacklist ile hayata geçirilen bu sistem sayesinde dilediğimiz göreve çok kolay bir şekilde ulaşmamız söz konusu. Karşımıza çıkan harita, ulaşabileceğimiz tüm görevleri gösteriyor fakat görevler sadece tek kişilik senaryoya sınırlı değil. Seçtiğimiz her görevin ne şekilde oynanabileceği üzerinde yazıyor. Solo ya da co-op oynanabilen görevleri, görevlere başlamadan önceki psikolojimize göre seçebiliyoruz. Yaratılan sistem sayesinde herhangi bir şekilde menü değiştirmek zorunda kalmıyor, solo oynamak istiyorsak solo oynuyor, görevi başka birisiyle deneyim etmek istiyorsak co-op kısmına tıklayarak aynı görevi >

Eğer aynı noktaya yürüyerek gidersem düşman anında beni fark ediyorken, siper kullandığım zaman farkıma varmıyor olması bolca homurdanmama yol açtı





> bekleyen bir oyuncuya dâhil oluyoruz. Anlayacağınız ana senaryo görevleri ile multiplayer görevler tamamen harmanlanmış durumda. İçerisine daldığımız görevlerse çeşit çeşit. Kimileri sadece tek kişilik senaryo akışını ele alırken, kimileri de tamamen iki kişinin organize şekilde oynanmak üzere tasarlanmış. Tek kişilik senaryo üzerinde en büyük değişiklik, Splinter Cell serisinden alıştığımız hantal oyun yapısının tamamen ortadan kalkmış olması. Hem Fisher çok daha hızlı hareket edebiliyor, hem de yaratılan haritalar atla deve değil. Değişimi daha rahat açıklamak içinse Assassin's Creed'deki kadar hızlı ama Splinter Cell'deki kadar dikkatli bir ilerlemenin var olduğunu söylersem, sanıyorum nokta atışı yapmış olurum. Yine siperden sipere koşturuyoruz pek tabii ki, yine düşmanın dikkatini farklı bir yöne çekmek için en-va-içeşit cihazımız bulunuyor ve yine karanlık en büyük dostumuz. Blacklist'te siper kullanımı önceki oyunlara göre çok daha rahat ve düşmanlar, arkalarına saklı olduğumuz duvarın yanına gelseler bile -saçma bir hareket yapmadığımız sürece- bizi görmekte zorluk yaşıyorlar. Daha da önemlisi, kendilerini sessiz sedasız öldürmek için gereken mesafe bir hayli açılmış. Bu sayede duvar köşesine gelen düşman birimini anında etkisiz hale getirebiliyoruz. Önceki oyunlardaki en büyük sorunlardan (Zorluklardan da diyebiliriz.) birisi açık ara buydu ve oyun severlerin seriye burun kıvrmasına sebep oluyordu. Yaratılan yeni "sessiz saldırı" anlayışı sayesinde çok daha rahat ilerlenebilen bir yapımla karşı karşıyayız. Biliyorum, serinin hayranları için çok

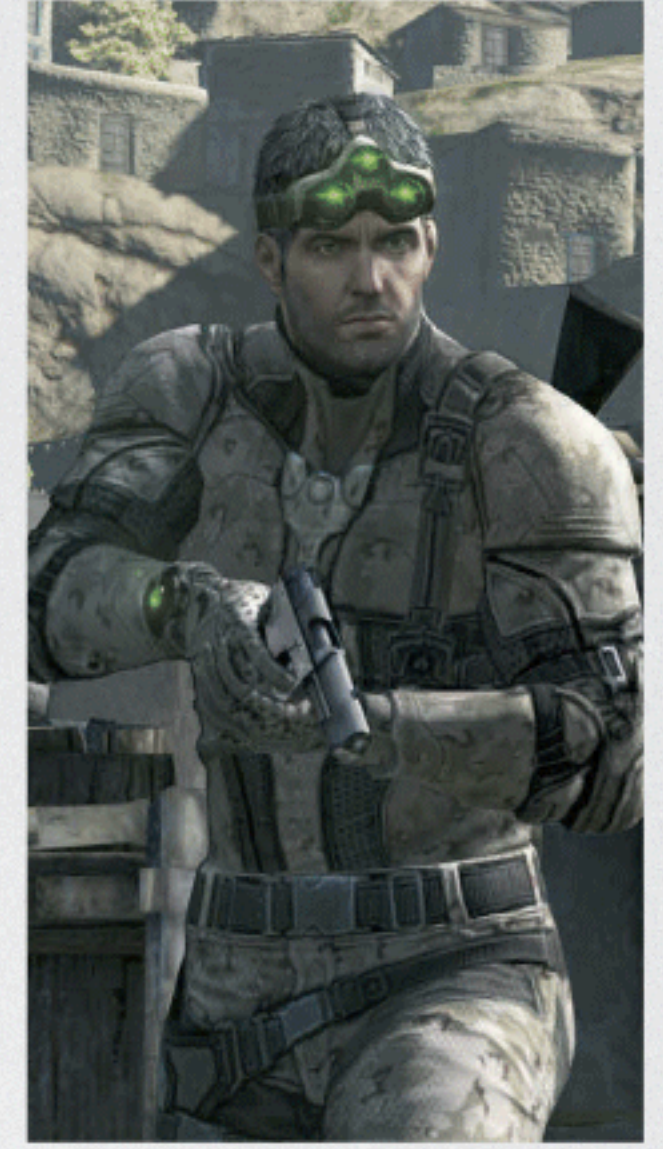


da sevindirici bir haber değil bu belki ama onlar da unutulmamış. Dileyenler, normal zorluk seviyesinde istifa ettiğimiz kolaylıklar tamamen ortadan kaldıran iki üst seviye zorluktan birisini seçerek, o bildikleri ve zorlayıcı Splinter Cell deneyimine geçiş yapmakta özgürler. Mesafe konusu pek tabii ki öyle oyunu çocuk oyuncağı da yapmış değil. Halen görüldüğümüz takdirde, çok kısa sürede tahtalığa portal açabiliyoruz ama aynı zamanda karakterimizi iyi kontrol edersek, açık çatışmalardan anımızın aklıyla çıkmamız da söz konusu. Zaten Blacklist, yapı olarak illa sessiz kalmamızı istemiyor. "Ha, yaparsan daha çok para kazanırsın ama yapamazsan da oyun devam ediyor" şeklinde bir alt metne sahip. Bu durumu da her bölüm sonunda yapılan hesap esnasında alelade gözümüze sokmuş yapımcı ekip. İçerisinde bulunduğumuz bölüm sonunda, co-op ya da tek kişilik hiç fark etmez, başarılarımız üç ana kategori altında ele alınıyor. İlk olarak Ghost kısmından puan alıyoruz. Herhangi bir şekilde öldürücü silah kullanmadan ve düşmanlara görünmeden mekânı terk ettiğimizde her düşman için puan alıyoruz burada. İkinci kategori Panther. Daha ziyade sessiz kalarak öldürdüğümüz düşmanlar ve kendimizi ele vermeden ortadan kaldırdığımız birimler için puan topluyoruz bu kategoride. Üçüncü ve son kategoriyse Assault oluyor. Açık alanda savaşarak, normal silah ve patlayıcılarla öldürdüğümüz düşmanlardan puan veren kısım, en kötü Splinter Cell oyuncusunu bile mutlu ediyor. Üç farklı kategorinin en çok para kazandıranı Ghost. Gerçekten bölüm içerisinde 10 - 15 tane düşmanı bu tarzda geçtiğimizde gelen para büyük miktarda oluyor. Oyuna alışanların rahat şekilde kullanabileceği stil olan Panther, genelde hatırı sayılır miktarda paramız olmasını sağlıyor. Eğer esas puanınız Assault'tan geliyorsa size üzücü bir haberim var: Gerekli upgrade'leri yapmak için daha çok çalışmanız gerekmekte. Yine de bu muhteşem sistem sayesinde her türlü görevi tamamlamak mümkün. Tabii ki yeni silah ve zirhler, ilerleyen bölümlerde harika şekilde imdadımıza yetişiyor ama illa olmak zorunda değiller ve Assault tarzı oyun stiliyle topladığımız para sayesinde bile birçok eşyaya kavuşabiliyoruz. Zaten yapımcılar co-op yapısını oyuna o kadar güzel bir şekilde dâhil etmişler ki başkalarıyla oynadığımız haritalardan gelen para da ortak hesabımızda toplanıyor. Bu sayede üst üste oynanan dört - beş harita ardından büyük miktarda paraya kavuşmamız işten bile değil. Kazandığımız para sayesinde -uçacağımız haricinde- direkt olarak Fisher'ı geliştirebiliyoruz. Açıkçası oyun içerisinde bu kadar silah ve zirh seçeneği olacağını pek hayal etmemiştim. Nitekim karşıma çıkan menü beni kendisine hayran bırakmayı başardı. Gadgets, Goggles, Ops Suit, Pistols, Alternative Weapons ve Special Weapons olarak bölünen upgrade başlıkla-





Kötü çeviri sadece bizlere mahsus değil: Flying Carpet



Bölümler

Blacklist içerisinde toplam 14 bölüm bulunuyor. Takım arkadaşlarımız olan Grim, Brigg, Charlie, Kobin üzerinden aldığımız görevler; solo, split screen ya da online olarak bize katılan bir şahısla deneyim edilebiliyor. Ortak olarak tamamlanan görevler sonunda elde edilen paranın şahsa münhasır olmasıyla çok güzel bir özellik.

nmız, kendi içinde envaiçeşit farklı ürünü barındırıyor. Her zırh parçası ya gizliliğimizi daha çok artırıyor ya da direkt gelen darbelere karşı bizi daha fazla koruyor. Bir defa satın aldıktan sonra kendilerini dilediğimiz gibi kombine edebiliyor olmamız da büyük rahatlık. Silah kısmındaysa durum daha çok hem sessizlik, hem de hedef alabilme konusunda farklılık gösteriyor. Şimdi geçiyorum herkesin heyecanla beklediği ve yapımcı firmanın kendisine ziyadesiyle güvendiği multiplayer kısmına. Co-op kısımdan zaten söz ettik. Benim esas bahsetmek istediğim, Spies vs. Mercs isimli dörde dört, üçe üç ya da ikiye iki olarak oynanan, tek kişilik oyunla hiçbir alakası olmayan multiplayer deneyimi. Takımların ikiye bölündüğü bu eğlenceli modda, bir taraf tamamen karanlıklar içerisinde gizlenen Spy tarafı oluyorken, diğer ekipse ağır zırhlar içerisindeki Merc tarafında yer alıyor. Birisi Team Deathmatch olan toplam beş adet Spies vs. Mercs modu söz konusu. SvM Blacklist ile başlayan seride, takımlar dörde dört şekilde dağılıyorlar. Etrafta hack'lenmeyi bekleyen üç adet cihaz yerleştirilmiş. Hack işlemi gerçekleştirildiği andaysa Spy tarafı, etrafı çizili bölgeden çıkamıyor. Merc'ler işlem tamamlanmadan, bölgede bulunan Spy'ları etkisiz hale getirmek ve bir süre cihazı koruma altına almak zorundalar. İki tarafın da sırasıyla Spy ve Merc olduğu oyun modunun sonunda en çok cihaz hack'leyen oyunu kazanmış oluyor. Spy'lar hack esnasında karanlıklara gömülüyorken, Merc'ler sahip oldukları ışıkla karanlıkları aydınlatmak suretiyle düşmanlarını arıyorlar. Tam bir "tavşan kaç, tazi tut" sahnesi yaşanıyor anlayacağınız. Tabii ki Spy'lar sadece kaçmıyorlar zira iyi pusu kurmuş bir Spy, tek bir hamlede Merc'i yok edebiliyor. Merc'lerin sahip olduğu ve kısa süreliğine düşmanların yerini gösteren tarama cihazıysa kendilerine büyük ölçüde yardımcı oluyor. Yine de deneyim ettiğim kadarıyla oyuna biraz alıştıktan sonra Spy oynamak çok daha avantajlı. Hızlı hareket edebildiğimiz sürece Merc'lerin çok şansı olmuyor. Fakat mantık, belirli bir süre aynı bölgede kalmak olduğu için gördüğüm çoğu Spy karanlık köşelerde saklanıp duruyorlar. Böyle olunca da fark edildikleri anda ölüyorlar ki malum, zırh adına pek bir parça bulunmuyor üzerlerinde. Yapının tam bir Alien vs. Predator havasına sahip olduğunun da altını çizmek isterim. SvM Classic kısmındaysa yine benzer bir oyun yapısı bulunuyor fakat bu sefer dörde dört yerine, ikiye iki şeklinde oyunu deneyim ediyoruz ve hiçbir şekilde önceden ayarladığımız karakteri kullanamıyoruz. Aynı

zamanda Spy'lar karanlıkta tamamen kayboluyorlar. Extraction'da Merc olarak Spy üssünde bulunan evrak çantalarını toplayarak üssümüze geri getirmeye çalışıyoruz. Taraflar değişerek oynanan iki turun sonunda en çok çanta toplayan galip geliyor. Uplink Control olarak isimlendirilmiş mod ise her takımın kendisine ait Uplink ile başlıyor. Amaç, harita üzerinde kalan diğer Uplink'leri bularak kendilerini belirli süre elde tutmak. En çok Uplink'i elinde tutan galip gelmeyi başarıyor. Blacklist'e öyle çok da büyük eksiler sıralamayacağım ama kimi noktalara da değinmek lazım. Özellikle oyuna derinden etki eden co-op modu esnasında, takımımıza gelecek kalitesiz bir oyuncu ne yazık ki tüm oyun deneyimimizi mahvedebiliyor. Bunu engellemek için yapılabilecek tek hareket, tanıdık bir arkadaşımızı oyuna davet etmek. İnanın etrafta koşa koşa dolaşan birçok oyuncuya rastladım... Siperden sipere koşmaksa gerçekten çok kolay ve arkası dönük bir düşmanın dibine kadar, sadece siper sistemini kullandığım için hiçbir ses çıkarmadan geçmiş sayılmam çok saçma geldi bana. Eğer aynı noktaya yürüyerek gidersem düşman anında beni fark ediyor, siper kullandığım zaman farkıma varmıyor ve bu da bolca homurdanmama yol açtı. Bu noktalar haricindeyse Blacklist beklediğimden çok ama çok daha kaliteli bir yapım. Menü kavramının tek bir hareketle ortadan kaldırılması, senaryonun mükemmel ilerleyişi ve muazzam multiplayer deneyimi ile kesinlikle oynanması gereken bir oyun. Hele bir de sürekli sessiz kalmak adına oyunun yapısına hâkim olan hantallığın ortadan kaldırılması, resmen devrimsel bir hareket olmuş. Eminim her türlü aksiyon oyuncusu Blacklist'i zevkle oynayacaktır.

■ Ertuğrul Süngü

Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist

- ➕ Mükemmel senaryo
- ➕ SMI ile tüm oyuna hükmetme
- ➕ Geliştirilmiş oynanabilirlik
- ➕ Spies vs. Mercs multiplayer modu
- ➖ Bazı mantıksız saklanma numaraları
- ➖ Düzenli olarak adam öldürüp saklanmak

8,6

|| Alternatif Metal Gear Solid 4



Tamir

"Rig" denilen devasa robotla geçirdiğimiz zaman diliminde, genelde çok fazla düşmanla karşılaşmıyoruz. Ufak ufak, birbirinden farklı "böcek" saldırısı altında kaldığımızdaysa kısa sürede robotumuz bozuluyor. Kendisinin tamir olması için bir süre içinden çıkmak durumdayız, akabinde yine kendisini kullanabiliyoruz.

Lost Planet 3 ★

Buz gibi bir dünya

İlk oyunundan beri kendisini sürekli yenileyen ve her seferinde hatırı sayılır miktarda oyuncunun ilgisini çekmeyi başaran az sayıda seri vardır ve Lost Planet da bu az sayıdaki seriden birisi olmayı başarmıştır. Üçüncü yapımla kendisini gösterdiği andan itibaren ilgi odağı olmayı başaran serinin son oyunu Lost Planet 3 (LP3), bu ay ofisimize konuk oldu. Unreal 3 grafik motoruyla üretilen yapımlardan birisi olan LP3, ikinci oyunda içerisinde bulunduğumuz "E.D.N. III" isimli gezegende geçiyor ama bu sefer karakterlerde ve atmosferde birazcık farklılık var...

İkinci oyunu deneyim edenlerin çok iyi hatırlayacağı üzere, etrafımız genelde çiçekli böcekli, günlük güneşlik mekânlarla doluydu. Bu seferse içerisinde bulunduğumuz dünya olabildiğine karanlık ve soğuk. Her yerin buzlarla kaplı olduğu gezegen, oyuncuya harika bir atmosferin içerisine rahatlıkla sokmayı başarıyor. Sürekli hâkim olan karanlık ve kapalı alan temasıyla korku değil belki ama harika bir gerilim yaşattığı kesin. Önceki oyunlara göre bir diğer değişiklik, bizim bildiğimizden çok daha eskiyi, en az 50 yıl kadar geçmişi anlatıyor olması. Senaryo itibarıyla E.D.N. III üzerine gelen ilk insan kolonicilerin hikâyesine dalıyoruz. Daha önce keşfedilmemiş olan bu topraklara -LP3'ün ana karakteri olan- Jim Peyton'un anılarıyla dalışa geçiyoruz. Oyunun henüz başında izlediğimiz demonun ardından bir taşın altında sıkışıp kalan Peyton, torunu tarafından kurtarılmaya çalışılıyor. Kendisini tamamen ölüme adayın Peyton ise tüm başına gelenleri, geçmişi

anlatarak açıklamaya başlıyor ve biz de kendimizi onun anılarını deneyim ederken buluyoruz... Yeni karakterimiz Jim, "NEVEC" adı verilen bir firmayla anlaşmış ve içerisinde bulunduğu E.D.N. III gezegeninin doğal kaynağı olan Thermal Energy'nin toplanmasına kendisini adanmış durumda. Zaman içerisinde topladıkları kaynağın tam olarak ne olduğunu anlayacak olan Jim, başlangıçta her şeyden habersiz bir şekilde verilen tüm görevleri harfiyen yerine getiriyor ki işte biz de tam bu anda kendisini kontrol etmeye başlıyoruz.

Az önce de bahsettiğim gibi, LP3 fazlasıyla karanlık bir dünyaya sahip. İçerisinde bulunduğumuz devasa hangar alanında başlıyor her şey. Üç kata sahip olan mekân, içerisinde Lab'den, Armory'ye kadar birçok farklı bölge barındırıyor. Her seferinde farklı bir noktasını ziyaret ettiğimiz dev kontrol merkezinden bolca görev alıyoruz. Alınan görevler -birçok yapımda olduğu gibi- ana görev ve yan görev olmak üzere ikiye bölüyor. Tek bir tıkla takibe aldığımız görevleri harita üzerinde net bir şekilde görebiliyor olmamız, LP3'ü kolay bir şekilde oynamamızı sağlıyor. Her görevden farklı miktarda kazancımız bulunmakta. Topladığımız parayla karakterimize birbirinden farklı silahlar alabiliyor, bu silahların upgrade'lerini yapabiliyoruz. Silahlar arasında Assault Shotgun, Destructeur, Incinerator, Punisher ve Spit-Fire gibi cihazlar bulunuyor. En önemli silahsa kesinlikle en temel silahımız olan tabancamız zira kendisinin sonsuz mermisi bulunuyor. Diğer silahlar



Oyun içerisinde spesifik olarak vurmamız gereken çok fazla organik nokta bulunuyor.



Yapım **Spark Unlimited**
Dağıtım **Capcom**
Tür **Aksiyon**
Platform **PC, PS3, Xbox 360**
Web **lostplanetthegame.com**
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**

gibi upgrade edilebiliyor olması sayesinde de en zor anlarda bile öyle ya da böyle yolumuza devam etmemize imkân tanıyor.

Gelelim LP3'ün en ayıt edici özelliği olan "Rig" isimli devasa robota. Bu robot sayesinde oyun resmen ikiye bölünmüş. Rig'in devasa cüssesi, iki adet devasa kol barındırıyor; sol kol sıkma işlevi görüyorken, sağ kol kocaman bir matkap. Dilediği zaman kendisini iki koluyla birlikte koruyabilen Rig, senaryo gereği zor bölgelerdeki delme ve yıkma işleri için yaratılmış. Pek tabii ki daha büyük kazı araçlarını korumak da onun bir diğer görevi. Bazı spesifik durumlar hariç, kendisine dilediğimiz gibi binip inebiliyoruz. Üzerinde barındırdığı depo ise belki de en büyük özelliği. Bu depo sayesinde biten mermilerimizi buradan anında doldurabiliyor, dilersek aynı anda taşıyabildiğimiz iki silah kombinasyonunu tek bir hareketle değiştirebiliyoruz.

Jim'i kontrol ettiğimiz anlarda iş birazcık daha farklılık gösteriyor. Düzenli olarak üzerimize saldıran düşmanlara karşı sonu gelmez bir savaş içerisine giriyoruz. Karşımıza çıkan düşman birimlerinin genel adı Akrid ve birbirinden farklı modelleri bulunuyor. Genelde yakın dövüğe gelmeye çalışan böcek ırkının kimi zaman menzilli modelleriyle de karşılaşılıyor. İlk başlarda çok kolay şekilde yok olan bol bacaklı arkadaşlara, zaman içerisinde dev böcek ve uçan böcek gibi farklı modeller eklenince işler birazcık daha zorlaşıyor. Bizse bu esnada LP3'te bulunan siper sistemine güveniyoruz. Üçüncü şahıs kamera açısı sayesinde rahat bir şekilde siper alabildiğimiz için düşman birimlerini yok etmek bir hayli kolay oluyor. Tabii ki bu "kolaylık" duygusunu etkileyen birimler de yok değil. Başta oyunun en temel düşman birimleri yer alıyor ve kendileri düzenli olarak dibimize gelmeye çalışıyorlar. Uzak mesafelerden bombeli atış yapanlar da cabası. Eh, bir de uçan ekip var ki sormayın...

Olaylara bizim tarafımızdan bakacak olursak, aslında yapımın çok kolay olduğunu görüyoruz. Neden mi? İlk olarak bitmeyen tabancanın gücüne değinmek gerek. Her ne olursa olsun düşmana za-

rar verebiliyor olmak, oyunu çok kolaylaştırmış. Ayrıca kullandığımız el bombası inanılmaz güçlü ve doğru atıldığında düzenli olarak düşman üreten "Hutchings" isimli organizmaları tek seferde yok edebiliyor. Pompalı tüfektense bahsetmek bile istemiyorum... Düşman birimlerine gelecek olursak, tek yaptıkları üzerimize üzerimize gelmek. Yani ben sürekli gelene gidene bazen hiç siper almadan siktim ve teker teker öldüler; hatta ilk ölümüm, üç saatlik deneyim sonunda oldu ki o anda da tatilde ne yaptığımı düşünüyordum... Rig konusuna da değinmek gerekiyor. Başlangıçta tüm şaşasıyla karşımıza çıkan dev robotla yapabildiklerimiz o kadar kısıtlı ki insan kendisini çok daha fazla kullanmak istiyor. Bakışınız zaman robotun kullanım alanı çok doğru ayarlamış; karakterimizin tek başına gidemediği yerlere güvenli bir şekilde gitmek ve bölgedeki sorunları çözmek gibi. Fakat işte nedense Rig sadece tamirci rolüyle kendisini gösteriyor ve bir türlü yeteri kadar kendisiyle savaşa giremiyoruz. Şunu açıkça dile getirmek gerekiyor ki Lost Planet 3, yazı boyunca üzerine bastığım üzere harika bir atmosfere sahip. Hele kocaman bir ekranda deneyim edebilirsiniz, ne demek istediğimi çok daha iyi anlayacaksınız. Birbirinden farklı silah ve robot upgrade'leri, bol aksiyon içeren oyun yapısı ve sürekli güncellenen görevleri ile kesinlikle deneyim edilmesi gereken yapılardan birisi. ■ Ertuğrul Süngü

Lost Planet 3

- ⊕ Harika atmosfer
- ⊕ Farklı bir dünya
- ⊕ Meraklandırıcı senaryo
- ⊕ Rig
- ⊖ Kolay düşmanlar
- ⊖ Kolay oyun yapısı
- ⊖ Limitli Rig kullanımı

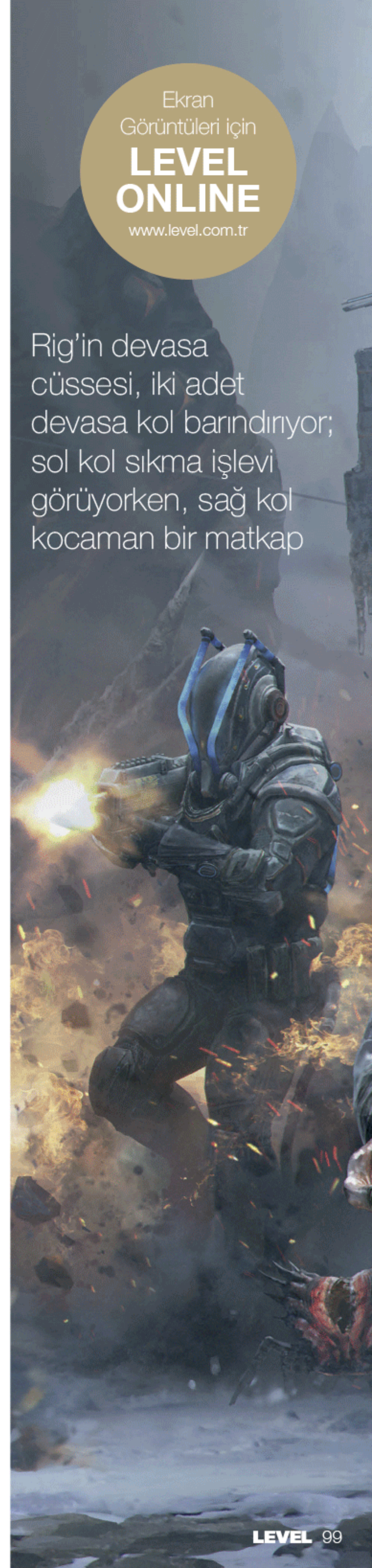
8,0

Alternatif Gears of War 3



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

Rig'in devasa cüssesi, iki adet devasa kol barındırıyor; sol kol sıkma işlevi görüyorken, sağ kol kocaman bir matkap





Yapım Overkill Software
Dağıtım 505 Games
Tür Aksiyon
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web www.crimenet.info



Payday 2 ★

Bir Batman filminden fırlamışçasına

Herkes gibi ben de oyunu ilk gördüğüm andan itibaren bu yana The Dark Knight filmiyle özdeşleştiriyorum kendisini. Hoş, yılların vazgeçilmez soygun maskesi palyaçoyu çok öncelerden beri biliyorduk ama sonuçta güncel olan akıllarda kalıyor. Payday ilk olarak 2011 yılında Overkill Software tarafından geliştirilmişti ve Sony Online Entertainment tarafından dağıtılmıştı. Diessel Game grafik motoruyla bezenmiş olan yapım, bolca aksiyon içeriyordu. Serinin yeni oyunu Payday 2 ise yine Overkill tarafından beğenimize sunulmuş durumda. Aksiyonun bir an bile peşimizi bırakmadığı yapımda, bolca soygun gerçekleştiriyoruz; hatta tek amacımız, birbirinden farklı soygunlar gerçekleştirmek!

Payday 2'yi dilersek Crime.net Offline modu üzerinden, hiçbir şekilde başkalarına bağlı kalmadan, yapay zekâ kontrolündeki takım arkadaşlarımızla oynayabiliyoruz ama oyunun bu şekilde hiçbir anlamı olmuyor. Bir, yapay zekâ bildiğin çöp, iki, her şeyi kendi başımıza yapmak zorunda kalıyoruz. Bu yüzden internet bağlantınız olmadan bu oyunu deneyim etmenin bence hiçbir anlamı bulunmuyor. Online ortamlara akmak içinse ana menüde bulunan Crime.net kısmına giriş yapmamız gerekiyor. Karşımıza çıkan devasa harita içerisinde girişebileceğimiz onlarca görev bize göz kırıyor. Görevleri seçmeden önce ilk olarak zorluk seviyelerine bakmamız gerekmekte. Zaten kolay mı, zor mu, imkânsıza yakın mı, yazıyor. Çok iyi bir ekiple zor görevlere dalsak bile, aşırı güçteki düşman birlikleri yüzünden genelde sonumuz hüsrana oluyor ki bir süre sonra oyundan atılmamız işten bile değil. Buraya aynı zamanda Safe House kısmında da ulaşabiliyoruz. Oyuna ilk girdiğimiz anda Safe House'a gidip gitmek istemediğimiz soruluyor ve vereceğiniz cevabın "evet" olması gerekli zira buradaki tanıtım görevlerini yapar yapmaz bir miktar yetenek puanına kavuşuyoruz. Heist'ler, yani farklı hırsızlık görevleri de kendi içinde 10'a ayrılmış durumlar. Zaten oyunun en kuvvetli olan kısımlarından birisi de bu farklı görev seçenekleri. Jewelry Store'da içerisine daldığımız bir

dükkanı yağmalıyor, Bank Heist'da banka içerisine girdikten sonra insanları rehin alıp akabinde kasayı delmeye çalışıyoruz. Bu ve bunun gibi 10 adet farklı görev olmasıyla oynanabilirliği önemli ölçüde arttırmış durumda. Görevlerden bazıları gerçekten kolay ve doğru yeteneklerle tek başımıza bile tamamlayabiliyoruz ama genele bakacak olursak, yapay zekâ harici bir takım şart. Fazlasıyla koordine olunması gereken o kadar çok şey var ki. Misal, bazı görevlerde tamamen sessiz olmamız gerekiyor. Fakat sessizlik de yetmiyor. Bunu sağlamak için ekipten birisinin soygun yapılacak olan binanın güvenlik kamerasına bağlı kalması lazım. Böyle olduğu zaman içerideki tüm düşman birimleri, kırmızı hatlarla kendilerini gösteriyorlar. Eh malum, içerideki ekip de gönül rahatlığıyla hareket edebilir hale geliyor. Yine de düşmanlarımız hiç de azımsanacak durumda değiller, en azından takım arkadaşı yapay zekâdan bir hayli üstün. Etrafta duydukları her sese kulak veriyorlar ve imleç üzerindeki ses payımız arttıkça, daha detaylı bir aramaya çıkıyorlar. Eğer bir defa görülürsek ve alarm verilmesini engelleyemezsek, bir süre sonra mekânı polis basıyor. Bu esnada görevi tamamlamak halen mümkün kılınmış ama amacımıza ulaşip belirli bir süreyi içeride geçirmemiz gerekiyor. Ancak oyun bize "toplanma noktasına gidebilirsiniz" dediği zaman görevi tamamlayabiliyoruz ki bu, oyunun geneline hâkim olan ana yapı. Bir diğer durum rehinelere alakalı... Bastığımız bir banka ya da mekânda eğer rehine bulunuyorsa olabildiğince hızlı bir şekilde kendilerini yakalamamız gerekmekte. Aksi halde mekânı anında polis basıyor ve görevi yerine getiremeden üzerimize yağmaya başlıyorlar. Yani görevler öyle kısa değil; sadece bir banka kasasını açmak üzere yerleştirdiğimiz matkapın işini bitirmesi, genelde üç - dört dakika sürüyor. Bu esnada matkap ısınıyor ve kendisini bir defa daha çalıştırmamız gerekiyor. Anlayacağınız Payday 2'de gerçek hayattakine benzeyen bir hırsızlık mantığı var ve yeterince hırsız - polis filmi izlemiş insanlar olmak şart. Karambol dolu hırsızlıklarımızı gerçekleştirirken, bize

Patlayan göreve, polislerin ne zaman müdahale edeceği açık bir şekilde yazıyor.

Eğer polis baskınında doğru yeri tutarsanız, sis bile atsalar savaşın galibi sizsiniz demektir.

Payday 2 gerçekten harika bir arayüz sunuyor. Sağlığımız, silahlarımız ve kullanılabilir eşyalarımız tek bir bölgede, rahatça gözüküyor.

NEMESIS



014 057



1

017 136



2

● CHAINS

● WOLF

yardımcı olacak dört adet yetenek ağacı mevcut. Mastermind, Enforcer, Technician ve Ghost olarak bölünmüş olan yeteneklerin her birisi farklı bir mantığa dayanıyor. Mastermind, tamamen destek sınıfı. Özellikle düşenleri kaldırmakta başı çekiyor ki Payday 2'nin birazcık bile zor görevlerinde herkes patır patır dökülüyor. Daha çok saldırmaya inanıyorsanız, o zaman da Enforcer'a yönelmeniz gerekmekte ki bu sınıf saf saldırganlık içeriyor. Technician, az önce bahsettiğim güvenlik kamerası hack'lemede ve normalde açılmayan yerlerin kolaylıkla açabilmesinde ön plana çıkıyor. Ghost ise benim favorim; olabildiğince sessizliğe dayalı oyun yapısının yanı sıra menzilli silah kullanımında ondan iyisi yok. Temelde bölümler esnasında her sınıftan adama ihtiyaç olduğu kesin ama Payday 2'de tek bir sınıfa kilitleyip kalmak zorunda değiliz! Her yeni seviye atladığımızda, bir adet yetenek puanı kazanıyoruz. Kazandığımız puanlanırsa dilediğimiz gibi dağıtmakta özgürüz. Biraz Enforcer, biraz da Ghost olmak mümkün ama ilerleyen yetenekler, birden fazla yetenek puanı istediği için karakter geliştirirken çok da dağılmamak lazım. Ha, bir de her yetenek için belirli miktarda para ödememiz şart. Zaten oyunda her görevden binlerce Dolar kaldırıyoruz ve bunun bir miktardan yeteneklere, kalanıysa silahlara gidiyor.

13 adet birincil silah bulunan yapımda, kendilerine ulaşmak için önce gerekli Reputation'a ulaşmamız gerekiyor. Reputation 4 olduğu zaman CAR-4 Rifle ve AK Rifle açılıyor, Mosconi 12g Shotgun gibi ağır hasar veren silahlar ancak Reputation 39'da açılıyor. Fiyatlar başlangıçta 40.000 Dolar civaryken, ilerleyen seviyelerde bu miktar 550.000 Dolar'a kadar çıkıyor. İkincil silah kategorisinde yine 13 adet silah bulunuyor. Merminin takım arkadaşları tarafından sağlanamadığı anlarda, sadece düşmanlardan düştüğünü hesaplasak, onların ne kadar değerli olduğunu çok daha iyi

anlarız. Payday 2 bunu bana çok iyi anlattı vallahi. Düşman birliklerine baktığımızdaysa karşımıza ilk olarak güvenlik görevlileri çıkıyor. Kendilerini alt etmek bir hayli kolay ama akabinde polisler devreye giriyor. Eğer işimiz biraz daha uzarsa sıra zırhlı polis birimlerine geliyor. Kendilerini öldürmek bazen çok zor olabiliyor. Polis birliklerinin en can alıcı noktası, eğer kapalı bir alandaysak düzenli olarak içerisinde bulunduğumuz mekâna bir sağdan, bir solda dalıyor olmaları. Özellikle deneyimli ekipler, önden basıyor gaz bombasını, sonra taraya taraya giriyor içeriye ve burada da oyunun en zayıf yönü ortaya çıkıyor çünkü düşman birlikleri bir hayli aptal. Siper alıyorlar almalarına ama sürekli hareket halindedir ve rahat bir şekilde vurulabiliyorlar. Bir bölgenin içerisine daldıkları zaman ne yapacaklarını pek bilmiyorlar. Hele girdikleri yeri yakalarsanız bittikleri andır; sıradan hepsi keklük gibi avlanıyor. Fakat mesafeli atışlarda acımıyorlar, onu da diyeyim. Bir diğer sorun da grafik kalitesinde. Hele oyunu PC'de deneyim ederseniz, konsoldan devşirme olduğunu anında anlayacaksınız. Yine de Payday 2, karakterleri geliştirdikçe keyiflenen oyun yapısı ve biz ilerledikçe açılan daha zor görevler ile iyiden iyiye eğlenceli bir hal alıyor. ■ Ertuğrul Süngü

Payday 2

- ⊕ Bol aksiyon
- ⊕ Görev çeşitliliği
- ⊕ Harika hırsızlık teması
- ⊕ Kaliteli takım oyunu
- ⊖ Kolay düşmanlar
- ⊖ Takım arkadaşı sıkıntısı
- ⊖ Tek başına hiçbir zevki olmaması

8,0

|| Alternatif Left 4 Dead 2

Karakterler

Payday 2'de, oyunun kapağında gördüğünüz dört ana karakter bulunuyor: Dallas, Hoxton, Wolf ve Chains. Kendilerini genelde offline oyun modunda görüyoruz, online kısımdaysa oyuna katılan oyuncu otomatik olarak birisinin yerine geçiyor. Dört kişilik oyunlarda eğer eksik varsa yerini bu dördüden birisi dolduruyor.

POPULAR SCIENCE EYLÜL SAYISINDA

GELECEĞİN UZAY MEKİĞİ

- ▶ Nano teknoloji harikası malzemeler
- ▶ Mezar dalgıçları
- ▶ Muhteşem laboratuvarlar
- ▶ Geleceğin bilgisayarları
- ▶ Genetik devrim
- ▶ Binilebilir böcek robot
- ▶ Konserve günüşiği

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



DERGİDE
Bu simgeyi
gördüğünüz
sayfalarda video
izleyebilirsiniz

EYLÜL SAYISINI
KAÇIRMAYIN!





Elimizdeki her bölgeyi kullanmak, özellikle oyunun başında büyük önem arz ediyor.



Yapım Paradox Development Studio
Dağıtım Paradox Interactive
Tür Strateji
Platform PC, Mac, Linux
Web www.europauniversalis4.com



Europa Universalis IV ★

Sadece krallara layık bir oyun

Kendimi bildim bileli, Paradox oyunlarının hastasıyım. Böyle deyince eminim bir grup oyun sever şapka çıkarıyor, bir kısım bu sayfaya resmen sinek ilacı sıkıyordur. Eee, koskoca Paradox oyunu bunlar, ya seveceksin ya da nefret edeceksin, yapacak bir şey yok. Firmanın ürettiği en iyi yapımlar pek tabii ki strateji türünde ve Europa Universalis (EU) serisi de bizleri gönülden fethetmiş, her yeni oyunuyla envaiçeşit farklılığı beraberinde getiren, muazzam yapımlardan birisi. Serinin dördüncü oyunu olan EUIV de her zaman olduğu gibi yine firmanın kalitesini konuşturduğu yapımlardan biri olmuş.

Neredeyse her Paradox oyun yazısı girişinde belirttiğim bazı noktaları EUIV ile bir defa daha gündeme getirmek istiyorum. Pek sevgili okur... Bir defa istediğin kadar strateji sev, okuduğunu anladığın bir İngilizce bilgin yoksa bu oyunu göm gitsin. Ha, "Strateji seviyorum ve İngilizce öğreniyorum." dersin de avantajına olur, o da ayrı. Sonra özellikle EU oyunlarında hep dile getirdiğim gibi, ne yap yap, o "tutorial" bölümlerin her birisini adım adım, kelime kelime oyna, yoksa oyunda hiçbir şansın olmaz. Bir de eğer seriye yabancıysan, yapay zekâ zorluğunu normal seviyede bırak ve oyunun genel zorluğunu da kolay seviyeye çek. Aksi halde çok hızlı bir şekilde Denetim Masası içerisinde, "Program kaldır" kısmında bulursun kendini... Uyarı da yapıldığına göre şimdi efsane serinin son oyununa daha yakın-

dan bakabiliriz.

Seriye aşına olanlar, ekran açıldığı zaman çok da farklı bir menü görmeyecekler. Bildiğimiz EU geçiş ekranlarının sadece biraz daha cilalı hali söz konusu ki oyun içerisindeki arayüz de eski oyunları fazlasıyla andırıyor. Zaten andırmasa komik olurdu çünkü fazlasıyla detaylı olan oyun, yıllar içerisinde edindiği takipçilerini sırf daha estetik görünmek için yabana atamaz. Bu arada oyunun şimdiden üç adet DLC'si olduğuna da değinmek isterim ki ön sipariş verenler bu konuda bir hayli şanslılar. Neyse efendim, ilk yapmanız gereken, menüden otomatik kayıt sistemini ayarlamak. Normalde senede bir defa yapılan kayıtları, eğer yaptığınız hamlelerden çok emin değilseniz aylık ya da yarım yıllık olarak ayarlayabilirsiniz.

Oyun içerisinde bulunan her bölgenin birbirinden farklı özellikleri söz konusu olduğu gibi, yine her bir bölge kendi konumuna, ticaret hacmine, ticaret ürünlerine ve ödediği vergiye göre değerlendiriliyor. Bölgelerin içerisinde ünite ve bina yapabiliyoruz. Oyunun geneline hükmeden üniteler süvari, piyade ve menzilli silah dışında gemi ve kiralık asker olarak bölünüyor. Binalarımız altı grup altında ve her bina kategorisinin iki adet de Special Building kısmı bulunuyor. Fakat her bölgeye sadece bir bina kategorisinin "special" serisini çıkabiliyoruz. Kaynak kısmındaysa önceki yapımlardan tanıdığımız Treasury, Manpower, Stability, Prestige

ve Legitimacy beşlisini görmek mümkün ama EUIV'te dikkat edilmesi gereken en önemli hususlardan bir tanesi Religion, yani din seviyesinin düzenli olarak yukarılarda tutulması ki aksi takdirde tüm imparatorluk bir anda isyana kalkabiliyor.

Oyunu durdurma mantığı pek tabii ki halen devam etmekte ama oyun durmuş haldeyken de tüm komutları verebiliyoruz. Özellikle topraklarımız fazlasıyla büyüdükten sonra daha rahat hareket etmemiz için geliştirilmiş olan Production Interface ile dilediğimiz birimi, dilediğimiz bölgede tek bir tıkla üretim sırasına alabiliyoruz. Eski oyunlarda canımı fazlasıyla sıkı tarihsel tutarsızlık da dördüncü oyunla büyük ölçüde giderilmiş. Doğu ve Batı arasında oluşan o uçurumdan eser yok diyebilirim. Bu duruma etki eden en önemli yenilikse şüphesiz teknoloji ve fikir sistemi. Başta Osmanlı olmak üzere, Müslüman ülkelere verilen önem ve tarihsel yapıların değişmesi de benden tam not almayı başardı...

Tüm bu detayların haricinde EUIV; gelişmiş yapay zekâsı, derin harita duygusu ve özellikle eski oyunlara göre nispeten daha kolaylaştırılmış harita hâkimiyeti ile strateji severlerin yine göz bebeği olma konusunda bir hayli iddialı. 32 kişilik multiplayer haritaları da hesaba katarsak daha ne yapsın adamlar?

■ Ertuğrul Süngü



Europa Universalis IV

- ⊕ Serinin başarılı yapısını koruması
- ⊕ Yenilenmiş grafikler
- ⊕ Rahat arayüz
- ⊖ Yüksek dil gereksinimi
- ⊖ Zorlayıcı düşman ve haritalar
- ⊖ Kimileri için oynaması imkânsız strateji öğeleri

9,0

Alternatif Crusader Kings II



Yapım WayForward Technologies
Dağıtım Capcom
Tür Platform
Platform PC, PS3, Xbox 360, Wii U
Web capcom-unity.com/ducktales
Türkiye Dağıtıcısı Aral

✓ Zamanında bu maden arabalarından atlamazsanız, boşluğa yuvarlanıyorsunuz.



Biraz Daha Fazla Güç

Bölümler asla tek-düze değil oyunda ve çoğu yerde gizliliklerle karşılaşabiliyorsunuz. Bu gizli bölgeleri bulduğunuzda da ekstra cana, sağlık puanınıza etki eden artı bir kalbe veya para dolu sandıklara kavuşabiliyorsunuz. Bolca araştırma yapın!

DuckTales Remastered

Varyemez Amca'nın parasına dokunmak ha!

Game Boy zamanlarında var mıydınız ortalıkta? İlk Game Boy'dan bahsediyorum. Açık gri renkli, bordo A ve B tuşlara sahip olan o fantastik alet. Zamanında kendimi yerlere atma neden olmuştu ve sahip olduktan sonra da bu durum ortadan kaybolmadı. Bence o vakitten belliymiş benim ne olacağım ama ailem herhalde hep geçici bir heves olarak gördü. Konu buraya gelmemeliydi; o yüzden DuckTales'i ilk defa Game Boy'da oynadığımı söyleyerek konuya dönüş yapayım ve ekleyeyim: O zamanlar çok eğlenmişim ama şimdi maalesef aradığımı bulamadım...

Daha renkli, daha sönük

Yapımcılar DuckTales'i almışlar, süslemiş ve yepyeni bir oyun haline getirmişler. Bunu görünüşte yapmış, oynanışı eskiye sadık bırakmış firma. İyi etmiş diyebiliriz ama bir şeylerde terslik olmuş sanki...

Öncelikle konu nedir, ona bir bakalım. Varyemez Amca adıyla bildiğimiz milyarder, soyuluyor ve bunun ardında kim var derken, büyük bir maceraya atılıyor. Macerası onu Amazon'lardan, Transylvania'ya, oradan da Ay'a kadar götürüyor.

Oyuna dilediğiniz bölümden başlayabilmeniz güzel ve bölümlerin zor olması da hoş. Üç tane sağlık puanınız var ve bunlar bitince bir canınız eksiliyor. Toplamda da iki canınız olduğunu düşünürseniz, işinizin ne kadar zor olduğunu da anlamış olursunuz bence. (Canlarınız bittiği an bölüm seçme yerine postalanıyorsunuz, her şey de yeniden başlıyor.)

Varyemez Amca'nın direkt olarak tek saldırısı, sahip olduğu bastonu bir pogo çubuğu olarak kullanarak bunun üzerinde zıplamak. Bu şekilde istediğiniz kadar zıplayabiliyor ve Mario misali, üstüne geldiğiniz düşmanı öldürebiliyorsunuz. Direkt olmayan bir şekilde düşman öldürmek için de birtakım nesnelere yine bastonunuzla vurabiliyorsunuz. Eğer nesne düşmanınıza denk gelirse düşmanınız ölüyor.

Her bölüm farklı bir temada, her bölümde farklı tipte düşmanlar var. Ne var ki bölümler biraz sıkıcı. Oyun hem zor, hem de biraz fazla eskiyi göz önünde bulundurarak hazırlanmış ve bu da daha dinamik iki boyutlu oyunların yanında DuckTales'in yavaş kalmasına neden olmuş. Bir bölümde ileri, geri sürekli bir araştırma yapma halinde olduğunuz ve hep aynı düşmanlarla, aynı şekilde karşılaştığınız için bir süre sonra, hele ki aynı bölümü öldüğünüz için bir kez daha oynuyorsanız canınız sıkılabiliyor. Bir de puan kazanma mevzusu var oyunda. Ortalıkta bastonunuzla zıplarken olsun, çeşitli sandıklar kırduğunuz için olsun, sürekli bir değerli taş bulma halindesiniz ve bunlar da para hanenize yazılıyor. O paralar ki skorunuzu belirleyen...

Grafiksel anlamda özellikle karakterlerin el çizimleri gerçekten harika; Shank ve Mark of the Ninja ile rahat yarışır. Buna mukabil, bölümlerin bilgisayarda tasarlanıp kaplamalarla bezenmesi, biraz garip durmuş. Yani iki farklı dil oluşmuş ve bu diller o kadar birbirinden farklı ki oyundaki karakterler bir anda çok ön planda kalıyor. Bu durum tüm bölümlerde rahatlıkla hissedilebildiği için de bir süre sonra iyiden iyiye gözünüze batmaya başlıyor. Platform oyunu dediğiniz şey ya Rayman Legends gibi hızlı ve eğlenceli olacak ya da Metal Slug veya türevleri gibi aksiyon kısmı ağır basacak ki sıkıcı olmayacak. DuckTales eskiden kuşkusuz ki çok zevkliydi, çok eğlenceli bir platform oyunuydu ama madem yeniliyorsunuz oyunu, biraz daha günümüze uyarla ki zevk alalım... Bence para vermeye değmez ama platform oyunlarından çok hoşlanıyorsanız, denemekte sakınca yok. ■ **Tuna Şentuna**

DuckTales Remastered

- ⊕ Karakterlerin çizimleri çok iyi
- ⊕ Eski bölümleri renkli görmek ayrı bir keyif
- ⊖ Yavaş, zor ve sıkıcı bir hale gelebiliyor

6,7

|| Alternatif **Rayman Legends**



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



Rayman Legends ★

Hem eğlenceli, hem hareketli

Rayman serisini duymamış olanlardansanız, çok şey kaçırdığınızı açık bir şekilde belirtmek isterim. Önceki Rayman yapımı olan Rayman Origins'in devamı konumunda olan Rayman Legends, o bilindik oyun yapısını bir defa daha deyim etmemize olanak tanıdığı gibi, aynı zamanda daha önce görülmemiş derecede detaylı bir dünyayı beğenimize sunuyor.

Aslında oyun camiası olarak onu Wii U'ya özel bir yapım olarak bekliyorduk; en azından 2012 yılında gerçekleştirilen E3 konferansında yapılan açıklama bu yöndeydi. Wii U'nun yeterince tutmasından mıdır, bilinmez ama Ubisoft, 2013 yılına gelindiğinde oyunun gecikeceğini ve PlayStation 3 ile Xbox 360 versiyonu üzerinde de çalışıldığını dile getirdi. Peki, en nihayetinde piyasaya çıkan Rayman Legends, bu kadar beklememize değdi mi? Sorunun cevabı açık ve net: Evet! Zaten bildiğimiz o güzide Rayman dünyasının katbekat daha da renklendirilmiş halini, gerçekten Full HD görüntüleri ve birbirinden farklı yeni tasarımları karşınızda gördüğünüz anda sizler de ne demek istediğimi anlayacaksınız. Bu arada eğer kısa bir oyun deneyimi olacağını düşünüyorsanız, çok yanılıyorsunuz. Rayman Legends, içerisinde 120 adet yeni görev barındırdığı gibi, aynı zamanda multiplayer moduna sahip. Bu uzun mu uzun macera boyunca düzenli olarak çalan müziklerse tamamen bu oyun için baştan yaratılmış.

Seri hakkında herhangi bir fikri olmayanlar için belirtmek lazım: Oyun tamamen platform türüne ait. "İlerlemeli" olarak nitelediğim bu tür, genelde içerisinde farklı bulmacalara sahip olur ki Rayman Legends da konudan nasibini almış. Olumsuz gibi oldu yazdığım cümle ama hayır, iyi ki de almış. Karşımıza çıkan haritalar içerisinde toplanabilecek birçok cisim bulunuyor. Taş, toprak, bitki, böcek, kısacası gördüğümüz objelerin büyük bir çoğunluğu bize kazanç sağlıyor. Esas gelirimizse etrafta san ve mor olarak gözükken Lumb'lardan geliyor. Ne kadar çok Lumb, o kadar çok köfte anlayacağınız. Oyuna

daldığımız zaman karşımıza çıkan görevlerin geneline baktığımızda bunların bir hayli kolay olduklarını görüyoruz ve oyunda ilerledikçe topladığımız puanlarla da açtığımız yeni görevler ortaya çıkıyor. Zorluk seviyesi ise bölümün başında bulunan kurukafa miktarıyla açıklanmakta... Üç kurukafadan itibaren karşımıza çıkan bölümlerse ziyadesiyle zorlayıcı; hele dörde gireceksiniz, iyi düşünün.

Oyunun genel yapısı haricinde bulunan multiplayer kısmında, tıpkı Rayman Origins'te olduğu gibi co-op şeklinde oyun deneyimi yaşayabiliyoruz. Beş kişinin aynı anda oynayabildiği bölümlere ek olarak bir de "Kung Foot" isimli mod bulunuyor. Ortada zıplayan bir futbol topu ve taraflara ait iki kalenin hâkim olduğu harita üzerinde, topa herhangi bir şekilde vurmak suretiyle rakip takımın filelerini havalandırmaya çalışıyoruz. Özellikle zor seviyelerde oyunu deneyim etmek isteyenlerin, el kol koordinasyonlarını geliştirmeleri için mükemmel bir mod olmuş.

Rengârenk olmasının yanı sıra yaratıcı bölüm tasarımları, oyuncunun isteğine göre farklılık gösteren zorluk seviyesi ve en önemlisi de akıcı oyun yapısı ile bu yılın en iyi oyunlarından birisi Rayman Legends. Birbirinden farklı bölümlerinin dışında günlük görevler, hayvan koleksiyonu ve online desteği ile de herkese hitap edebilmeyi başarıyor. ■ Ertuğrul Süngü

Rayman Legends

- ⊕ Eğlenceli oyun yapısı
- ⊕ Bol miktarda görev
- ⊕ Sıkılmadan ilerlemek
- ⊕ Harita içerisindeki gizli bölgeler
- ⊖ Üst zorluk seviyesinde kitlenip kalmak

9,0

|| Alternatif LittleBigPlanet 2

Puanlama

Bölümlerden kazandığımız puanlar bir hayli önemli. Kendileri sayesinde birçok farklı kupa kazanıyor ve online ortamlarda başarılarımızı gösterebiliyoruz. Aynı zamanda belirli bir puan sonrasında Lucky Ticket kazanıyoruz. Kazıkazan mantığına sahip biletlerle fazladan bolca puan ve eşya toplayabiliyoruz.





Yapım **Interceptor Entertainment**
Dağıtım **Apogee**
Tür **FPS**
Platform **PC**
Web www.riseofthetriad.net

O Göz Nerede?

Eski oyunda düşmanlarımızı öldürdüğümüzde, daha doğrusu onları patlattığımızda zaman zaman bir göz fırlardı, ekranın önünden düşerdi. O zamanlar için çok enteresan bir dokunuştur ve yeni oyunda, bu detayın var olacağını düşünmüştüm ama onu bile göremedim...

Rise of the Triad

Eski günlere özlem...

Etrafta Doom, Hexen gibi oyunların olduğu bir dönemde çıkıp gelmişti Rise of the Triad. Yine ceketli Nazi askerlerine karşı savaşmamız isteniyordu ama oyun, o dönem için bir seviye daha ilerdeydi. Bir kere çok hızlı bir oynanışı vardı. Grafik teknolojisi bir ölçü daha ilerideydi ve diğer FPS'lerle karşılaştırılınca dikey yönde daha fazla yüksekliğe sahipti. Şahsen çok sevmiştim oyunu ve yeniden yapıldığını, günümüze uyarlandığını görünce de bayağı bir heyecanlandım, sonra da heyecanım ağızıma tıklıldı kaldı. Oyunu açtığımda grafik ayarlarından en yüksek ayarı seçmedim ki hüsrana olmasın. Bir alt seçenekle başladım ve ileri tuşuna bastığımda karakterim saatte 100 km ile ileri atıldı. Üşendim bakmaya ama 100fps ile falan oynuyordum herhalde. Etrafa da baktım, kaplamalar, gölgeler pek bir şeye benzemiyor, en yüksek ayarlara çektim grafikleri. Karakterimin hızı belki 80 km'ye düştü ama grafikler olduğu yerde kaldı. Şimdi grafik önemli değildir belki diyeceksiniz ama bu kadar uyduruk olmalarını da beklemiyordum. Hele ki bağımsız FPS'ler bile artık eli yüzü düzgün bir görseleliğe sahipken, Rise of the Triad'ın bu kadar kötü gözükmesine tahammül edemedim. 20 yıl önce askerler kinta kinta yürüyorlardı, hala öyleler. Herhangi bir esnekliğe sahip değiller, zekâ deseniz zaten yok. Headshot ile tek vuruşta öldürmek yok, strateji belirlemek yok. Mekânlar kötü, ışıklandırılmalar yok, engeller anlamsız, düşmanlar kötü, silahlar sıkıcı, mekânlar bir kez daha kötü, grafikler kötü, her şey kötü! Sözde A.B.D.'nin açıklarındaki bir adayı işgal etmiş Triad'ı düşürmek için bir maceraya çıkıyoruz ama senaryo bundan ibaret. Bundan sonrası artarda gelen bölümlerden oluşuyor. Hikâyenin anlatılışı bile sıkıcıydı, öyle diyeyim.

Oyunun yapımcıları kendilerini modellemişler ve bize farklı karakter seçenekleri olarak sunmuşlar. Bu olay oyunda hiçbir farklılık yaratmıyor zaten ve bir de bunun üstüne, karakterler çirkin olmuş gayet. (Yapımcılar çirkin olabilir mi?) Seçtiğiniz karakter hangisi olursa olsun fark etmiyor ve yanınızda tabanca, makineli tüfek, roketatar gibi silahlardan bir

tip taşıyabiliyorsunuz. Yani iki farklı makineli, üç farklı roketatar cihaz taşımanıza müsaade edilmiyor. Böylesine karambol bir oyunda, bu tip bir detaya gidilmiş olması da saçma olmuş bana sorarsanız. Sanki çok taktiksel, çok gerçekçi bir FPS oynuyoruz da her silahtan bir tip taşıyoruz. Saçma.

Yıllar öncesinin oyununa sadık kalınarak, bölümlerde birtakım paraların ve cisimlerin peşinden koşma adedi de sürdürülmüş. Özellikle haritadaki gizli yerlerde bolca para gizli oluyor ama bunları bulup bulmamak da tamamıyla size kalmış.

Oyunun zevksiz olması yetmiyormuş gibi, yapımcılar oyunu bir de zor yapmamış mı... Sağlık barı kendi kendine dolmuyor ve yaralanmak da çok kolay. Ancak çevrede bulabileceğiniz, ne olduğunu hiç anlamadığım çeşitli yiyeceklerle sağlığını toparlıyorsunuz. Oyun eğlenceli olsaydı, bu konuda bir sıkıntı olmazdı ama şu durumda resmen külfet haline gelmiş bu olay da.

Multiplayer kısmı da bulunuyor oyunun ama burada oyuncu bulmak da pek zordu ben oynadığım sıralarda. Yaptığım birkaç maçta da oyunun ayarsız hızından ötürü, sıfır stratejiyle insanların birbirine girdiğini gördüm, tadım kaçtı.

Rise of the Triad'ı çok sevmek istiyordum ne yalan söyleyeyim. Eskiden aldığım keyfi yeniden alacağımı da düşünmüştüm ama içler acısı bir yapımla karşılaştım. Göz göre göre böyle bir oyun nasıl yapabildiler, hala hayretler içerisindeyim. Piyasadaki herhangi bir FPS'yi oynarsanız, bu oyundan daha fazla zevk alacağınızdan eminim. ■ **Tuna Şentuna**

Rise of the Triad

- ⊕ Sonuçta bu da bir oyun
- ⊖ Kötü grafikler
- ⊖ Kötü mekânlar
- ⊖ Kötü yapay zekâ
- ⊖ Kötü oyun mekânı

4,2

|| Alternatif **Team Fortress 2**



Yapım **Mossmouth**
Dağıtım **Mossmouth**
Tür **Platform**
Platform **PC, PS3, Xbox 360, PS Vita**
Web www.spelunkyworld.com

Spelunky ★

Ölümün hızlı ve acı verici olacak!

Benim gibi ilk oyundan habersiz oyuncuların aklına iki soru gelecektir. Biri, Spelunky nedir? İki, Spelunky sizi nasıl ele geçirir? İlk soruyu cevaplamak gerekirse Spelunky; canavarlar, tuzaklar, kullanılabilir eşyalar ve gizemler ile dolu bir platform oyunudur. İkinci sorunun cevabını henüz vermeyeceğim zira yazının sonlarına doğru cevabı öğrenmiş olacaksınız. Kolay denebilecek üç öğretici bölümden sonra tozlu madenlerde, balta girmemiş ormanlarda, soğuk buzullarda ve Mısır'ın piramitlerinde bir başımıza kalıyoruz. Macera oldukça uzun ama olduğundan uzunmuş hissi veriyor. Bunun sebebi de bu maceranın üstesinden gelebilmek için yolculuğun başında sadece dört canımızın bulunması. Mario'nun maceralarıyla büyüyen nesiller için canlarımızı her kaybettiğimizde oyuna yeniden başlamak olağan karşılanacaktır. Benim olağan karşılamakta zorlandığım kısım her yeni başlangıçta bütün bölümlerin yeniden ve rastgele bir şekilde tasarlanmış olarak karşımıza çıkması. Öyle dört canınızın tamamını bir bölümü öğrenmeye harcaıyıp oyuna en baştan başlayarak ezberlediğiniz yolları kullanamıyorsunuz. Her defasında yeniden tasarlanan bölümler sizi dört canınızla bilinmezliğin ortasında bırakıyor. Verilen canlar yetmediğinde mağaralarda mahsur kalmış sarışın bayanı arayıp kurtararak bir can kazanabiliyorsunuz. Oyunun değişken yapısını daha da tehlikeli kılan tuzaklar, dikkatsizliğinizi kesinlikle affetmiyor. Her bölümde, bölümün geçtiği mekâna göre kazıklar, yuvarlanan kayalar, asitler, lavlar ve taretler gibi birbirinden farklı birçok tuzak bulunuyor. Tuzakları bir kenara bırakırsak canlarımızın peşinde olan canavarlar olduğunu da belirtmem gerek. Uçan, zıplayan, sürünen ya da sadece yürüyen, yanımıza gelip bize zarar vermek isteyen ya da uzaktan bir şeyler atarak bunu gerçekleştiren irili ufaklı çok sayıda

düşmandan bahsediyorum. Neyse ki bu tuzaklar ve canavarlarla mücadele edebilmek için karakterimizin iki temel aracı bulunuyor. Bunlardan ilki bir çeşit kancalı tırmanma halatı ve ikincisi de fitilli bir bomba. Sınırlı sayıda bulunan bu iki ekipmanı çevrede bulabileceğimiz kutulardan ya da satıcılardan temin edebiliyoruz. Bu iki ekipman dışında birçok işe yarar eşyayı da satan satıcılar ne yazık ki her bölümde bulunmuyorlar. Bu arada denk geldiğiniz satıcılardan varsa pusula almayı ihmal etmeyin; çıkışını bilmediğiniz mağaralarda, ormanlarda, buzullarda ve labirentlerde en çok işe yarayan eşya pusula oluyor. Ayrıca yeterince bombanız varsa her yeri patlatarak çıkışa kadar kendi yolunuzu açmakta özgürsünüz. Şu ana kadar bahsettiğim Adventure modunu ve Deathmatch modunu yerel olarak bir bilgisayardan dört arkadaşınızla birlikte oynayabiliyorsunuz. Deathmatch modunda amaç, tahmin edeceğimiz üzere ayakta kalan son kişi olmak. Ayrıca Daily Challenge modunda gün içinde diğer oyunculara karşı yarışıp en çok puanı toplamayı da deneyebilirsiniz. Oyunun grafiklerininse sevimli ve göze hoş gelen yapıda olduğunu söyleyebilirim. Uzun oynanış sürelerinde dahi göz yoran, zorlama bir görsel tarz bulunmuyor. Tekrara ve öğrenmeye açık bir oynanış tarzına merakınız varsa kaçırılmayacak bir oyun sizleri bekliyor.

■ **Ahmet Ridvan Potur**



Spelunky

- Sevimli grafikler
- Değişken bölümler
- Oynanışa etki eden canavarlar ve tuzaklar
- Klavye ile kontrolün zor olması

8,9

|| Alternatif **Rogue Legacy**

İlk Oyun

2009 yılında PC için yayımlanan ilk Spelunky, bit.ly/9q3RDd adresinden ücretsiz olarak indirilebiliyor; hatta oyun oynamak kadar oyun geliştirmek ile de ilgileniyorsanız, oyunun sitesinden ilk oyunun kaynak kodlarına ulaşabilmeniz mümkün.



ARCADE



Yapım **Starbreeze Studios**
Dağıtım **505 Games**
Tür **Macera**
Platform **Xbox 360**
Web www.brothersthegame.com



Oyunda araç (?) kullanımı da mevcut.



Let's Play!

Bu renkli ve güzel oyunu sadece satırlara ve ekran görüntülerine hapsedmek istemedim ve oyunu baştan sonra oynayıp YouTube kanalıma misafir ettim. Brothers: A Tale of Two Sons'ın tamamı, YouTube'daki "Rocko's Gamer Channel" adlı kanalında yer almakta. www.YouTube.com/RockoTR

Brothers: A Tale of Two Sons ★

Mesele sadece bir ağaç değil!

Syndicate gibi kült bir yapıyı günümüze taşıyan ve Ağustos ayında Payday 2 ile bizi yine çatışma dolu sahnelere sürükleyen Starbreeze Studios, ince ruhlular bir yanı da olduğunu oyunculara göstererek Brothers: A Tale of Two Sons'ı Xbox LIVE üzerinden oyuncuların beğenisine sundu. Önceki aylarda ilk bakış sayfalarında yer verdiğimiz, masalsi ve rengârenk bir görseleğe sahip olan oyun oldukça ilgimi çekince "bu masala bir dalayım, bakayım içinden neler çıkacak" düşüncesiyle 1200 MP'yi elden çıkardım. Şimdi masalın sayfalarını çevirmeye başlayabilirim...

Brothers: A Tale of Two Sons, adının verdiği ipucunu takiben iki kardeşin hikâyesini anlatıyor ve biz de bu iki kardeşi kontrol ediyoruz. Peki, neden? Çünkü annelerini kaybetmiş olan kardeşler, babalarını da kaybetme tehlikesiyle karşı karşıyadırlar. Hastalığın pençesine düşen ve durmadan öksüren babamızı doktora götürüp bilinen yöntemlerle tedavinin mümkün olmadığını öğrenince, doktorun bize işaret ettiği büyülü ağacı bulmak üzere yola çıkmaya karar veriyor ve babamıza veda ediyoruz. Hem bu doktor yolculuğunda, hem de oyunun ilk 15 dakikasında oyun bize hem kardeşlerin karakterlerini ve becerilerini, hem de oyunun yapısını ve kontrollerini öğretiyor. Küçük kardeş yaramaz, yüzme bilmeyen ama dar geçitlerden geçebilen biriyken, büyük kardeş daha güçlü ama buna rağmen temkinli bir profil çiziyor.

Oyunun bir noktasına kadar her şey güllük gülistanlık ilerliyor, sanki kendimizi yanlışlıkla bir uçurumdan aşağıya salmazsak ölmeyecekmişiz gibi geliyor ama yanlıyoruz. Oyunun demosunu oynayanların tanışma fırsatı bulduğu dev, oyundaki tek dev değilmiş. Platformları birer birer aşip kendimizi bir mağarada bulduğumuzda, karşımıza hiç de dost canlısı olmayan devler geliyor ve bizi öldürmek için anında harekete geçiyorlar. Neyse ki bu devler pek zeki olmadıklarından basit yöntemlerle ve kısa sürede onlardan kurtulabiliyoruz.

Masalsi bir dünyaya sahip olmasını bir kenara bıraktığımızda, temelde bir platform oyunu var karşımızda. Bu da şu demek: Bir oraya, bir buraya zıplıyor, duvarlara tırmanıyor, kardeş kardeşe yardımlaşıp engelleri aşıyo-

ruz. Yüksek bir tepe mi var? Büyük kardeş veriyor eli, küçükü çıkartıyor yukarı, küçük de kenardan bir ip sarkıtıyor, hop, ikisi de yukarıda! Bir başka noktada kardeşlerden biri ilerleyen bir mekanizmadaki ipe tutunuyor, diğeri mekanizmadaki engelleri ortadan kaldırarak kardeşinin sağ salım yol almasını sağlıyor, sonra o ona yardım ediyor, sonra bir daha el ele tutuşuyorlar, yardımlaşma vesaire derken bir bakmışız, engelleri teker teker aşmışız.

Açıkcası bir noktaya kadar uyanmamıştım ama bu "yardımlaşan iki karakter" olayı, bir PlayStation 2 efsanesi olan Ico'yu anımsattı bana. Ico'da daha çok tek taraflı bir yardım vardı, bu oyundaysa sürekli olarak birbirine yardım eden kardeşler söz konusu. Üstelik tek referans Ico da değil. Söylediğim gibi, masalsi bir dünyası ve atmosferi var oyunun ve yol aldıkça farklı masallara göndermeler yapıyor ya da en azından ben kendi kendime gelin güvey oldum. Örnek de verip kendimi size ispat etmek, sizi söylediklerime inandırmak istiyorum ama oyunun heyecanını da baltalamayayım, siz iyisi mi kaptığınız referansları bana bildirin. Nasıl plan?

Diyeceğim şu ki Brothers: A Tale of Two Sons, atmosfer ve oynanış açısından oldukça eğlenceli, başarılı bir oyun olmuş. Nadiren ortaya çıkan ve oyunun tıkanmasına neden olan hataları sakince karşılayıp son checkpoint'ten devam etmeyi kabullendikten sonra da pek bir sorun kalmıyor. "1200 MP'ye değer mi?" sorusuna da "Kesinlikle evet!" cevabını verip huzurlarınızdan ayrılıyorum. (Siz bu satırları okuyana kadar bir erteleme olmadysa oyunun PC ve PlayStation 3 versiyonları da an itibarıyla Steam'de ve PlayStation Store'da yerini almış olmalı.)

■ Şefik Akkoç

Brothers: A Tale of Two Sons

- ⊕ Renkli ve masalsi dünya
- ⊕ Başarılı atmosfer ve müzikler
- ⊕ Basit ve anlaşılır hikaye anlatımı
- ⊖ Nadiren ortaya çıkan teknik hatalar
- ⊖ Zaman zaman kafa karıştırıcı kontroller

8,8

|| Alternatif Ico



Open Me! ★

Açılmıyor işte!

Fırat bu oyunun indirme kodunu bana yolladığında hakkında hiçbir şey bilmiyordum. Oyunu indirdikten sonra da hakkında hiçbir şey olmadığını fark ettim. Bu uzaydaki bir nokta olma durumu oyuna tam olarak başlayana kadar devam etti. Open Me! öncelikle bana "AR Marker'ın var mı hocam?" diye sordu. "Yok, ne gezer..." dedim, PS Vita kutusunun içinde duranları unutarak. Dedi ki, "O zaman şöyle kontrast bir yüzey bul da günümüz şen olsun." PS Vita'yı oraya tutuyorum olmuyor, buraya tutuyorum olmuyor, sonunda saçma sapan bir yüzeyi kabul etti alet. "Ne yapacak burayla?" demeye kalmadı, o yüzeyde bir kutu belirdi! Sonra oyunun ismi yazdı ve anladım ki o kutuyu açmam gerekiyor. Ben de koyuldum yola...

PS Vita'nın Augmented Reality oyunlarından biriymiş meğer Open Me!. Amacımız, kameraya gösterdiğimiz yüzeyde beliren kutuları bir şekilde açmak. Kutular çok çeşitli, kutular zaman zaman çok kazık. PS Vita'yı beliren kutunun etrafında döndürmek ve sanki orada gerçekten bir kutu varmış gibi her köşesine bakmak olası. Buna yaklaşmış uzaklaşmak da dâhil ki bu şekilde detayları da daha iyi görebiliyoruz. İlk kutuyu açmak çok kolaydı. Kapağını itiyorsunuz, açılıyor. İtme, çekme, basma gibi işleri hep PS Vita'nın ekranında yapıyoruz ve oyun da buna göre tepki veriyor. Eğer alakasız bir noktaya dokunuyorsak metal bir ses geliyor ve orayla bir şey yapamayacağımızı anlıyoruz. Çekilebilir bir noktaya dokunuyorsak ufak bir "klik" sesi geliyor ve o noktayla bir şeyler başarabileceğimize kanaat getiriyoruz. Zaten kutuların neresine dokunup neresine dokunursak bir şey olmayacağını birkaç kutuyu çözdükten sonra anlamış oluyoruz.

Kutular çok çeşitli. Eğer oyunun 1 Dolarlık versiyonunu alırsanız, sadece deneme kutusuyla kalıyor ve ardından üçlü paketler halinde kutuları satın alabiliyorsunuz. Oyunun tam versiyonunu alırsanız da 48 tane kutu içeren tüm paketlere sahip oluyorsunuz. Paketlerde yer alan kutuların bazıları çok kolay çözülüyor, bazılarıysa bayağı zorluyor. Örneğin, bir kutu var ve üzerine bir kamera yerleştirilmiş. Kutunun etrafına bakmak istediğinizde kamera da sizi takip ediyor ve bir türlü kutunun sağını solunu göremiyorsunuz. Bunu çözmek için kamerayı olduğu yerden koparmak en güzeli olurdu ama onun yerine, kameranın vizörüne parmağımızı dayıyor ve onun bizi görmesini engelliyoruz. Bu şekilde PS Vita'yı kutunun arkasına çevirince de gizli bölme buluyor ve kutunun içindeki nesneyi almış oluyoruz. (Amacımız nesneyi çıkarmak aslında, kutuyu açmak değil.) Bazı kutular gizli kilitlere sahip, bazılarında kayan kutuları yerine oturtmamız gerekiyor, bazılarında tuşlara gerektiği şekilde basmak, bazılarında tuzaklardan uzak durarak işleri hallet-

mek... Kutular gerçekten çok çeşitli ve hatta bir tanesi bir robota dönüşüyor ve biz de onu Transformers misali, yeniden kutuya dönüştürmeye çalışıyoruz. Bu oyundan zevk almak için iki önemli faktör var. Ya da üç yapalım. Öncelikle AR Marker'ınız mutlaka olmalı çünkü oyun bu kartlar olmadan çok zor çalışıyor. İkincisi de elinizde PS Vita'yla, orada olmayan bir şeyin etrafında dönen garip bir insan olarak gözükmeye hazır olmalısınız. (Size tavsiyem, oyunu dışarda oynamamanız yönünde.) Ve üçüncüsü de bulmaca oyunlarına meraklı olmalısınız çünkü bazı kutular gerçekten insanın asabını bozabiliyor. Bir ufak sorun da şu ki PS Vita ile kutuların orasını burasını araştırırken yanlışlıkla PS Vita'nın tuşlarına bastığınız da oluyor, alet elinizden kayabiliyor da... Yani kullanım biraz zor ve artarda birkaç kutu çözdükten sonra üstünüze yorgunluk bile çökebiliyor şayet ki kutulara çok zaman harcadıysanız. PS Vita için çok uygun ve eğlenceli bir oyun olmuş Open Me!. Bence bulmaca seven, kafa patlatmak isteyen herkes denemeli. ■ Tuna Şentuna

Open Me!

- ⊕ Yenilikçi oynanış
- ⊕ Bağımlılık yapabiliyor
- ⊖ AR Marker olmadan çok zor çalışıyor
- ⊖ Cihazı kullanırken elinizde tutmak zor olabiliyor

8,2

Alternatif Little Deviants

Sunucuya Bağlan

Eğer oyunu PSN'e bağlı bir şekilde oynarsanız, kutuları çözdükten sonra beliren ekranda, kimin aynı kutuyu ne kadar sürede, nasıl bir başarda çözebildiğini de görebiliyorsunuz. Oyunda amacınız zaten kutuları en hızlı şekilde çözmek.

- ✓ Kutuyu yerleştirmek için AR Marker çok daha iyi çalışıyor.





Yapım Curve Studios
Dağıtım Curve Studios
Tür Bulmaca, Platform
Platform PS3, PS Vita
Web www.stealthbastard.com

7-2 BUTTON PUSHER

[00:52:18]

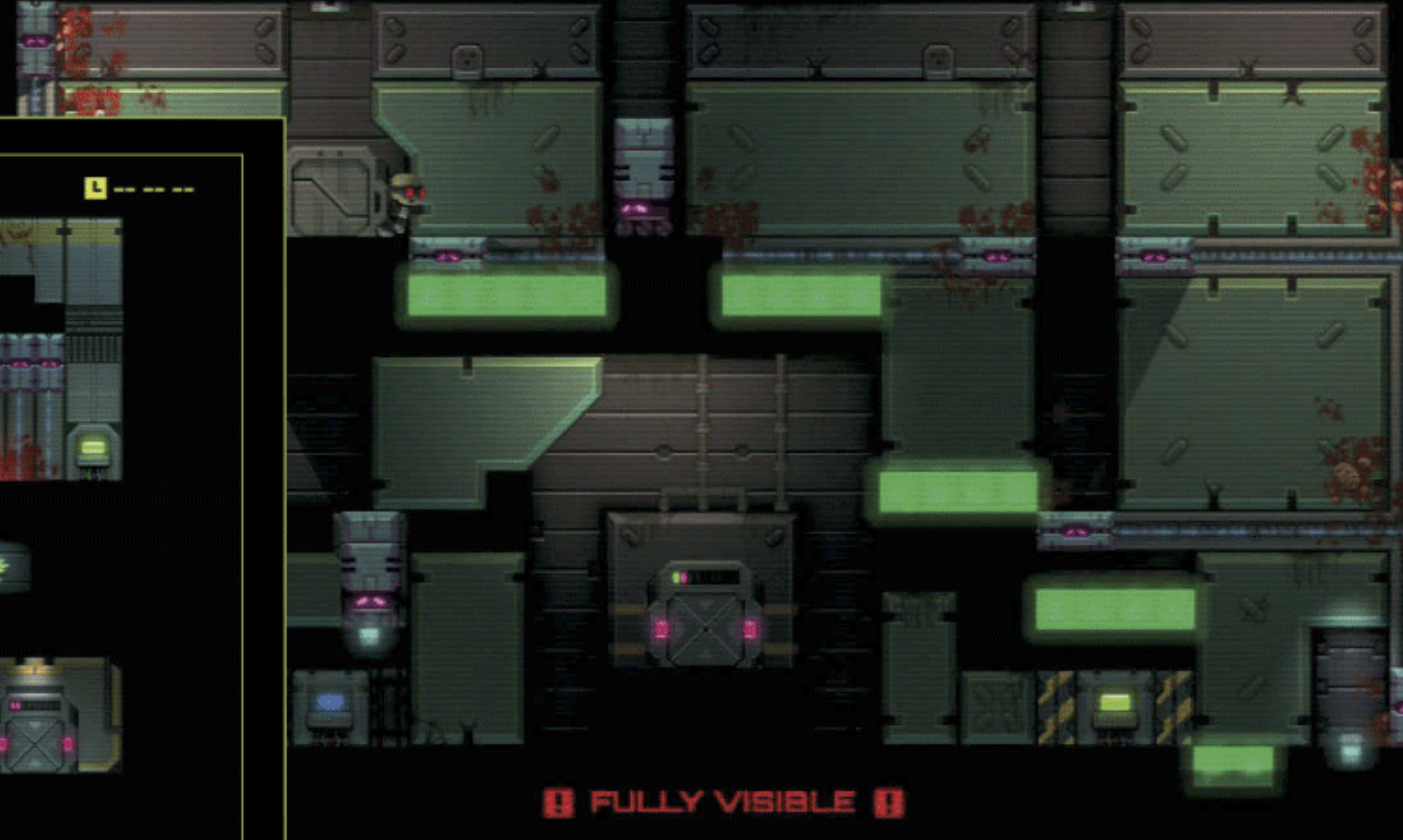


5-2 TOTAL SMASH

[00:01:25]



FULLY VISIBLE



FULLY VISIBLE

Profesyonel İş

Bir kez oyunu bitirdikten sonra kendi bölümlerinizi uğraşmak istemiyorsanız, siz de bitirdiğiniz bölümleri beş farklı özelliğe sahip karakterlerle yeniden oynamayı deneyebilirsiniz. Mesela bir süreliğine görünmez olmak ne kadar çok işinize yarardı, değil mi?

Stealth Inc: A Clone in the Dark ★

Ufak hareketlerle, karanlığın içinde...

PS Vita'nın anlamını tatilediğim bölgede çözdüm: PS Vita bir tatil aletidir. Şimdi gerçekten, evin ortasında, küçük ekranda ben niye oyun oynayayım? PC vardır, konsol vardır, onlar zaten yetmektedir. Ha bunlar yoksa amenna, o zaman PS Vita candır, PS Vita "hayattır". (Sony bana derhal slogan parası ödemeli.) PS Vita'da "büyük" oyunlar oynamak elbette ki eğlenceli (Bkz. Killzone: Mercenary testi.) fakat küçük oyunların da tadı bir başka. Misal, bu Stealth Inc'de (Stealth Bastard olarak bilinen oyunun PS3'teki ve PS Vita'daki adı.) toplamda 64 tane bölüm var (16 tane de ekstra.) ve bu bölümler de hep kısa kısa. Yani anneniz, babanız oradan size bağırıp "15 dakikaya çıkıyoruz!" dediğinde, hemen bir bölüm bitirebilirsiniz. Ya da yemek saati yaklaşıyordur, uzunca bir süreniz yoktur... Uzatıyorum, değil mi? Konuyu anladınız siz.

Daha önce PC'de oynama fırsatını bulduğum bu oyunun PS Vita versiyonunu oynarken şunları hissettim: Bu oyun Vita'ya daha çok yakışmış... Kontroller gamepad'e çok daha fazla yakışıyor ve oyunun retro stili de kesinlikle Vita'da daha iyi gözüküyor. Üstelik oyun PS3 ve Vita arasında Cross-Play desteğine de sahip olduğu için oyunu bir sistemde alıp diğer sistemde de rahatlıkla oynayabiliyorsunuz. (Cloud kaydı desteklemesi de cabası.) Bir ajan olduğumuz oyun, tamamıyla iki boyutlu. ("Yandan ilerlemeli" diyelim mi?) Biz bir klonu kontrol ediyoruz ve ajan olmamıza rağmen hiçbir silahımız yok. O kadar ki hatta, bile bile ölüme yollanmış gibiyiz. Zaten oyunda da bolca ölüyoruz. Sürekli ölmeye hazır olun ama bunun için üzülmeyin; checkpoint'ler çok yakında ve öldükten sonra herhangi bir yükleme süresiyle karşılaşmıyorsunuz.

Hiçbir cihaza sahip olmadığımız için, her bölümde ulaşmamız gereken çıkış noktasına da ancak kendi becerilerimizle varabiliyoruz. Işık -genel anlamda- bizim düşmanımız. Düşmanımız olmadığı anlar da var elbette ki ve o anları, kameraların etrafta olmadığı anları kapsıyor. Karakterimizin gözlükleri yeşil renkteyse bili-

yoruz ki bizi kimse göremez. Şayet kırmızıya dönerse görüldüğümüz anda bir şeyler devreye giriyor. Bu bir lazer ışını da olabilir, bir taret de, tüm kapıları kapatan bir mekanizma da... Gölgelerde kalmak esas işimiz oluyor ve oyun, her bölümde bize bu gölge işinin farklı versiyonlarını sunuyor. Bir platformun gölgesi, bir vantilatörün hareket eden gölgesi veya bir kutunun ardına bıraktığı gölge arkadaşımız oluyor. Her bölüm bir bulmaca silsilesi aslında ve ilerleyen bölümlerde işler zorlaşıyor, ışınlanma cihazları bile devreye giriyor. Hem zamanlamayı tutturmak, hem de düşünmek esas oluyor bu bölümlerde ama dediğim gibi endişe etmeyin; bir bölümü er ya da geç çözüyorsunuz. Bu bağlamda da oyun bir skor mücadelesine dönüşebiliyor zira sağlam bir lider tablosu barındırıyor içerisinde. Bir bölümü ne kadar hatasız, ne kadar hızlı bitirirseniz, o kadar yüksek bir dereceye sahip oluyorsunuz. Lider tablolarıyla işiniz yoksa da oyunu istediğiniz gibi oynamakta serbestsiniz.

Oyunun bir güzelliği de kendi bölümünüzü tasarlamaya izin vermesi. Birçok araçla bölümünüzü tasarladıktan sonra bu bölümleri oynayabiliyorsunuz ama nedense bölümleri paylaşmamıza izin verilmemiş. Bu sayede çok daha sağlam bir topluluk oluşturabilirdi Curve Studios ama herhalde meşakkatli bir iş bu, yaşanmamışlar...

Daha önce bu oyunu başka bir sistemde oynadıysanız, belki bir kez daha aynı oyuna para vermek istemeyebilirsiniz ama bu oyunu daha önce oynamamış olan arkadaşlara Stealth Inc önerimdir! ■ **Tuna Şentuna**

Stealth Inc: A Clone in the Dark

- ⊕ Akıllıca hazırlanmış bölümler
- ⊕ Mükemmel atmosfer
- ⊖ Kendi bölümlerini paylaşmamak

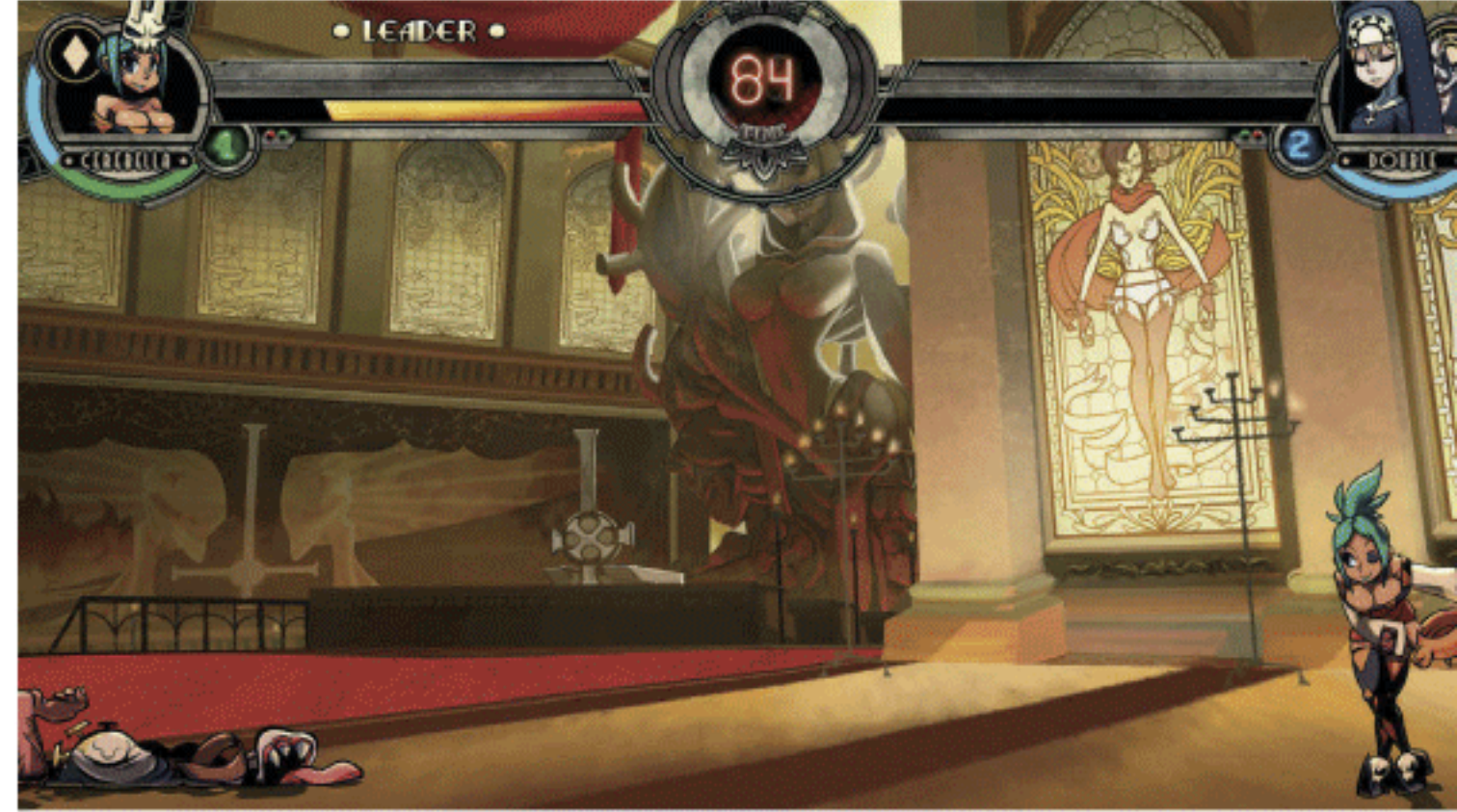
9,0

|| Alternatif Guacamelee!





Yapım Lab Zero Games
Dağıtım Marvelous AQL
Tür Dövüş
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web www.skullgirls.com



Skullgirls ★

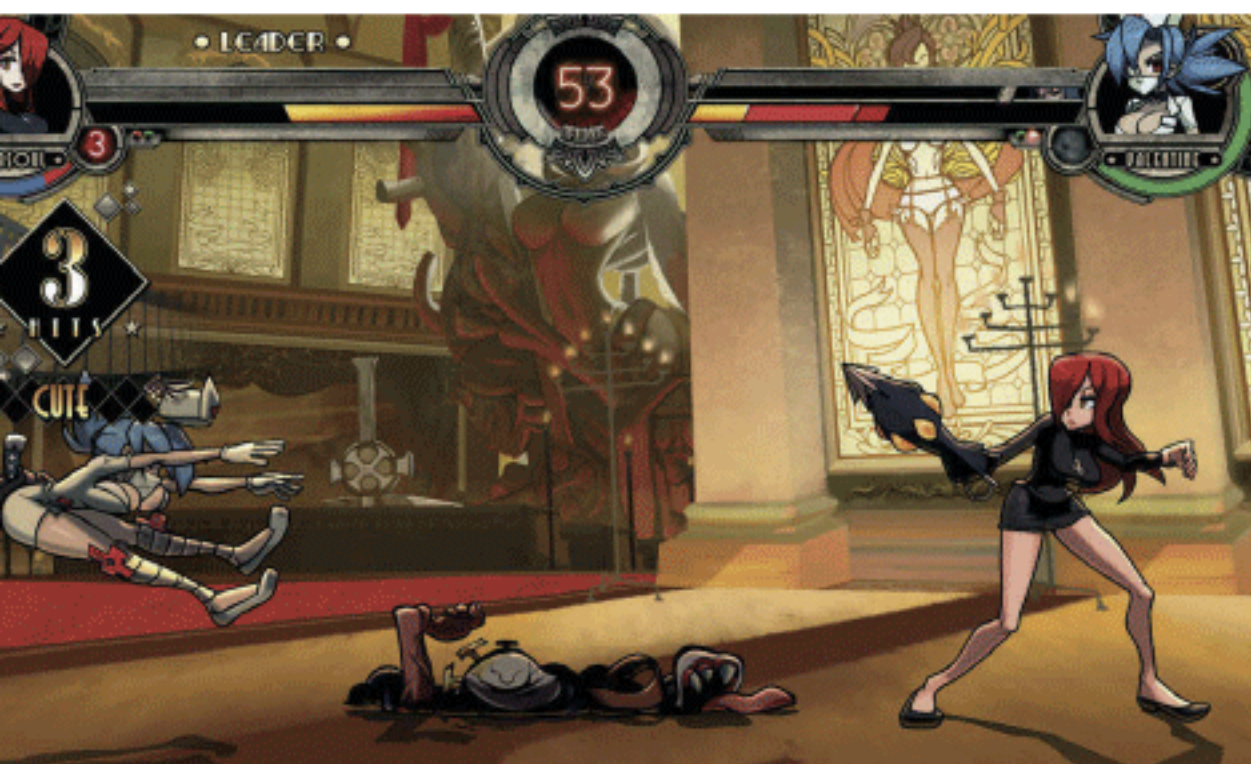
Sıradaki gelsin!

Hemen hemen her oyuncu, zamanının bir kısmını iki boyutlu dövüş oyunlarına ayırmıştır. Her dövüş yaklaşık bir dakika sürmesine rağmen saatler boyunca bu tarz oyunların başından kalkmak mümkün değildir. Zamanında atari salonları, bu oyunu oynamak isteyen ve harçlığını kapam çocuklarla dolup taşardı. Buna rağmen yıllara meydan okuyan, sevilerek oynanan dövüş oyunları bir avucun parmakları kadardır. Skullgirls'ün gözü pek yapımcıları da bu efsanelere adeta kafa tutarak dövüş oyunları turnuvalarında birçok başarıya imza atan, "Mike Z" ismiyle de bilinen Mike Zaimont'ın arkasında bir araya gelmiş. Yılların tecrübesiyle bir dövüş oyununda neler olması gerektiğini bilen Mike Z, en çok Marvel vs. Capcom 2: New Age of Heroes oyunundan etkilenmiş. Mike Z ve ekibinin Skullgirls'de kullandıkları oyun motoru ve oynanışa dair birçok özellik, Marvel vs. Capcom 2: New Age of Heroes oyunundan esinlenerek oluşturulmuş. Oyundaki takım tabanlı dövüş sistemi, karakter yardımlaşmaları, karakterlerin dövüş esnasında iyileşebilmeleri ve gecikmeli kombo sistemi bu esinlenmenin sonuçları olarak karşımıza çıkıyor. Takım tabanlı dövüşlerde hem seçtiğimiz karakterlerin kombolarını bir araya getirip rakibimizi zor durumda bırakabiliyor, hem de sağlığı azalan karakterlerimizi dövüşten çekerek aldıkları geçici hasarın etkilerinden kurtulmalarını sağlayabiliyoruz. Ayrıca oyun, bir karakterle başladığınız kombonuzu diğer karakterle devam ettirebilmenize de olanak sağlıyor. Şimdilik kısıtlı sayıda karakter bulunduran Skullgirls, çıkacak ücretli indirebilir içeriklerle bu sayıyı arttıracak. İndirilebilir içerikler ücretli olmasına rağmen oyunu yapımcıların belirledikleri

tarihler arasında alırsanız, bu içeriklere ücretsiz olarak erişebilirsiniz. Karakterlerin hepsi birbirinden olabildiğince farklı tasarlanmış ve farklı oynanış mekanikleri içeriyor. Bu sayede karaktere özgü oynanış tarzları benimseyip oyunun sunduğu görsel çeşitliliğin tadını çıkarabiliyoruz. Dövüşler eski oyuncuların hoşuna gidecek şekilde iki boyutlu ve şimdiki neslin oyuncularının tercih edeceği şekilde üç boyutlu, yani iki farklı arka plana ev sahipliği yapıyor. Karakterlerden tekrar oyuna dönersek, bizleri Single Player, Versus ve Training adında üç adet oyun seçeneğinin beklediğini görüyoruz. Single Player seçeneğinde oyunun kısa hikâyesini her karakterin gözünden deneyimleme fırsatı buluyoruz. Oyunda karakterleri kişiselleştirmiyor oluşumuz ve oyunda sonradan açılabilir hiçbir şeyin bulunmaması, her karakterle bu modu bitirmek için can atmanıza engel oluyor. Buna rağmen Arcade moduna girerek kendimizi sınavabiliyoruz. Bu modda hiç mağlup olmadan olabildiğince çok dövüş kazanmaya çalışıyoruz. Üç karaktere kadar bir takım kurabildiğimiz bu Arcade'de yardımlaşmanın önemi daha çok anlaşılıyor. Oyundaki diğer seçeneğimiz olan Versus ile oyunu aynı bilgisayar üzerinden iki kişi oynayabileceğiniz gibi, internet üzerinden de kendinize başka rakipler bulabiliyorsunuz. Son seçenek olan Training ise oyuna yeni başlayan oyuncuların oyun dinamiklerini öğrenebilecekleri ve karakterlere adapte olabilecekleri iki alt başlık içeriyor. Karakterlerin kontrollerinin klavyeyle biraz güç olması, bu iki başlığı yeni başlayan oyuncuların uğrak noktası yapıyor. Bununla birlikte oyun farklı kontrol cihazlarıyla daha rahat bir şekilde oynanabiliyor. Eski atari oyunlarına has müzikleriyle güzel vakit geçireceğinizi garanti eden Skullgirls, bilgisayarda oynanabilecek en iyi dövüş oyunlarından bir tanesi olmayı başarmış. ■ Ahmet Ridvan Potur

Squigly

Oyuna eklenecek karakterlere, oyunu satın aldığınız tarihe göre ücretsiz olarak erişebilirsiniz. Skullgirls'ü 22 Kasım'a kadar satın alırsanız, "Squigly" isimli karakter başta olmak üzere eklenecek diğer karakterleri ücretsiz olarak temin edebilirsiniz.

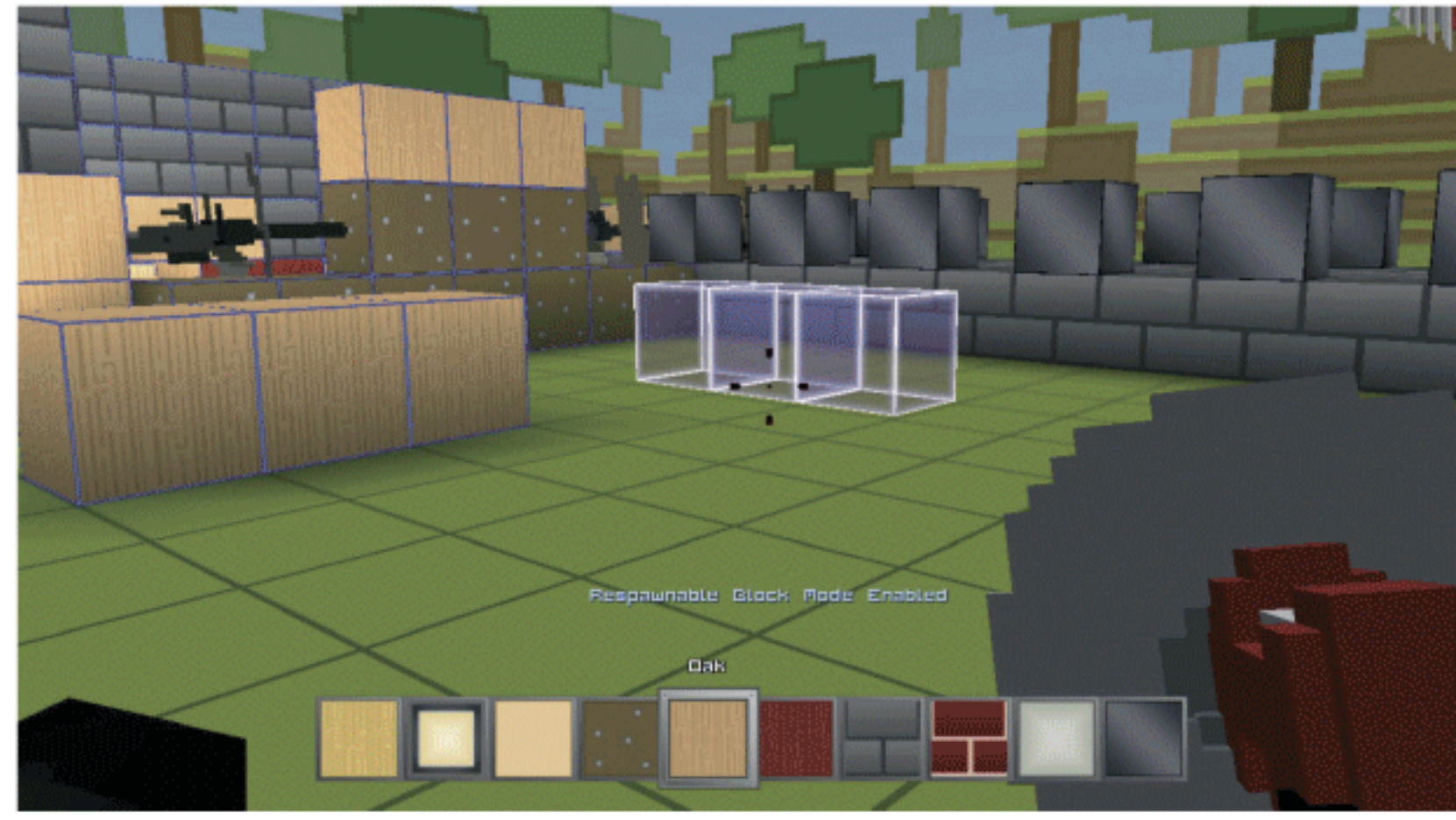


Skullgirls

- ➕ Oynanış dinamikleri
- ➕ Takım tabanlı dövüşler
- ➕ Karakterler tasarımları
- ➖ Karakter sayısının azlığı
- ➖ Klavyeyle kontrol zorluğu

8,5

Alternatif Mortal Kombat Komplete Edition



Guncraft

Biraz şundan, biraz bundan; oldu mu acaba?

Minecraft oyuncuları, yapımcı Markus "Notch" Persson'u bilirler. Notch, oyunu kadar yaptığı açıklamalarla da farkını ortaya koyan birisidir. En meşhur açıklamalarından biri, oyununu korsan oynamak için izin isteyen oyuncuya verdiği cevaptır: "Oyna ama beğenirsen satın al ve üzülme." Guncraft için yaptığı yorumsa yine aynı paralelde: "Klon oyunların büyük hayranıyım." Notch'ın dediği gibi Guncraft, kesinlikle Minecraft'ın bir klonu ve hatta bir modu gibi duruyor. Oynayıştaysa başka bir oyuna öykünmekten ötesini görmek mümkün: Call of Duty!

Guncraft, multiplayer bir FPS oyunu. Ayırt edici özelliği ise iki ünlü oyunun karşıması olması. Açıkçası uzun uzun bahsedilecek fazla bir durum yok. Minecraft'ın piksel piksel görüntüsü ve kutularla inşa etme mekaniği alınmış, üstüne Call of Duty'nin aksiyona dönük oynanışı eklenmiş. Aslında mobil dünyada bu tip esinlenmelere sık rastlansa da bilgisayar oyunlarında bir dereceye kadar bu tip durumlarla karşılaşmaz. Benzerlikler o kadar üst boyuttaki eğer Call of Duty ve Minecraft oynadıysanız, ikisini birleştirin ve işte bu oyun Guncraft.

Benzerliklerin ve farkların birleşmesi

Sınıflar alışık olduğumuz şekilde. Farklı diyebileceğimiz tek bir sınıf var, o da Shotgun Girl. Bütün bu sınıflar, ismi dâhil olmak üzere kişileştirmek mümkün... Perk sistemi de beklendiği üzere yerini almış durumda. Tüm bunların dışında, oyun stillinize göre sıfırdan kendi sınıfınızı da oluşturabilirsiniz.

Minecraft'a olan benzerliği, bu oyuna inanılmaz bir konuda avantaj sağlamış: İnşa etmek! Bölümlerimizi tasarladığımız editörün kullanışlı olması, gelecekte fazlasıyla yeni haritalar görmemizi sağlayacaktır.

Silahlarımızı tasarlayabilecek olmamızda güzel olsa da bir harita yapmak kadar zevkli olmuyor. Guncraft'ta yıkılabilir çevrenin bir alt klasmanı olan parçalanabilir çevreyle karşılaşıyoruz. Böylelikle haritalar daha dinamik, sürprizlerle dolu ve heyecanlı oluyor. Birinin parçaladığı döşemeden aşağıya düşüp düşman içinde kalmak acı olsa da güzel bir deneyim. Tabii ki benim kadar dikkatsizseniz! Bence Guncraft'ın en ciddi sorunu, karakter tasarımlarının büyüklüğü. Karakterler o kadar büyük kafalı ki iskalamak mümkün değil. Tam tersi de geçerli olduğu için rekabet odaklı bir FPS'de tatsız bir deneyimi ortaya çıkmış.

Kelime anlamı olarak klon ya da kopya demek arasında bir fark yok. Yine de klon kelimesi, kopyaya nazaran daha iyimser bir tabir gibi. Bu açıdan bakarsak Guncraft'a "kopya" demek daha doğru olur. Bu, oyunun kötü olduğu anlamını gelmiyor ama ben yine de orijinal oyunu tercih ederim. Özgür bir şekilde, bir şeyler inşa edip hayatta kalmak istiyorsam adres belli, aksiyon odaklı FPS oynamak istiyorsam adres belli. Bence bu oyunun mod olması gerekirdi. Böylelikle oyunculara bu şekilde sunulduğunda önyargılara maruz kalması engellenmiş olurdu. Bakınız, Day Z bu konuda çok güzel bir örnek. ■ Süha Al

Guncraft

- ⊕ Editör
- ⊕ Hızlı oynayış
- ⊕ Minecraft ve Call of Duty karması
- ⊖ Özgün değil
- ⊖ Karakterler çok büyük

6,8

Alternatif Ace of Spades





Oyunda fazlasıyla okuma isteyen birçok farklı bulmaca yer alıyor.

Yapım Harebrained Schemes
Dağıtım Harebrained Schemes
Tür RPG
Platform PC, iOS, Android
Web shadowrunreturns.com



Shadowrun Returns ★

RPG arayanlara kısa bir mola

İlk olarak 1993 yılında, Nintendo'nun efsane konsolu SNES'da boy gösteren yapım, ertesi yıl Sega Genesis için de piyasaya sürülmüştü. 2007 yılına gelindiğinde bir kez daha oyuncuların karşısına çıkan Shadowrun, çok daha farklı bir şekilde ve FPS olarak üretilmişti. Counter-Strike'a benzeyen oyun yapısı, her ne kadar Shadowrun dünyasını çok iyi betimlediyse de istediği başarıyı yakalayamadı. Akabinde bir süre sesi çıkmayan Shadowrun, geçen bunca zamanın ardından gerçek anlamda geri dönmüş durumda ve önceki hatalarını tamamen ortadan kaldırmış bir yapıyla karşı karşıyayız.

Shadowrun dünyası, esasen fantezi ve bilimkurgu temalarını barındıran ve ziyadesiyle bilinen bir masaüstü FRP sistemidir. Shadowrun Returns'ün yapım ekibi de konu hakkında büyük bir çaba sarf ederek hem RPG tutkunlarının alıştığı izometrik kamera açısını kullanmış, hem de oyunu olabildiğince masaüstü versiyonuna benzetmeye çalışmış. Sonuç olarak uzun zamandır hasretini çektiğimiz, harika bir RPG ortaya çıkmış... Shadowrun Returns'ün eşsiz dünyasını, henüz oyunun başındaki karakter yaratma ekranıyla deneyim ediyoruz. Life on a Limb ve The Dead Man's Switch senaryolarından birisini seçerek başlıyoruz oyuna. Steam Workshop üzerinden daha fazla senaryonun zaman içerisinde karşımıza çıkmasıysa işten bile değil ki zaten ana senaryo -bir RPG oyunundan beklenildiği üzere- fazlasıyla uzun. Karakter yaratım kısmında Shadowrun dünyasının ne kadar farklı, fantastik öğeleri bir arada barındırdığını açık bir şekilde görüyoruz. İrk olarak Human, Elf, Dwarf, Orc ve Troll seçebiliyoruz ama buradaki en önemli nokta, tüm bu ırkların teknolojinin ve büyü'nün karıştığı, fütüristik bir dünyada deneyim edebiliyor olmamız. Oyunda altı farklı sınıf bulunuyor ama benim için daha önemlisi, Shadowrun Returns'ün kullandığı muazzam yetenek ağacı sistemi. Oyunda harcayabileceğimiz yetenek puanları "Karma" olarak adlandırılmış ve yaptığımız her türlü görevden Karma puanı alabiliyoruz. Her

yetenek bir sonrakine geçmek için seviye miktarı kadar Karma puanı istiyor. Yani Body'yi "7" yapmak için yedi Karma puanı harcamak gerekiyor. Bazı yetenek ağaçları diğerlerine göre çok daha uzun ve her ağacın belirli noktalarında açılabilen özel yetenekler söz konusu. Sistemin temelindeyse seçtiğimiz sınıfın yetenekleriyle sınırlı kalmamak yer alıyor. Evet, sınıfla alakalı olarak belirli yetenekleri, bir noktaya kadar geliştirebiliyoruz ama yine de farklı yeteneklere ulaşabiliyor olmak oyunun ruhuna çok oturmuş. İş daha da ilginç kılan, bazı ana yeteneklerin kendi alt başlıkları bulunması ve ancak onları arttırdığımız kadar alt yetenekleri arttırabiliyor olmamız. Umarım açıklayıcı bir bilgi olmuştur. Bunun haricinde Shadowrun Returns ile bir nevi polisiye maceraya atılıyor. Senaryo gittikçe dallanıp budaklanıyor, etkileşim içerisine girdiğimiz NPC'lerden aldığımız bilgilerle her şey iyiden iyiye derinleşiyor. Oyunun bir diğer farklı yanı da savaş sistemi zira burada harika bir kombinasyon bulunmakta. Ne Baldur's Gate serisi gibi dur kalk yapıyor, ne de sıra tabanlı ilerliyoruz. İkisinin kaşımı olan, savaş olduğu zaman sıra tabanlı dönen ve daha çok ilk iki Fallout'taki gibi "action point" tabanlı bir sistem bu. Tabii ki "hardcore" RPG'cileri doyuracak bir yapı değil Shadowrun Returns, daha çok RPG deneyimini mobil cihazlarda da yaşatmayı amaçlamış olan bir yapı. Beklediğimden çok daha ağır ve sıkı bir yapısı var ama senaryo akıyor azizim. ■ Ertuğrul Süngü

Shadowrun Returns

- ⊕ Bol bol diyalog olması
- ⊕ Harika yetenek ağacı sistemi
- ⊕ Oyuna başarıyla yedirilen savaş motoru
- ⊕ Akıcı senaryo
- ⊖ Oyuna yeteri kadar etki etmeyen diyaloglar
- ⊖ Vasat müzikler

7,5

Alternatif Baldur's Gate: Enhanced Edition

Mobil

Vermek istediğim ilk bilgi, oyunun bir de MMO'su üzerinde çalışıldığı. Yapımcılar 2013 yılını Shadowrun Online'nın kapalı beta testi üzerinde çalışarak geçirecekler. Shadow Returns'e gelecek olursak, şimdilik sadece PC platformunda bulunan yapım, belki de siz bu satırları okurken iOS ve Android platformlarına da gelmiş olacak.



Immortal Empire

Hafıza kaybı, ölüm, tekrar diriliş...

Hafıza kaybı, sinema ve oyun dünyasının klişelerinden bir tanesidir. Bu durumun birkaç açıdan pozitif tarafları olsa da her klişenin kaderi olduğu gibi önyargılarla karşı karşıya kalması normaldir. Gel gör ki bazı oyunlarda ana karakterin geçmişini hatırlayamaması mantıklı bir şekilde açıklanınca kimse rahatsız olmuyor ve oyuncunun kendisinin karakteri şekillendirmesi sayesinde güzel deneyimlerle karşı karşıya kalıyoruz. Immortal Empire için hangisi geçerli, buna siz karar verin. Bu taktiksel çevrimiçi rol yapma oyununda hikâyemiz şöyle...

Bu diyarda herkesin gözü, büyücülerin hayat verdiği ölümsüzler adlı savaşçılarda. Bu arkadaşları tekrar canlandıran kadim büyücülerin rehberliğinde ilerleyen ölümsüzlerden biri olan bizler doğal olarak özeliz. Fakat bir sorun var. Artık ölümsüz olan birinin geçmiş hayatına dair bütün anılar hafızasından siliniyor. Konuşma, savaşma gibi temel yeteneklerini hatırlıyor ama bu sefer ölümden korkmasına gerek yok. Akıl hocamız olan Elder, ışınlama yeteneği sayesinde karaktere tekrar hayat vererek ölümü aldatmayı başarıyor. Fakat bu yeteneği kendi üstünde kullanması tabii ki mümkün değil. Bu ülkeyi yöneten tüccarların, politikacıların ve büyücü loncasının bütün dikkati Elder'lar ve ölümsüzler üzerinde. Bizler için asıl sorunsu büyük bir kötülüğün kendini göstermesi ve gitgide büyümesi. Beklediğimiz üzere bu kötülüğün yegâne alt edicisi bizleriz.

Böylelikle hem online oyunlarda her öldüğümüzde tekrar oyuna dâhil olma mantıksızlığına bir çare bulunmuş, hem de hafıza kaybının artık normal bir insan olmamaya bağlanmış olması bence güzel olmuş. Her ne kadar biz bu hikâyeyi önceden duymuş olsak da temeli olan, başı sonu belli bir olay döngüsüyle karşı karşıyayız.

Oynayış dinamiklerinden bahsetmek gerekirse birçok detay, türe aşına olan oyuncuların zorlamayacaktır. Ana karakterini seç, dengeli bir grup kur, grup üyelerinin

özelliklerini ve yeteneklerini geliştir, eşyaları bul, bunları sat veya kullan, bulduğun tılsımlarla diğer malzemelerini geliştir. Burada şahsen bir sorun görmedim; bütün bu sistem oldukça kullanışlı ve istikrarlı işliyor. Dengeli bir grup kurarsanız, oyunu kısa bir süre zorlanmadan ilerletebilirsiniz. Beş karakterle oyunu bitirmek mümkün, uzun uzun düşünüp taşınmaya fazla gerek kalmamış ama bunu karakter çeşidinin azlığına yormayın; seçebileceğiniz 13 adet "immortal" var. Grubumuzun görev alanında hareketi sıra tabanlı, haritalarımızsa gitgide büyüyen ve değişen bir yapıda; aynı zamanda düşman çeşitliliğini de bu değişime ekleyebiliriz. Fakat ortada şöyle bir sorun var ki oyundan ciddi bir görsellik beklememek lazım. Eğer görsellik sizin için birinci derecede önemliyse oyunu açmanız ile kapamanız bir olacaktır ama en azından ikinci plandaysa -hiç değilse- mükemmel müzikler sizi oyunda tutacaktır. O andan sonra oynaması bedava olan bu oyuna yatırım yapmaya değip değmediğine karar vereceksiniz. Benim size tavsiyem, tarayıcınız vasıtasıyla birkaç saat oyunu denemeniz. En azından bu kadarını hak eden bir yapımla karşı karşıyayız. Tekrar uyarmakta fayda görüyorum: Görsel beklentinizi çok düşük tutun, birkaç saat sonra gözleriniz alışacak. Son bir cümleyle, net olarak eleştirebileceğim tek unsurla incelememi tamamlıyorum. Karakterlere yönlerini buldurmak ne kadar zor olabilir ki? ■ **Süha Al**

Immortal Empire

- ➕ Müzikler
- ➕ Basit ama kullanışlı eşya yönetimi
- ➕ Dengeli bir ödeme sistemi
- ➕ Ortalama üstü bir hikâye
- ➖ Grafikler
- ➖ Yön bulma sorunları

6,5

|| Alternatif Path of Exile



< Ekran kalabalıklaştığında özel atışınızı kullanmaktan çekinmeyin.



Die!Die!Die!

Ölsünler madem...

Dr. Mario vardı zamanında. Acaba Nintendo'nun son el konsollarında yeniden baş gösterdi mi... Bu oyunda Tetris misali, düşen hapların renklerini birbirleriyle tutturup -sözde- mikropları ortadan kaldırıyoruz.

Die!Die!Die!'da ne yapıyoruz? Mikropları üstlerine ateş ederek öldürüyoruz. Bir de film vardı, belki izlemiştinizdir; bir adamı küçültüp bir insanın içine enjekte ediyorlardı, o da orada enzimlerle, mide asitleriyle, birtakım başka iç organ sıvılarıyla mücadele halindeydi. İşte düşünün ki o filmdeki gibi mikro bir ölçekteyiz ve sadece bir şırıngayı kontrol ederek ekranın sağından gelen mikropların, ekranın sol tarafından çıkmasını engellemeye çalışıyoruz. Nasıl geldi kulağa? Müthiş sıkıcı, değil mi? Belki de...

Kalabalık yapmayın

Üç tane campaign bölümü bulunuyor oyunda. Bu bölümlerin her birinde de tonla alt bölüm var. Damarlardaki mikroplara karşı mücadele vererek başlıyoruz oyuna ve 10 tane bölüm bitirsek, bağırsaklardaki (Bu da eskiden "barsak" olarak yer alıyordu sözlükte. Sonra bağırsağa çevirmişler; ben de arkadaşlarıma ukalalık yapıyordum, 'gerçeği barsak' falan diye. Açtık sözlüğü, bir baktık, öyle bir şey yok! Ya da ben hepten uyduruyorum, artık hiç emin değilim.) problemlere karşı savaşıyor ve nihayetinde vücudumuzun en önemli bölgelerinden birine, beyine ulaşıyoruz.

PS Vita'nın hem dokunmatik, hem de analog kolunu destekleyen oyunda amacımız hedef almak ve ateş etmek. Bu işi ekrana dokunup da yapabiliyoruz, hedefi analog kolla yönlendirerek de. (İki cümlede de aynı şeyi dedim.) Ekrana dokunmak daha kötü bir sonuç veriyor çünkü eliniz ekranı kapatıyor, mikroplar gözünüzden kaçabiliyor. Analog kolsa gayet iyi çalışıyor.

Sahip olduğumuz şırıngayla belirli sayıda ilaç fıskırtabiliyoruz ve bu işlemi de havan topuyla

ateş etmeye benzetebiliriz: Ateşlemeyi yaptıktan sonra ilaç partikülü belirli bir zaman sonra hedefe düşüyor. Bu da bizi planlamaya itiyor. İlaç ne zaman mikroplarla buluşacak, en etkili şekilde mikropları nasıl temizlerim?

Ve oyunda yegâne yaptığınız şey de bu arkadaşlar. Mikroplar geliyor, vuruyoruz, mikroplar gitmeye çalışıyor, vuruyoruz. Her bölümde belirli bir sayıda mikrobu temizledikten sonra bir sonraki bölüme geçiyoruz ve aynı şekilde sadece belirli bir miktarda mikrobun kaçmasına müsamaha gösteriliyor. İşler kızıştığı zaman envanterimizde az sayıda bulunan çoklu atış özelliğini devreye sokabiliyoruz ama bundan daha iyisi, bölümler sırasında ekranda belirebiliyor. Mikropları belli bir süreliğine yavaşlatma, daha hızlı ateş etme, belli bir süreliğine sınırsız ateş edebilme gibi özellikler ekranda beliriyor ve bunlara parmağımızla dokunup onlara sahip olabiliyoruz. O kadar hengâmenin içinde bunları seçmek de ayrı bir mücadele oluyor.

Campaign modu dışında oyunda ne kadar dayanabildiğinizi ölçen bir Survival modu ve dört kişiye kadar destek veren Hot Seat modu da bulunuyor ama bu modları denemek isteyeceğinizi bile düşünmüyorum.

Nereden baksanız bir Game Jam oyununa benzeyen Die!Die!Die!, maalesef 10 dakikadan sonra aşırı sıkıcı bir hal alıyor. Her bölümde farklı görevlerimiz olsa, sadece ateş edip durmasak, PS Vita'nın özellikleri daha çok kullanılsa daha iyi bir oyun olabilirdi ama ne olmuş, olamamış... ■ **Tuna Şentuna**

Die!Die!Die!

- ➕ Müzikler fena değil
- ➖ Çok sıkıcı bir oyun
- ➖ Tek yaptığınız sürekli ateş etmek

5,2

Alternatif Super StarDust Delta

Rewards

Sizi güdüleyebilecek tek şey, Rewards bölümü. Bu aslında achievement'lara denk geliyor ve oyunu ne kadar çok oynarsanız, buradaki reward'lara kavuşabiliyorsunuz. Kazandığınız ödüllerin bir işe yaramamasına diyecek bir şey yok tabii ki...





Yapım **VectorCell**
Dağıtım **Ubisoft**
Tür **Aksiyon, Platform**
Platform **Xbox 360**
Web **www.ubi.com**



VR Görevleri

Senaryo dışında oyunda VR görevleri de bulunuyor.

Bu görevler sizi çeşitli bölümlerde, zamana karşı bir mücadeleye tutuyor ve başarılı olunca da tecrübe puanı kazanıp Conrad'ı geliştirebiliyorsunuz. Oyunda ayrıca orijinal Flashback'in de ekstradan bulunduğu belirteyim.



Flashback

Yağmurdan kaçarken doluya tutulmak

DuckTales'ın yeniden yapımından sonra Flashback'ın başına oturunca tam anlamıyla geçmişe gitmiş oldum. Game Boy'da DuckTales oynayıp PC'de Flashback'ın başında eziyet çektiğim günlere şöyle bir gidip geldim. Flashback, zamanı için çok iyi bir oyundu çünkü el çizimi grafikleri, yenilikçi oynanışı ve senaryosu ile o dönem için farklı bir noktadaydı. Tüm bunların üzerine oyun bir de zordu ki... Eğer boşluklardan dikkatlice atlamazsanız, direkt aşağı düşüp ölüyordunuz, sadece önünüzde ne görürseniz ona ateş edebiliyordunuz, düşman ateşi de kesin ölüm demekti. İlerleyen kısımlarda neyse ki birkaç teknolojik ekipman buluyorduk da işler -az da olsa- kolaylaşıyordu. VectorCell ve Ubisoft işbirliğiyle geliştirilen yeni Flashback, eski oyuna olabildiğince sadık kalan bir yapım ama birkaç önemli fark var. Bunlardan bir tanesi, hemen fark edeceğimiz üzere oyunun artık el çizimlerinden uzaklaşıp Unreal motoruna teslim olmuş olması. Bu, "HD" grafikleri beraberinde getiriyor ama atmosferi de biraz bozuyor. Diğer önemli değişiklik de oyunun artık aşırı kolaylaşmış olması. Birçok oyunda bu durum görülüyor ama eskiden zor olan bir oyunun kolaylaşmış olması bayağı bir göze batıyor. Eğer fark etmediyseniz, oyunumuz 2.5 boyutlu. Bu, diğer düzlemlerde de bir şeylerin olduğunun göstergesi ama biz iki boyutta mücadele ediyoruz. Kahramanımız Conrad B. Hart, bir uzaylı üssünden kaçarken kaza geçiriyor ve hafızasını kaybetmiş bir şekilde kaçmaya devam ediyor. İlk önce ormanın ortasında buluyor kendisini ama macerası onu teknolojik mekânlara da taşıyor. Eskiden sadece yatay düzlemde ateş edebilen Conrad, artık 360 derecelik bir açıyla ateş edebiliyor ve bu da oyunu kolay yapan etkenlerden bir tanesi. Bir diğeri de sağlık barının gayet yeterli olması. Zar zor yaralanıyorsunuz oyunda ve kazara ölürseniz de kayıt noktası muhtemelen çok yakın bir yerde olduğu için hızla kaldığınız yerden devam edebiliyorsunuz. Bir

yerlerden düşmek de artık çok zor; Conrad kenarlara rahatlıkla tutunup kendini yukarı çekebiliyor. Eskiden olmayan bir başka özellik, silahınızı şarj edip ateş edebilmek; böylece çok daha güçlü bir saldırı yapabiliyor ve bazı nesnelere de patlatabiliyorsunuz. Oyunun kolaylığından dolayı pek fazla kullanmayacağınız, "gizlilikle öldürme" özelliği de yeni eklenmiş hareketlerden biri. Bu sayede düşmanınızı tek hamlede öldürmüş oluyorsunuz fakat ona ateş etmek çok daha kolay.

Ubisoft neyse ki oyunun sanatsal kısmından ödün verilmemesini buyurmuş ve hatta oyunun yegâne iyi yönü de bu diyebiliriz. Ara sahneler artık daha fazla, seslendirmeler eksiksiz ve bu sayede Conrad'ı daha iyi tanıyor, senaryoya daha iyi dâhil oluyorsunuz; hatta yan yolda hikâyede birkaç ufak değişikliğe de rastlıyorsunuz ama bunu eski Flashback'i oynamamış olanlar fark etmeyeceklerdir.

Ateş etmenin yanında oyunda en çok kullanacağınız cihazlardan bir tanesinden de bahsederek tanıtımı sonlandırıyorum. Force Field, oyun boyunca kullanmayı alışkanlık edeceğimiz bir alet ve bu alet sayesinde düşmanlarınızın kurşunlarından korunabiliyorsunuz. Kurşunlardan kurtulduktan sonra geri ateş etmeyi de ihmal etmezseniz, başarısız olma olasılığınız da bir hayli düşüyor. Çok kolay bir oyun olması ve atmosferinin de zayıf kalmış olması nedeniyle Flashback de bu ayın vasat ve hatta vasat altı oyunları arasında kendine bir yer buluyor. ■ **Tuna Şentuna**

Flashback

- ⊕ Senaryo daha iyi olmuş
- ⊖ Atmosfer zayıf
- ⊖ Oyun aşırı kolay

5,4

Alternatif **Shadow Complex**

Bir TrackMania klasiği;
uçmadan duramayan otomobiller...

Yapım Nadeo
Dağıtım Ubisoft
Tür Yarış
Platform PC
Web trackmaniaplanet.com



TrackMania² Valley

Bu sefer vadilerde...

Son yarısına yetiştiğim 90'lar, otomobil dünyasının belki de son efsane dönemidir. Böyle düşünüyorum çünkü benim için bu spor pistlerle sınırlıdır. Senna'yı izleyememiş olsam da haz etmediğim Prost'un takımına beslediğim kin, tanımadığım efsanemin içler acısı kazasında arkasında olan o ünlü Alman pilotun yenilmesine duyduğum istek (Pek sık gerçekleşirse de.) her iki hafta bir televizyona başına kilitlemeye yetmişti. Daha sonraları ralli dünyasının farkına varsam da hiçbir zaman Formula 1'in tadını alamadım. Fakat söz veriyorum, her şeye rağmen incelemeye bu önyargımı yansıtmaya-çağım. Durum, Valley ve Stadium karşılaştırmasına müsait olsa da kazananın önceden belli olduğu hiçbir yarışını sevmem. (O Alman'a bir selam daha...) Öncelikle TrackMania serisinden kısaca bahsetmek gerekir. Kısa bir pistte, tamamen doğru zamanda doğru tuşa basmaya yönelik, sürüş fiziğinin olmadığı, salt eğlence odaklı bir yarış oyunu. Ana teması multiplayer rekabetidir. Birçok oyun modu bulunmasına rağmen en kısa zamanda turu tamamlama amacının olduğu Time Attack, en revaçta olan ve hatta hemen hemen tek oynanan seçenek. Grafikler tam anlamıyla şahane ama fizik kurallarından eser yok. Tamam, kabul ediyorum, bu oyunun eğlenceli olmasının en büyük nedeni basitliği ama küçük bir çalıya takılan ralli aracı olur mu? Tamam, bu pistin büyük çoğunluğu toprakta, kabul ama yalandan arkasını sallayan hız makinelerine kanmak mümkün değil. Bir de hasar modellemesi eklenmiş ki evlere şenlik. Bir aracın turun ortasında ön kaportası uçuyorsa turunu hiçbir performans kaybı yaşamadan nasıl bitiyor? Tamam, doğru, dediğim TrackMania'nın yapısına aykırı ama olsun diye, göz boyamak için araçtan bir şeyleri koparmaya ne gerek var?

Tabii ki her şeye rağmen bir TrackMania oyunu oynamanın verdiği bütün heyecanı hissetmek mümkün. O rekabet duygusu, dikkatli olmanın gerektiği ve eğlenceli oynayıp yerinde duruyor. Üstelik buna ralli atmosferinin eklenmesi birçok oyuncuyu mutlu edecektir. Otomobil seslerindeki başarı, bu türün oyunlarıyla kapışacak seviyede olsa da müzikler her zamanınki gibi beklenen seviye değil. Online modları TrackMania'dan çıkardığımızda geriye fazla bir şey kalmıyor. Pistleri tanımak adına oynayabileceğimiz bir seçenektan başka bir şeyin olmamasının eksikliğini bu sefer hissedebilirsiniz. Çünkü oyuncu sayısı hiç de beklenen seviyede değil, aynı kişileri görmemiz çok mümkün. Tabii ki kendi pistlerinizi oluşturabilirsiniz ama bunun için çok zaman ayırmanız gerekecek. Alternatif pistleri diğer oyunculardan beklediğimize göre bu oyuncu sayısının düşüklüğü, görünenden daha büyük bir sorun gibi duruyor. Tüm bunların ışığında TrackMania² Valley, serinin sevenlerinin kaçırmaması gereken bir oyun ama yeni oyuncuların başlayacağı nokta olmaktan uzak. Eğer bu türde hızlı ve eğlenceli bir yarış oyunu arıyorsanız, aynı diğer TrackMania² üyeleri daha doğru birer tercih olacaktır. Eski oyunculara kısaca diyeceğimse şu: Biraz eksik, biraz fazla bir TrackMania. ■ **Süha Al**

TrackMania² Valley

- ⊕ Kaplamalar
- ⊕ Sesler
- ⊕ Ralli atmosferi
- ⊖ Müzikler

7,0

Alternatif TrackMania² Stadium



Yapım Full Control Studios
Dağıtım Full Control
Tür Strateji
Platform PC, Mac
Web www.spacehulk-game.com



Space Hulk

Uzay Gemisi Temizlik Servisi hizmetinizde!

Çoğunuz "Space Hulk" ismini ilk defa duyuyor olmalısınız. Ancak çok sevdiğiniz video oyun dünyasının eski dönemlerinde insanları ekran başına bağlayan önemli bir isim olarak, Space Hulk'un eski oyuncuların kalbindeki yeri başkadır. Elbette ki masaüstü oyunlarını sevenler de Space Hulk ismini çok iyi bilirler zira Warhammer 40.000 dünyasının heyecanlı kutu oyunlarından biridir.

Space Hulk'u kısaca anlatmak gerekirse uzayda başıboş dolaşan dev uzay gemileri, "Genestealers" ismi verilen, Alien'dan bozma yaratıklar tarafından istila edilmiştir ve imparatorluğun en elit birlikleri, Space Marine'ler, bu gemileri temizlemekle görevlendirilmiştir. İşte Space Hulk'un öyküsü burada başlıyor. Emrinizdeki Space Marine'ler ile yola çıkıyor ve karşınıza çıkan uzay gemilerindeki insan yiyen pis Genestealer'ları temizlemeye çalışıyorsunuz.

Kısacası oyun, dev zirhler giymiş uzay komandolarıyla dar koridorlarda, üzerinize gelen Alien'ları temizlediğiniz bir taktik oyunu. Ancak Space Marine'lerin zirhlarına o kadar güvenmeyin çünkü bu Genestealer denilen baş belası yaratıklar, bir - iki pençe darbesiyle o kolum kadar kalın çelik zirhları yırtıp atıyor. Zaten bu yüzdendir ki oyun başlarken, bu göreve çıkan 1.000 Space Marine'den sadece 50 tanesinin hayatta kaldığını okuyorsunuz.

1993 yılında piyasaya çıkan ilk Space Hulk video oyunu, o zamanların standartlarına göre etkileyici özelliklere sahipti. Piyasada "dijital rock" müzikle oyuncu karşısına çıkan ilk oyunlardan biriydi. MP3'ün olmadığı, CD'lerin piyasaya yeni çıktığı bir

çağda, elektrogitarlarla hazırlanmış tema müziğini bilgisayarın hoparlörlerinden duymak herkes için etkileyici bir deneyimdi. Bugün çok komik geliyor ama o yıllarda bilgisayardan müzik dinlenemiyordu; hatta bilgisayarlar, "biiip, buuup, cip, cup" şeklinde seslen çıkaran, "MIDI" denilen uyduruk bir dijital ses çevirme formatıyla şarkıları çalan, komik bir "çocuk" oyuncağıydı.

Neyse samidolar (samimi dost), asıl olaya gelelim. Şimdi bu Space Hulk çok büyük hevesle yeniden yapıldı. Yapıldı ama iyi yapılmamış. Grafikler 10 sene önceden kalmış. O bütün evreni dize getirmiş, 50 santim kalınlığında zirh giyen heybetli uzay komandoları, ellerini ayaklarını zor kaldırıyorlar, sanırsınız ki oraya buraya atlayan, hoplayan, Warhammer 40.000 evreninde ortamı ezip geçen komandolar bunlar değil de yılbaşında taşıyamayacakları ağır kostümleri giyip Beyoğlu'ndaki lokantanın önünde müşteri çağırıran çığırtkanlar... Warhammer 40.000 isminin utanç kaynağı bir oyun olmuş. Ayıp.

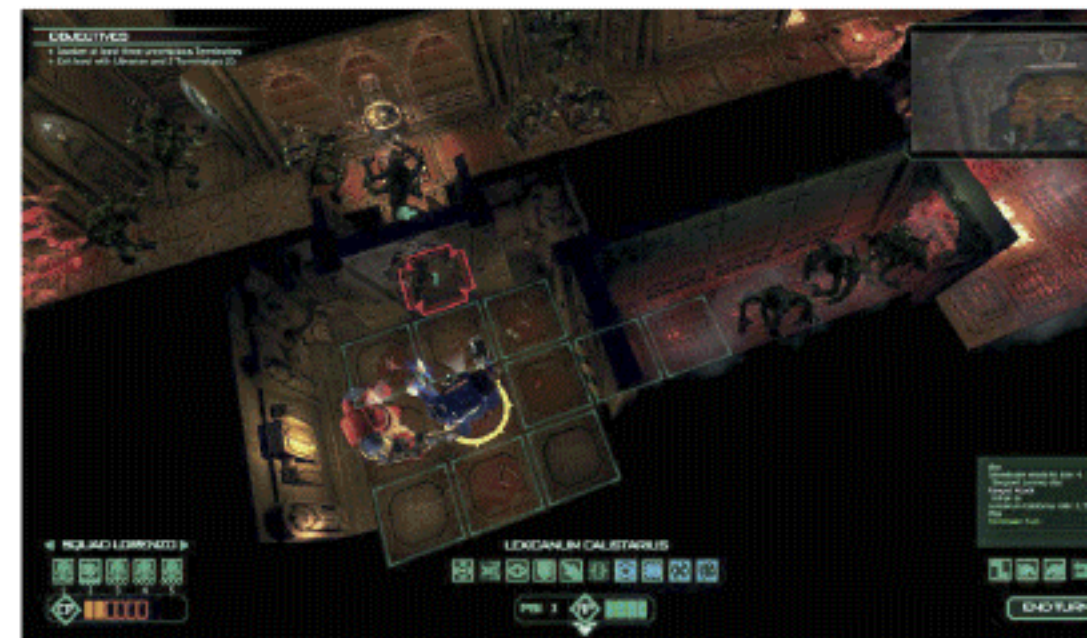
■ Cem Şancı

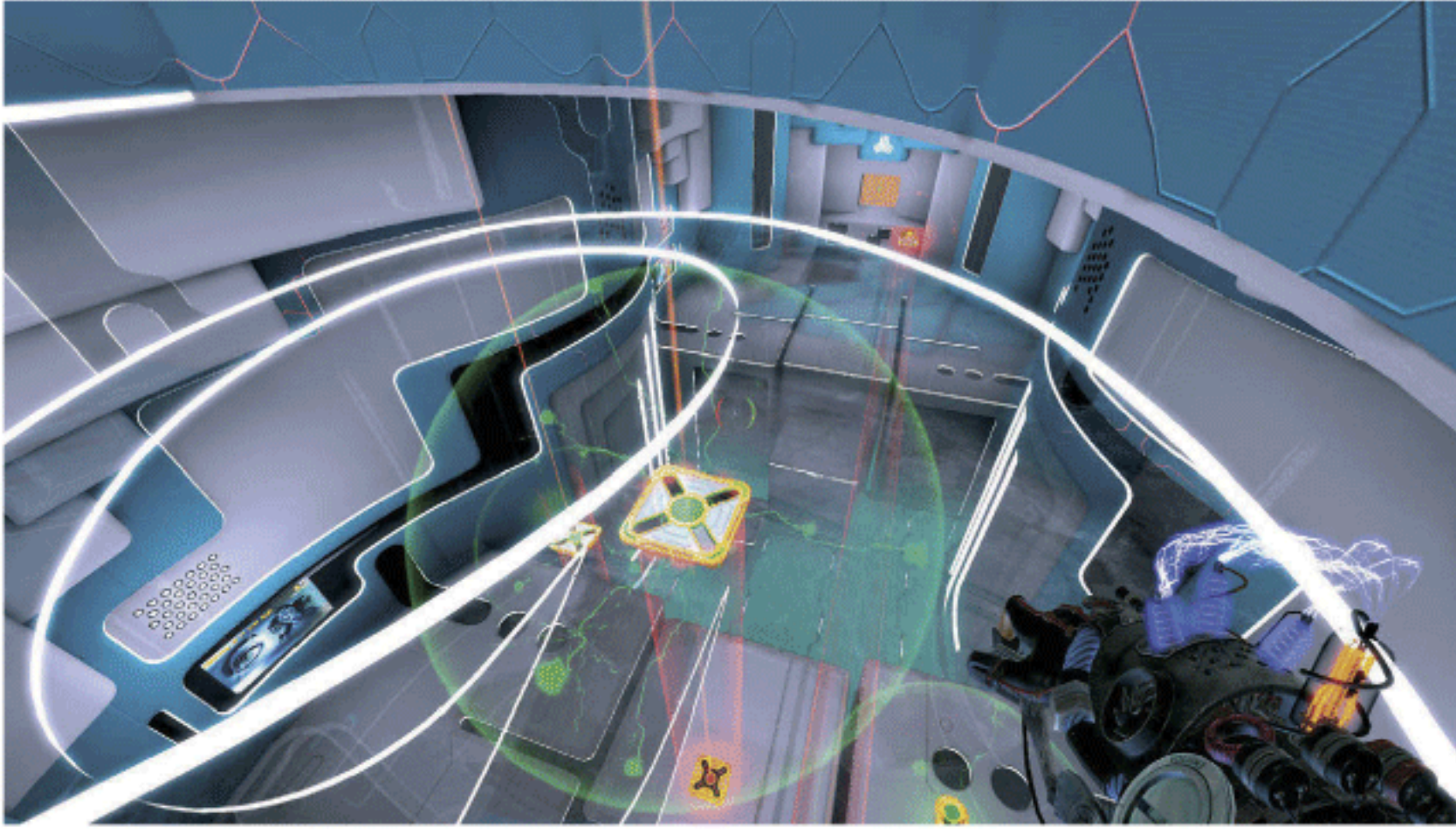
Space Hulk

- ⊕ Warhammer 40.000 dünyası
- ⊕ Masaüstü kuralların aynen oyuna uyarlanması
- ⊕ Taktik strateji
- ⊖ Zayıf grafikler ve ses efektleri
- ⊖ Müzik yok
- ⊖ Ambiyans yetersiz

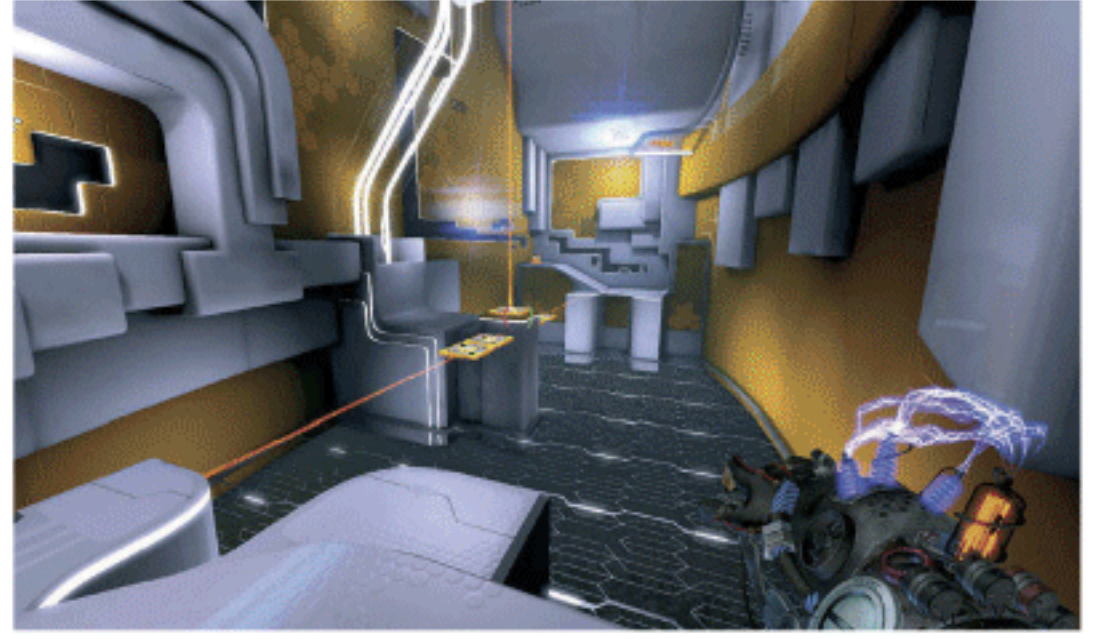
4,5

|| Alternatif XCOM: Enemy Unknown





Yapım Frogwares
Dağıtım Focus Home Interactive
Tür Aksiyon, Macera
Platform PC, PS3, Xbox 360
Web www.magrunner-thegame.com



Magrunner: Dark Pulse ★

Cthulhu mu? Ne Cthulhu'su?

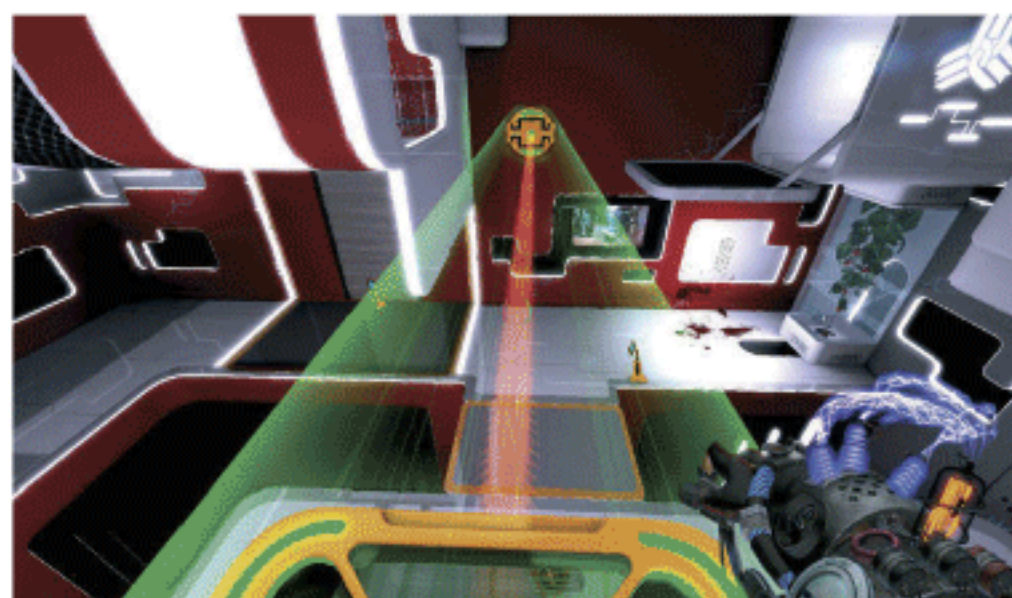
H.P. Lovecraft'ın Cthulhu Mitosu, bugüne kadar birçok şarkıya, filme ve oyuna esin kaynağı oldu. Ancak bugüne kadarki hiçbir uyarlamada siberpunk ve Cthulhu Mitosu bir araya gelmemiştir. Magrunner: Dark Pulse, birinci şahıs kamera açısından bunun gerçekleştiren bir bulmaca oyunu olarak karşımıza çıkıyor. Valve'in Portal'ının başarısının ardından Portal benzeri oyunların ortaya çıkması kaçınılmazdı. Neyse ki oyuncuların şansına birer "kopya" olmaktan öteye gidemeyen yapımların yerine "başarılı" olarak adlandırabileceğimiz oyunlar piyasa çıktı. Magrunner: Dark Pulse da bu başarılı yapımlar arasında yer alıyor.

Oyundaki karakterimiz, Dax Ward, annesini ve babasını küçükken kaybetmiş, altı kollu bir bilgisayar korsanı ve bilim adamı olan yakın aile dostu mutant Gamaji tarafından yetiştirilmiş. Dax, aile mirası zekâsı ve Gamaji'nin yoğun ilgisi ile çok önemli icatların altına imza atmış. Dax'ın bu başarısı ve manyetizma alanındaki bilgisi, Gruckezber Şirketi'nin de gözünden kaçmıyor ve şirket onu uzay araştırmaları için seçilecek yedi gönüllüden biri yaparak onurlandırıyor. Gruckezber Şirketi, manyetizmayı kullanarak yenilenebilir bir enerji kaynağı icat etmiştir ve bu yenilenebilir enerji kaynağını uzayın keşfini başlatacak hamle olarak görmektedir. Ayrıca şirket, uzaya göndereceği Magrunnerlar'ın (Manyetizma koşucuları da diyebiliriz), üst düzeyde manyetizma bilgisine sahip olmalarını istemektedir. Bu yüzden gönüllüler uzaydaki görevlerinden önce şirketin özel olarak yaptırdığı tesislerde bir teste tabi tutulurlar. Birbirinden zor manyetizma bulmacaları içeren odalara ayrılmış bu tesis adeta yedi Magrunner'ın farklı noktalardan çıkışa ulaşmaya çalışacakları bir labirenttir. Dax bu testi başarıyla geçebilmek için

Gamaji ile birlikte ürettikleri eldivene güvenmektedir. Bu eldivenle cisimleri manyetik olarak yükleyebilir ya da yüklerini değiştirebilirsiniz. Oyuna öğretici sayılabilecek, zor olmayan birkaç bulmacadan sonra iyice alışıyorsunuz. Alışmanızla beraber de oyun sıkıcı bir hal almaya başlıyor çünkü aynı renk tonuna sahip benzer odalarda bulmacalar çözmenin pek bir eğlencesi yok. İşte tam da böyle düşünmeye başladığınızda diğer Magrunnerlar'dan birinin insan - balık kırması bir yaratık tarafından kemirilmeye başladığını görüyorsunuz. Dax'ın kendini kaybetmesi ve sonrasında gördüğü hayaller de oyunun seyrini bir hayli değiştiriyor.

Bereketli Unreal Engine 3 motorundan gücünü alan oyun, şimdiye kadar hiçbir bulmaca oyununda bulunmayan gerginliği vadediyor. Peki, başarabiliyor mu? Kaliteli seslendirmeleri ve gerilim dolu müzikleriyle Cthulhu'nun nefesini ensenizde hissederken başaramadığı ihtimali aklınıza gelmiyor. Buna rağmen oyunun çok yüksek bir puan alamamasının birkaç nedeni var. Bu nedenlerden ilki, yapımcılar manyetizma üzerine kurulmuş oynanışa rağmen "zit kutuplar birbirini iter ve eş kutuplar birbirini çeker" diyerek bir ters köşeyle işe başlamış. Bu da yetmezmiş gibi uzun sürebilen yükleme ekranlarıyla oyun zevkini biraz daha baltalamışlar. Hikâye konusunda da sadece sırtlarını Cthulhu'ya dayamakla yetinmişler. Bütün bunlara rağmen benzerlerinden ayrılmayı başaran bu yapımın başarılı olmasını engelleyememişler.

Bu arada oyuna başlamadan önce Metallica'nın Ride the Lightning albümünden dinlenecek bir doz The Call of Ktulu ile oyun zevkinizi arttırabilirsiniz. Madem ortada bir çağrı var, "davete icabet adettendir" diyor ve sizleri Cthulhu'yu bekletmemeye çağırıyorum. ■ Ahmet Ridvan Potur

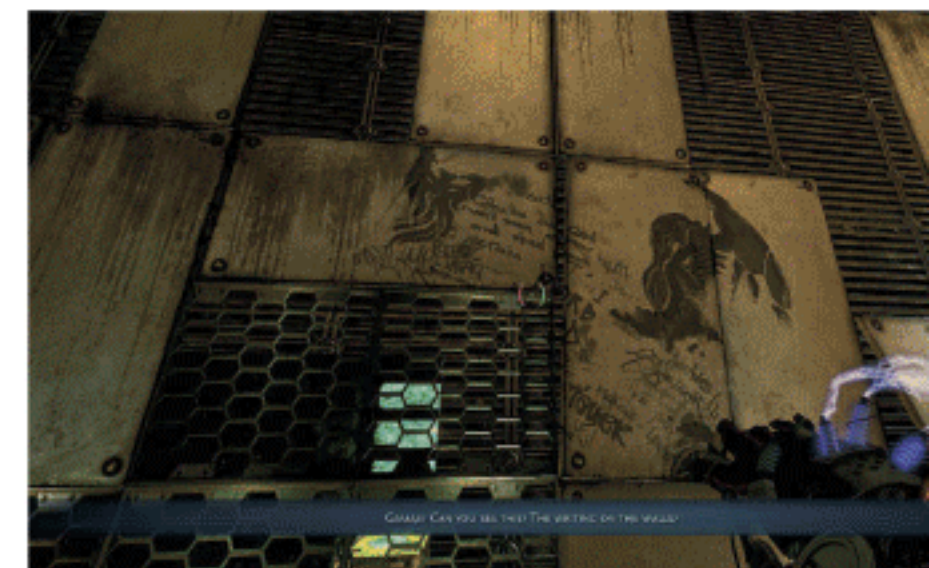


Magrunner: Dark Pulse

- ⊕ Cthulhu
- ⊕ Başarılı atmosfer
- ⊕ Zorlayıcı ve eğlenceli bulmacalar
- ⊕ Seslendirmeler
- ⊕ Uzayabilen yükleme süreleri

7,5

Alternatif Antichamber





Yapım Rondomedia
Dağıtım Excalibur Publishing
Tür Simülasyon, Strateji
Platform PC
Web tinyurl.com/17shxcj



Rescue 2013 - Everyday Heroes

Yangın var, yangın var, ben yanıyorum!

İstanbul'da yaşayanlar, 500T hattının ne kadar kalabalık olduğunu bilirler. O meşhur metrobüsleri kışkıracak yoğunluktadır ve değil dışarı bakmak, ayakta durmak bile mümkün değildir. Fakat birkaç gün önce, söz konusu otobüsteyken bir kazaya denk geldik. Tabii ki doğal olarak trafik sıkışmış, izleyiciler bir köşeye kümelenmiş ve ambulans daha yeni gelmiş. Bizim kaptansa hiç yavaşlamadan, hızlı da sayılabilecek şekilde kazanın olduğu yeri geçti. Bir süre sonra önümdeki adamın, telefonda baktığı fotoğrafa gözüm takıldı. Normalde insanların okuduğu gazetelere bile bakmam ama bu sefer gördüğüm sahneye dikkat etmemek mümkün değildi. Buradan o vatandaşa sesleniyorum: Hocam, hangi ara o arabanın fotoğrafını çektin. Hadi başardın, bir görüntü aldın ama buna büyütüp küçülterek, hem de herkesin içinde bu kadar merakla nasıl bakıyorsun?! Türkiye'de durum böyle ama Rescue 2013 - Everyday Heroes, Alman yapımı bir oyun olduğundan olsa gerek, bu tip manzaralarla karşılaşmıyoruz. Anladığım kadarıyla işler Almanya'da biraz farklı geliyor. Kalabalıklar, fotoğraf çekenler, trafik olmuyor. Oyunumuzda acil müdahale ekibini yönettiğimiz için gözlem yapmak mümkün. Simülasyon ve strateji türüne dâhil olan oyunda karşılaştığımız sorunlarsa yangınlardan, kazalardan ve benzeri vakalardan oluşuyor. Duruma göre ya insanlara yardım ediyor ya da yangınlara müdahale ediyoruz ama her işi başarılı bir şekilde gerçekleştirmek için ekibimin iyi bir ön hazırlığa ihtiyacı var.

Eski kebabçı, olmuş itfaiyeci

İşe küçük bir ekip ve boş bir istasyon ile başlıyoruz. Bu-

rada kantini, mekanik servisi, spor salonu, eğitim sınıfı, yatakhane, duşları, yönetici odası, kütüphanesi olmak üzere ihtiyacımız olabilecek her şey mevcut. Çalışanlarımızısa iki grup halindedir: İtfaiyeciler ve sağlık personeli. Bütün bu alanların işleyişini ve elemanların yeteneklerini bu bölümlerde yönetiyoruz. Fakat normal olarak herkes her yerde verimli olamıyor. Karakterlerin yetenekleri ve ilgi alanları bu noktada kişiselleşiyor. Eski bir kebabçının kantinde daha verimli olması gibi... Durum bundan ibaret değil ve çalışanlarımızın moralini etkileyen günlük olaylarla da karşılaşmıyoruz. Dün akşam tuttuğu takımın yenilmesi, birbirleriyle yaptıkları tartışmalarda hakemlik yapmak gibi... Ekibin ön hazırlığını yapıp ve araçlarımızı temin ettikten sonra artık sıra geliyor bir olaya müdahale etmeye.

Olay yerine intikal etmeden neler olduğunu bildiğimiz için hangi araç ve personel ile işe koyulacağımıza önceden karar vermek mümkün. Bazen kazalar ve yangınlar iç içe, bazen de tek tek ya da aynı anda birden fazla yerde oluyor. Olay yerine vardığımızdaysa oyun bizden durumu analiz etmemizi istiyor. Örneğin, yaralıların hangisinin durumu daha kritik veya önce nereyi söndürmem gerekiyor gibi...

Şu ana kadar bir sorun yok ama oyunun en büyük problemi kontroller. Birim mantığıyla gidersek tek tek birimleri gösteren ekranın altındaki kutular burada yok. Mecburen haritaya gidip ilgili birime tıklamak gerekiyor ama oyunun algılama sorunlarından dolayı bu, oyunu çekilmez hale dönüştürüyor. Üstelik "simülasyon" diye bir kelimenin varlığında iç içe geçen araçlar neyin nesi? Ayrıca her gittiğimiz yerde trafik açık olur mu?

Bu arada oyunun bir de Horde benzeri bir kısmı mevcut. Şehrin içindeki merkezimizde sırayla acil durumlar oluşuyor ve biz de gidip sorunları çözüyoruz. (Keşke burada oyunu kayıt edebilseydik.) Son olarak müziklere iki kelime edeceğim: Diskoya değil, insanları kurtarmaya gidiyoruz, biraz daha hassasiyet lütfen! ■ **Süha Al**



Yine dikkatsiz bir sürücü bize iş çıkardı.

Rescue 2013 - Everyday Heroes

- ⊕ Rahat oynanış
- ⊕ Detaylı istasyon
- ⊖ Müzikler
- ⊖ Kontroller
- ⊖ Atmosfer

5,5

Alternatif Emergency 2013

Mind Mould

Zoru sevenlere

Son zamanlarda Türk yapımı mobil oyunlara çok sık rastlamaya başladık. Dağıtımın kolay olması ve diğer platformlara göre daha az bütçe ve emek ile çıkarılabiliyor olması tabii ki bu yolda önemli bir avantaj.

Mind Mould, Bilişim Atölyesi tarafından geliştirilen bir bulmaca oyunu. Amacımız, bize sırayla verilen parçaları kullanarak belirli bir şekli oluşturmak. Şekli oluştururken, verilen parçaları tek dokunuşla sola doğru döndürebilirken çift dokunuşla da tam tersine çevirebiliyoruz. Parça çevirme konusunda oyunda biraz sıkıntı olduğunu söylemek istiyorum. Özellikle çift dokunuş esnasında yanlışlıkla döndürme işlemi gerçekleşebiliyor ki bu da biraz sinir bozucu. İşimize yaramayacak parçaları ekranda bulunan çöp sepetine atarak yok edebiliyoruz. Burada önemli olan, hamle sayısına dikkat etmek çünkü her bölümde sınırlı hamle sayısına sahibiz. Oyunun bana göre en büyük eksilerinden biri ise fiziksel olarak uymayacak parçaların gelebiliyor olması. Bu durum, yok yere hamle sayımızı harcamamıza sebep oluyor. Yanlış

yerleştirdiğimiz son parçayı geri alabiliyoruz, daha öncekileri geri alamıyoruz. Bu esnada oyunda yer alan iki farklı yardımcı imdadımıza yetişiyor. Yardımcılardan birisi sadece bir parçayı yok ederken, diğeri iki veya daha fazla parçayı yok etmemizi sağlıyor. Doodle Fit türündeki oyunlarda parçaları istediğimiz an geri koyabiliyor ve kullanılacak olan tüm parçaları aynı anda görebiliyoruz. Sırayla gelen parçalar ve son hamle hariç geri alamama özelliği yüzünden oyun zaman zaman oldukça zorlaşabiliyor. Bu zorluğuna rağmen boş vakitlerinizde oynayabileceğiniz bir yapım. ■ **Emre Öztınaz**

Mind Mould

- ⊕ Uzun oyun süresi
- ⊕ Yardımcılar
- ⊖ Kontrollerdeki gecikme problemi
- ⊖ Tekrar eden müzikler
- ⊖ Oyun mekanikleri bazen can sıkabiliyor

7,0



Papers, Please ★

Pasaport lütfen...

Evet, aynen spotta yazdığım şey bu oyun. Yurtdışına gitmiş olanların aşına oldu, gitmemiş olanlarınsa Cem Yılmaz'ın anlatımıyla haberdar olduğu o sahne, o an. Memurla karşı karşıya gelinir, pasaport istenir, memurla tedirgin bakışmalar, içten dua etmeler ve "Siz şöyle kenarda bekleyin." cümlesinin ardından gelen iki memurun kolunuza girişi, sizi götürüşü... (Umarım başınıza gelmemiştir.) "Papers, Please" adlı oyun, tam da bu sahneleri canlandırıyor adeta ve bizi bu kez pasaportu veren değil, alan ve kontrol eden kişi rolüne sokuyor. Sınır kapısında çalışan bir kontrol memurunu canlandırıyoruz oyunda. Oyunun Story moduna giriş yaptıktan sonra işe gidip gelmeye başlıyor, her gün mesaiyi dolduruyoruz. Bu süreçte her gün farklı kıstaslar sunuluyor bize ve biz de bu kıstaslara göre gelene, gidene "geç" ya

da "geçme" diyoruz. Kimi zaman yabancıları içeriye almamamız isteniyor, kimi zaman geçiş bileti şartı konuyor, kimi zaman sadece belgelerin geçerli ve doğru bilgilere sahip olması yeterli oluyor. (Bazense işin rengi ciddi anlamda değişiyor.)

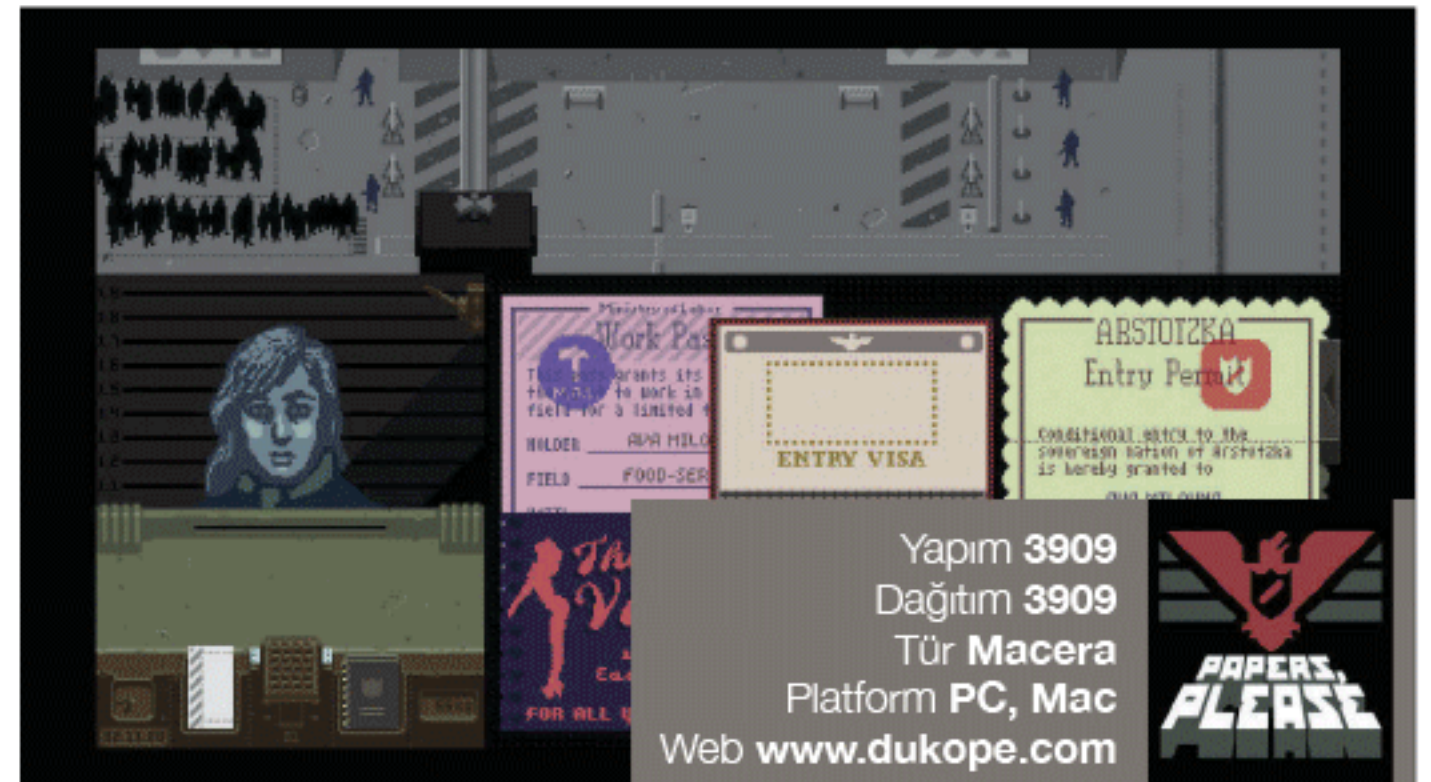
Oyun şöyle işliyor: Biz geçiş kapısında, masamızın başında bekliyoruz, "Next!" (Sıradakil!) anonsu yapıyoruz, karşımıza bir vatandaş geliyor ve onun elindeki belgeleri alıyoruz, kontrol ediyoruz, problem yoksa "APPROVED" damgasını, problem varsa "DENIED" damgasını basıp şahsı gönderiyoruz ve her seferinde süreç aynı şekilde ilerliyor. Gün sonundaysa maaşımızı alıp ailemizi yaşıyoruz ama bu APPROVED / DENIED konusunda bir hata yapmışsak anında faks geliyor, hata yaptığımız belirtiliyor ve para cezası yiyoruz.

Nasıl? Beğendiniz mi oyunu? Evet, bazılarıza çok saçma ya da basit gelecektir oyun ama oyuncuya verdiği "güç" oldukça ilginç hisler uyandırıyor bünyede. Hep camın diğer tarafında yer almış insanlar olarak bu kez güce sahip olmak, bu sırada insanları süzmek, sunulan belgeleri incelemek tuhaf ve bir o kadar da eğlenceli bana sorarsanız. Sonuç olarak 9.99\$'lık, bağımsız ve fazlasıyla farklı bir oyun; mutlaka denenmeli. ■ **Şefik Akkoç**

Papers, Please

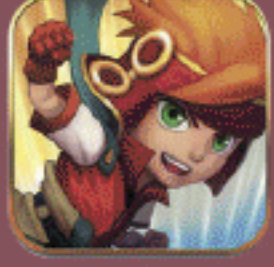
- ⊕ Yapılan işin doğasını yansıtan, boğucu atmosfer
- ⊕ İlginç içerik
- ⊕ Farklı oyun yapısı
- ⊖ Tekrar eden oynanış

9,0



Yapım 3909
Dağıtım 3909
Tür Macera
Platform PC, Mac
Web www.dukope.com





Yapım **Stirfire Studios**
Dağıtım **Stirfire Studios**
Tür **Platform**
Platform **PC, iOS, Android**
Web **www.freedomfall.com**



Freedom Fall ★

Duvar yazıları önemlidir!

Marsh, bizim kızıl mı kızıl, sevimli mi sevimli gencimiz. Bu şapşal bir gün bir kulede zindana atılıyor ve prensesine ulaşmaya çalışıyor. Oyun başladıktan kısa bir süre sonra enteresan duvar yazılarıyla karşılaşırız. Bunların hepsini prenses bırakmış. Marsh'ın ilerlediği her adımda bir duvar yazısı var ve bir yandan ipucu veren, bir yandan da inanılmaz komik bir dille ifade edilmiş senaryo akıp gidiyor. Öyle ki aşağıya doğru inen iki yol var ve birinde "Bu kolay!", diğeri "Bu zor olan!" yazıyor; sevimliliğe bak! Zor olanı geçtiğimizde daha fazla çivi, dübel ve benzeri malzeme topluyoruz. Şimdiye kadar oyunun beni uyuz etmediği-

ni anlamışsınızdır bence. Sinir eden kısma geldiğimde diyebileceğim tek bir şey var şu an: Touch key olayını keşfettiğimde oyundan gerçekten zevk almaya başladım. Yani şöyle diyeyim; oyuna başladığınızda ekran üzerinde sağ, sol, ileri, geri, aşağı ve yukarı yön olayları ekrana dokunarak sağlanıyordu ve ekranda tek bir parmağımla harita çizip Marsh'ı aşağı sürüklemekten bıkmıştım. Yön tuşlarını ekranda görmeden ilerlemek gerçekten büyük sıkıntı... Oyuna gerçekten devam etmek istiyordum çünkü sadece duvardaki yazıları okuyarak bile eğlenmeye başlamıştım. Devam edemeyeceğim o anda, seçenekler menüsünden touch key'i

açabildiğimi fark ettim ve oyun bambaşka bir hal aldı. Deneyeceksiniz ve benim gibi baştan isyan etmek istemiyorsanız bu seçeneği mutlaka açın. 2D platform oyunu olarak gerçekten başarılı, senaryosu ve grafikleri takdire şayan. Çok keyifli vakit geçirdim oynarken, platform severler mutlaka göz atsinlar. ■ **Ayça Zaman**

Freedom Fall

- ➕ Senaryo içeriği
- ➕ Zekice kurgulanmış bölümler
- ➖ Kısa oyun süresi
- ➖ Touch key optimizasyonu

8,0

Kingdom Rush Frontiers ★

Hayatım kaydı!

İlk Kingdom Rush, beni devre dışı bırakan oyunlardan biriydi; hatta son üç bölümünü geçmem çok uzun bir vakit almıştı ki arkadaşımın düşününde bile manyağa bağlayıp oynamıştım oyunu. (Pişman değilim.) Frontiers'in geleceğini ilk duyduğumda paniğe kapılmıştım, sebebi belliydi: En sevdiğim mobil

"tower defense" oyununun ikincisi geliyordu. Kayıp saatlerin ve kayıp günlerin hesabını düşünmeden daldım ve görüşüm net: İlk oyunu dövecek şekilde güzel bir gelişme söz konusu. Yine uzun menzilli okçular var, yine ağır zırhlılar dağıtacak büyü güçleri mevcut. Gelen düşmanlarda büyük yenilikler var; kimi-büyük korumalı, kimisi durmaksızın çoğalan türde... Bunun dışında kahramanlarımız var; bazıları menzilli okçular, diğerleri yakın dövüş ustası. Girdiğimiz her mücadelede sınıf atlıyorlar ve kazandığımız her bölümden sonra onların gelişimine yatırım yapıyoruz. Ben bu

kahraman olayında menzilli okçu taraftarıyım, hiç yakın dövüşçüyü kollamakla uğraşmadım. O yüzden gelen düşmana göre savunma yapıp bir de son noktada kahramanla etrafı savunduğum zaman huzuru buldum. Bunun dışında sahip olduğumuz savunma binalarını geliştirme olayı halen devam ediyor ve her oyun sonrası kazandığımız puanlarla onların da güçlerini katlıyoruz. Gelen son yenilikse "cevher" puanları; bunları oyun içinde biriktiriyor ve oyun sonunda düşmanı patlayıcılarla karşılamak, fazladan beş can ve dondurma gibi özelliklerle engellemeye çalışıyoruz. İşin özü, Kingdom Rush, mobil oyunların en iyilerinden biri. Çok net konuştum ama öyle. İnanmıyorsanız deneyin. Nasıl olsa o ücret ziyan olmayacak. ■ **Ayça Zaman**



Yapım **Ironhide Game Studio**
Dağıtım **Ironhide Game Studio**
Tür **Strateji**
Platform **iOS**
Web **www.kingdomrush.com**



Kingdom Rush Frontiers

- ➕ Yeni düşmanlar
- ➕ Yeni cevher özellikleri
- ➖ Bölüm sayısı az gibi

9,0

7DFPS
ÖZEL

Yapım maximum Tür FPS
Web www.7dfps.com

Vulpine101

Aç kalmamak adına...

Yemek, oyundaki temel amacımız ve bu da zaten bir barla simgeleniyor; mavi bar açlık oranımızı, kırmızı da sağlığımızı göstermekte. Zaman geçtikçe mavi bar hızla azalıyor ve bitince de sağlığımız düşmeye başlıyor. Temel amacımız yemek dedim ama asıl hayatta kalmaya çalışıyoruz. Bir yırtıcı olarak doğadaki hayvanları yememiz gerekiyor ve onlara yaklaşırken de sessiz olmaya bakıyoruz. Yeterince sessiz ilerlemişsek eğer, kurbanımızın üzerinde bir daire beliriyor ve bu kıpkırmızı olduğunda ileri atılıyor, kurbanımızın mavi ve kırmızı kürecikler düşürmesini sağlıyoruz. Eğer zamanlamayı tutturamazsak hem yaralanıyoruz, hem de kurbanımız kaçıyor ve aç kalmaya devam ediyoruz. Az sayıda hayvanın oyunda olması ve genel olarak pek bir amacımızın olmamasından ötürü oyun başında pek fazla vakit geçireceğinizi de sanmıyorum. ■ 7

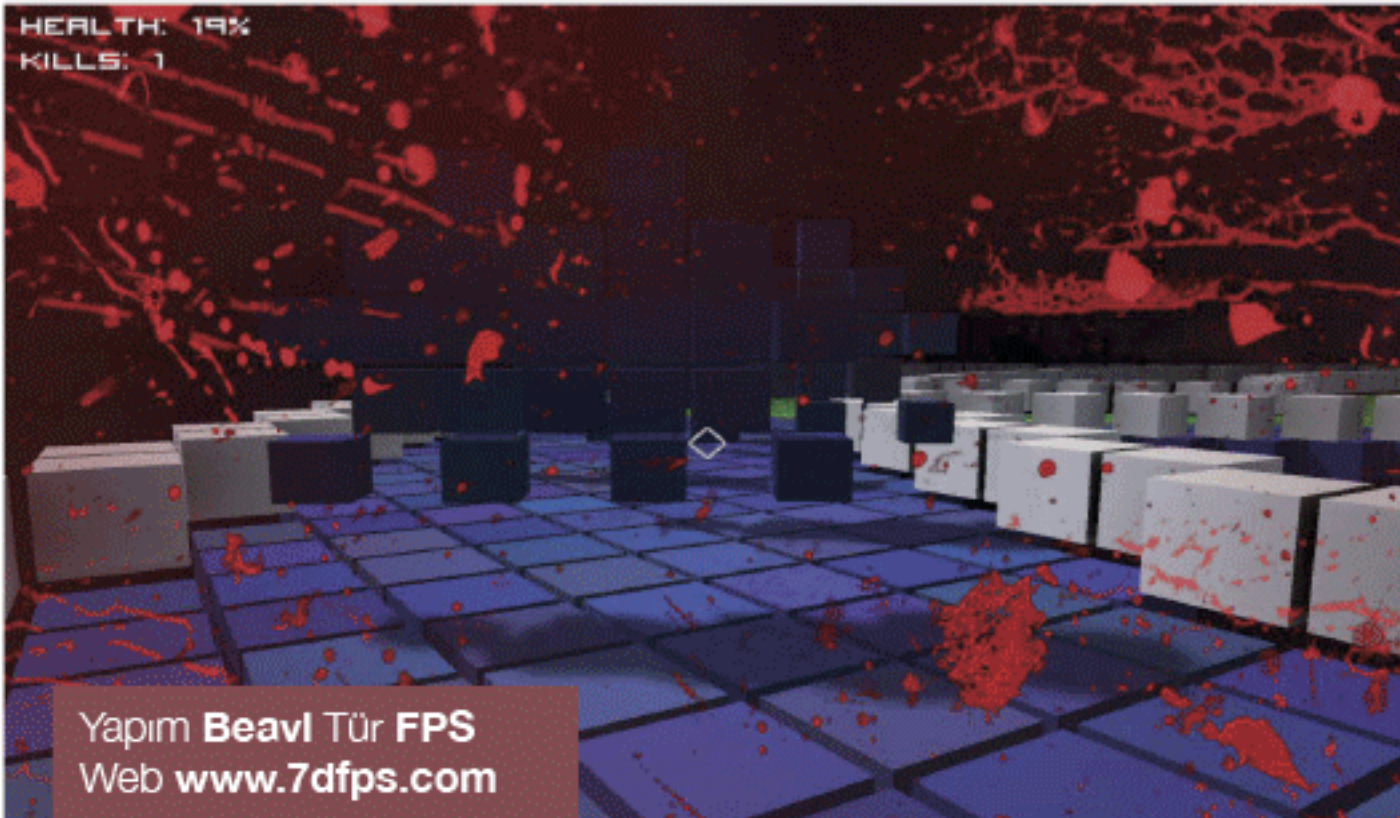


Yapım Darkfrost Tür Bulmaca
Web www.7dfps.com

FlipFlop ★

Baş aşağı döndüm ve düştüm

FlipFlop çok orijinal değil ama bağımsız bir yapım olduğu düşünülürse gayet iyi olmuşa benziyor. Az sayıdaki bölümde amacımız yeşil renkteki çıkışlara ulaşmak. Bu çıkışlar genellikle uzakta ve asla ulaşamayacakmış gibi gözükten yerlerde oluyor ama biraz kafa patlatıp biraz deneme yanılmayla ulaşılabilir. Sahip olduğumuz karakter duvarlara tırmanabiliyor ve "Space" tuşuna bastığınızda kendisini bulunduğu düzlemde bırakıp karşı platforma kadar ilerleyebilir. Yani nedir, düzlemi ayarlayıp uzaktaki bir düzleme iniş yapmak esas. Bunu yaparken hesabınızı iyi yapmalısınız, yoksa boşluğa yuvarlanmanız işten bile değil. Boşluk dışında bazı tuzaklar da önünüze çıkabiliyor ve bunları aşmak için de zamanlamayı iyi ayarlamamız gerekiyor. FPS ile bulmaca türlerini birleştiriyor FlipFlop ve aslında geliştirilmeye devam etse çok da iyi bir oyun olacağı benziyor. ■ 9



Yapım Beavl Tür FPS
Web www.7dfps.com

Galaxel

Yerden al, rakibine at

Skor mücadelesine hazırsanız, bu oyuna göz atın. Sondan başladım ama olayın en önemli kısmı bu çünkü geri kalanında çok bir şey yok. Taşadığınız silahın mermisiyle aynı renkteki düşmanları öldürebileceğiniz bir ton oyun oynamışsınızdır. Burada da durum pek farklı değil. Tek fark, silah yerine yerdeki blokları alıp aynı renkteki düşmanların üzerine atmak. Düşmanlar da Space Invaders'dakilerin bir benzeri. Sizi gördükleri an takip etmeye başlıyorlar ve üzerinde bulunduğunuz platformdan alacağınız küplerle onları vurmaya çalışıyorsunuz. İyi bir patlama efektiyle yok olan düşmanlarınızın yenileri de geliyor ve bu döngü hiç bitmiyor. Bu düşmanların yanında dikkat etmeniz gereken bir başka durum da yerden fazla blok almamak çünkü durduğunuz yerde bunu yaparsanız, platform yok oluyor ve aşağı düşüyorsunuz. ■ 6,8



Yapım maximum Tür FPS
Web www.7dfps.com

In My Sights ★

59, 58, 57...

In My Sights'ın türü aslında bulmaca olacak bir oyun ama FPS görüntüsünden oynandığı için kendine festivalde yer bulabilmiş. Senatörün konuşma yaptığı koskocaman bir salonda, bir bombanın patlayacağını öğreniyoruz ve patlama senatörün konuşması tam sonlandığı sırada, alkışlar koparken gerçekleşecek. Bu da bir dakikalık bir zaman diliminde bombacıyı kalabalık içinden bulup tek vuruşta indirmemiz gerektiğinin işareti. Düşünün ki Waldo'yu bulmaya çalışıyorsunuz ama Waldo'nun neye benzediğini bile bilmiyorsunuz! Bir kez bombacıyı bulmak işi çözüyor tabii ki ama onu bulana kadar birçok dakikanızı harcayacağınızdan emin olabilirsiniz. Oyun hakkındaki tek sorun, mouse kontrolünün iyi olmaması. Sahip olduğumuz tetikçi tüfeğinin dürbünü tek mouse hareketiyle bir grid üzerindeymiş gibi hareket edip asap bozuyor. Bu sorunu göz ardı ederseniz, oyunu seveceksiniz. ■ 8,1

ROLEPLAYING GÜNLÜKLERİ

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

En sevdiğim Role Playing Günlükleri okuyucuları. LEVEL dergisinin 200. sayısının Role Playing Günlükleri ile hepinize merhaba diyorum! Bu özel sayıda, ben ve beraber Kendo çalıştığım, daha doğrusu çalıştırıldığım, pek güzide İstanbul Kendo Kulübü'nden Ahmet Batmansuyu ve İmre Sipahi ile hazırladığımız muazzam bir makale okuyacaksınız birazdan. Bundan dört ay önce, İstanbul Go Okulu'ndan Mehmet Emin Barsbey ile Go'dan bahsetmiştik ve akabinde, üst üste iki ay da kendimce eski animeleri kaleme almıştım. Belki çok belli ettim bu serinin nereye varacağını ama hem 200 gibi muazzam bir rakamı özel bir dosya konusuyla karşılamak istedim, hem de ülkemizde giderek artan Japon kültürü

konusuna farklı bir açıdan bakmanıza yardımcı olabileceğimi düşündüm. Umarım Kendo dosya konumuz, ziyadesiyle ilginizi çeker ve bilginize bilgi katmak konusunda harika bir zemin oluşturur...

Kendo

Kelime anlamı “kılıcın yolu” olan Kendo, samurayların kılıç kullanma sanatının modern halidir. Günümüzde Kendo, geleneksel Japon pantolonu “hakama” ve ceketi “gi” giyilip başı (men), gövdeyi (do), bilekleri (kote), kalçayı ve kasıkları koruyan zırh (tare) ve dört parçadan oluşan bambu kılıç (şinai) ile yapılır. Japon geleneksel savaş sanatlarının tümüne Budo (savaşın yolu) veya Buşido (savaşçının yolu), Kendo yapanlara da Kendoka veya Kenşi denir.

Japonya Kendo Federasyonu'nun 1975 yılında belirttiği gibi Kendo'nun amacı, katana (Japon kılıcı) kullanma prensipleri ile insan karakterini geliştirmektir. Bunun doğrultusunda yine Japonya Kendo Federasyonu'nun belirttiği gibi Kendo çalışmanın amacı şunlardır:

- Zihni ve vücudu bir bütün haline getirmek
 - Güçlü, dinç bir ruh yetiştirmek ve doğru, sürekli çalışma ile Kendo sanatında gelişim için çabalamak
 - İnsan nezaketini ve onurunu saygın tutmak
 - Diğerleriyle samimiyet içinde bir araya gelmek
 - Bireysel gelişim için sürekli çalışmak
- Kendo yaparken olaylara anında tepki vermeyi ve zihnini kullanarak zaman geçirmeden

karar vermeyi öğrenirsiniz. Kendo çalışmalarının önemli amaçlarından biri, bir Kendo karşılaşması sırasında ya da kişinin içinde bulunduğu herhangi bir durumda hiçbir zaman zihinsel olarak hazırlıksız yakalanmamasını sağlamaktır.

Türkiye'de Kendo

Türkiye'de Kendo, 1999 yılında İstanbul Kendo Kulübü'nün kurulmasıyla başlar. Sonrasında yapı büyüyünce 2003 yılında Kendo Derneği kurulur. 2004 yılında Avrupa Kendo Federasyonu'na üye olan dernek, ilk olarak 2004 yılında Budapeşte'de düzenlenen Avrupa Kendo Şampiyonası'nda ülkemizi temsil etmiştir. Ülkemiz, 2004 yılından beri düzenli olarak bu şampiyonalarda temsil edilmektedir. Dernek uluslararası Kendo federasyonuna üye olmak için çalışmalarına devam etmektedir. 2006 yılından itibaren de Türkiye genelinde şampiyonlar düzenlenmektedir ve katılımcı sayısı her yıl giderek artmaktadır. Kendo derneğinin web sitesi (www.kendo-tr.com) üzerinden kulüpler, şampiyonalar ve haberler hakkında bilgi alınabilir.

Derecelendirme

Diğer Uzak Doğu sanatlarında olduğu gibi, Kendo'da da kişinin seviyesinin belirlenmesi bir derecelendirme sistemi kullanılır. Bunlar “kyu”, “dan” ve “s”ogo” adı verilen üç sistemdir. Kyu, alt kademede çalışanların seviye kategorisini temsil eder ve 1'den 6'ya kadar derecelendirilir.



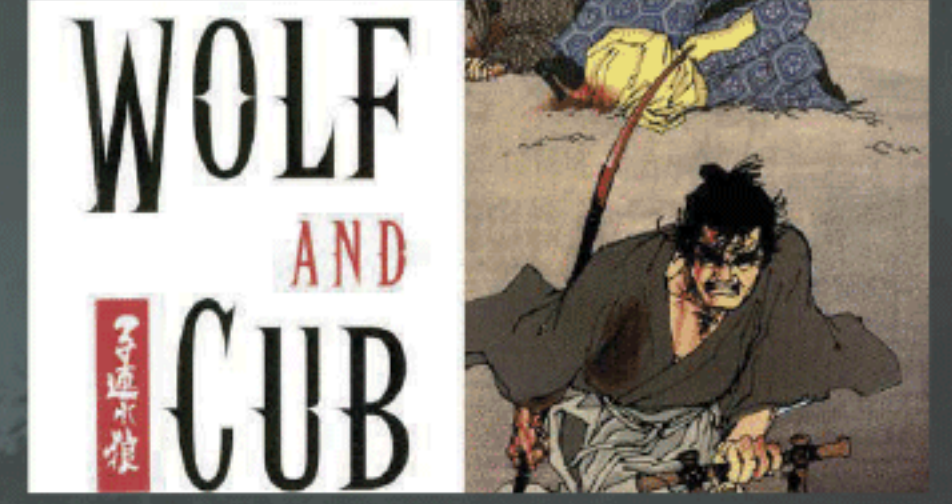
NE DİNLEDİM



Azam Ali

Azam Ali, dinlediğiniz andan itibaren kendisine yapışacağınız, A.B.D. doğumlu ama aslen İran asıllı bir şahsiyet. Bir yandan Batı ezgilerini, bir yandan da Doğu'nun o mistik havasını taşıyan eserlerini, bugüne kadar birlikte çalıştığı Vas, Niyaz ve Roseland gibi farklı gruplarda, farklı şekilde dışa vurmuştur. Bir başta deyişle New Age akımından fazlasıyla etkilenen Azam Ali, her şarkısı tek tek dinlenesi nadir insancıklardan birisi bence.

NE OKUDUM



Lone Wolf and Cub

Birazcık konumuzla da kesişmesi için seçtim bu eseri. Aslında çok eski bir seri Lone Wolf and Cub, ilk defa 1970 yılında görücüye çıktı ve 1976 yılına kadar toplamda 28 kitap olarak basıldı. Özellikle Japonya'nın Edo dönemi harika bir şekilde yansıtan seri, dönemin Shogun'unun infazcısı olan Ogami Ittō'nün ve hikâye boyunca yanında olan üç yaşındaki oğlu olan Daigoro'nun atıldığı farklı macerayı konu alıyor. Serinin Türkçe baskısı da yapılmakta...

Dan, üst seviyeleri gösterir ve 1'den 8'e kadar derecelendirilir. 1. kyu en yüksek kyu seviyesi, 1. dan en düşük dan seviyesidir. Kyu seviyeleri yerel federasyon / dernekler tarafından verilebilirken, dan seviyesi Avrupa Kendo Federasyonu'ndan onaylı en az beş kişilik jüriyle yapılan sınavda verilir. Ülkemizde her yıl dan sınavları düzenlenmektedir.

laido

Zırh (bogu) ve bambu kılıç (şinai) kullanan iki Kendocu, kimin kazandığını ve kimin yenildiğini belirleyecek bir maç yapar. Laido ise hayali bir rakibe karşı ve zengin uygulama çeşitliliğiyle kesme, saldırı ve savunma gibi eylemlerin gerçek kılıçla nasıl yapılacağını inceler.

Kılıç ustası otururken, yürürken, bütün yönlerden gelecek saldırılara hazır olmalıdır, kendini savunabilmeli ve bunlara karşılık verebilmelidir. Laido'da saldırı ve savunma, ma-ai (mesafe), hasuji (kılıç kesiş açıları) ve te-no-uchi (kılıç tutma) bilgileri açısından ele alınır.

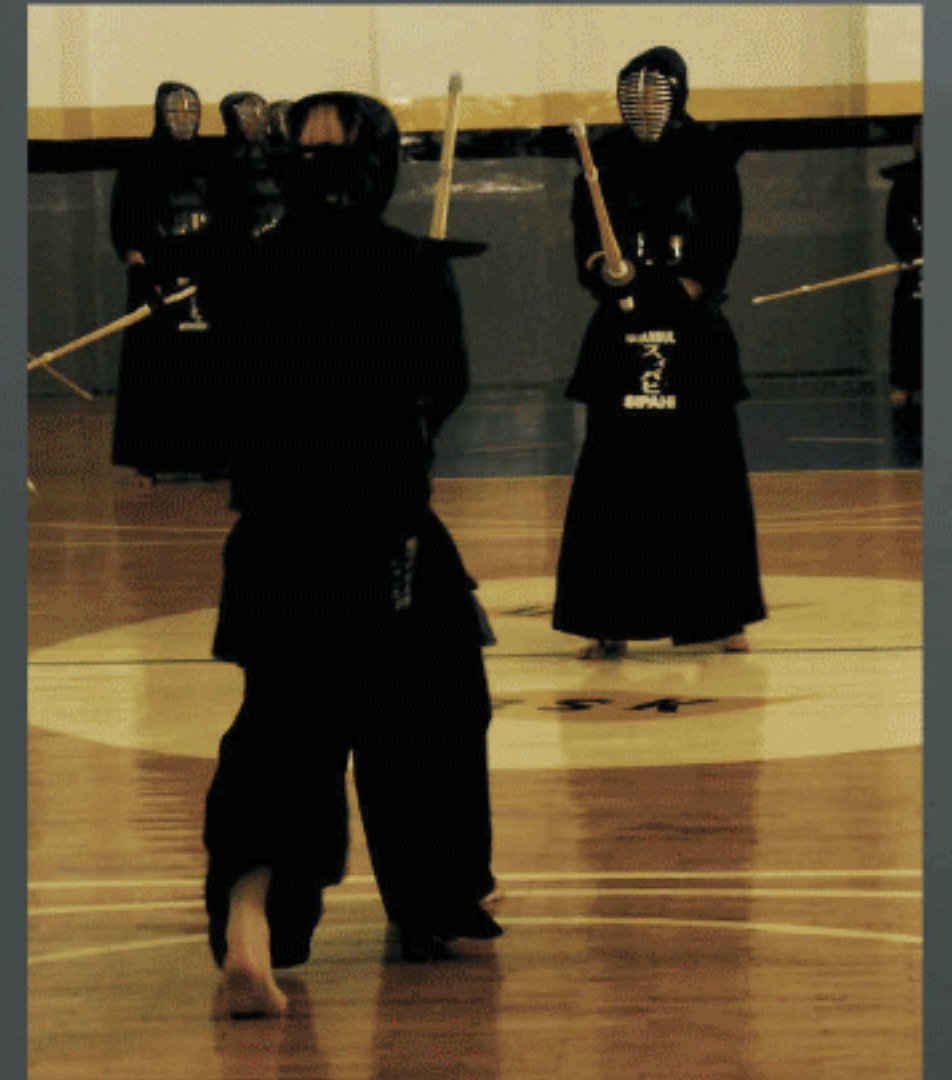
Mitolojik devirlerden beri lai, büyük kılıç sanatı olarak anılır. Tarihçesi, kılıç yapımının mükemmelliğe ermesiyle iç içedir ve gelişimi Japon savaş sanatları içinde merkezi bir rol oynar.

Nesiller boyu aktarımla gelişen lai geleneği, 600 yıl önce Hayashizaki Shigenobu'nun elinde belirgin kimliğine kavuşmuştur. Lai'i sistemli bir hale getirerek başlı başına bir bujutsu (savaş sanatı) kurar, adını da Hayashizaki-Ryu ya da Shigenobu-Ryu koyar. Ölümünden bu yana

lai'in dahi yaratıcısı ve kurucusu olarak anılır. Bugün yaklaşık 25'i yaşayan pek çok lai stiline öncülük etmiştir.

laido'nun en derin öğretisi ruhsal alandadır. Lai, sadece bir düşmanı saf dışı etmek olarak değil, içimizdeki düşmanı yenmek olarak ele alınmalıdır. Burada söz konusu olan zafer, kin nedir bilmeyen bir yüreğe sahip olmakta ve kılıcı asla çekmemekte yatar.

Tüm bu bilgiler ardından biraz da kendim yaşadıklarımı dile getirmek isterim. Açıkçası Kendo'nun ne olduğunu bilerek ama tam olarak ne yapmam gerektiğini bilmeyerek başladım bu spora. Dojo'ya ilk girdiğim anda hiçbir fikrim yoktu ne yapmam gerektiğiyle ilgili. Fakat o selamı verip adımı içeriye attığım anda etrafımı saran duygu, her şeyin kendiliğinden oturmasını sağladı. Dojo'ların geneline hâkim olan disiplin, kişilere teker teker söylenmek yerine zaten yaratılmış olan disipline yeni öğrencileri de katmayı hedefliyor. Hedeflemek ne kadar doğru bir deyiş, bu da tartışılır ama zaten içerideki sinerjiye ayak uyduramayanlar teker, teker kayboluyorlar. Bir diğer önemli nokta, Kendo'nun kendi içerisindeki o farklı ciddiyeti. Demem o ki "etrafa kılıç sallama" fikrinin konuyla alakası yok. Yazıda hocalarımın da bahsettiği gibi, durum çok daha ruhani ve bir bütünlük gerektirmekte... Haftada üç defa Kedo ve bir defa laido antrenmanı bulunuyor ve Dojo içerisinde yapılması gereken hareketler, tüm öğrenciler düşünülerek,



kademe kademe ilerliyor. Uzun lafın kısası, Kendo yapmayı "gerçekten" istemek gerekiyor ve sabır, kendi deneyimlerime göre tüm Kendo disiplinin esas noktası.

Diyoruz ve dönüyoruz siz sevgili okurlarımıza... Nasıl? Çok farklı, değil mi? Kendo gerçekten çok enteresan bir spor ve birçokları için deneyim etmek istenen muazzam bir disiplinken, kimileri için de hala aklında yer vermediği yapboz parçalarından ileri gitmiyor. Ben de yıllarca erteledim Kendo'ya başlamayı ama ilk dersimle birlikte yaşadığım hisleri anlatamam. Eğer sizler de bu disiplini merak ediyor ve İstanbul'da yaşıyorsanız, Kendo Federasyonu sayfasından size en yakın okulu bulabilir, fikir almak için kendileri ile konuşabilirsiniz.



10 Sayı Fiyatına
12 Sayı

75 TL

LEVEL'A ABONE OLUN

ABONE FORMU

İlk defa abone oluyorum

Yenileme

**ABONE
OLMAK İÇİN**

0212 478 0 300
www.doganburda.com

Firma Adı:

Adı Soyadı:

Doğum Tarihi

Mesleği (Görevi):

Adresi:

Posta Kodu:

Şehir:

Tel:

Faks:

Cep Tel:

E-Mail

Abonelik Bedelini Havale ile gönderiyorum Tek seferde kredi kartımdan çekiniz

Kredi kartımdan 3 taksitle çekiniz

Advantage

Axess

Bonus

Maximum

World

Kart Sahibini Adı Soyadı: _____

Visa

Master Card

Kart No: _____

Son Kullanma Tarihi: _____

Güvenlik No: _____

Faturayı Adıma Kesiniz

Faturayı Firma Adına Kesiniz

V.Dairesi

V.No:

Adres:

Kart Sahibinin imzası:

Dergileriniz

Yurtiçi kargo

ile imza karşılığı
teslim edilecektir.

Abonelik Seçenekleri

1 yıllık abonelik (10 sayı fiyatına 12 sayı)

75 TL

Bu form 30 Eylül 2013 tarihine kadar geçerlidir.

Ödeme bilgileri

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

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

Doğan Burda Dergi Yayıncılık A.Ş.

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



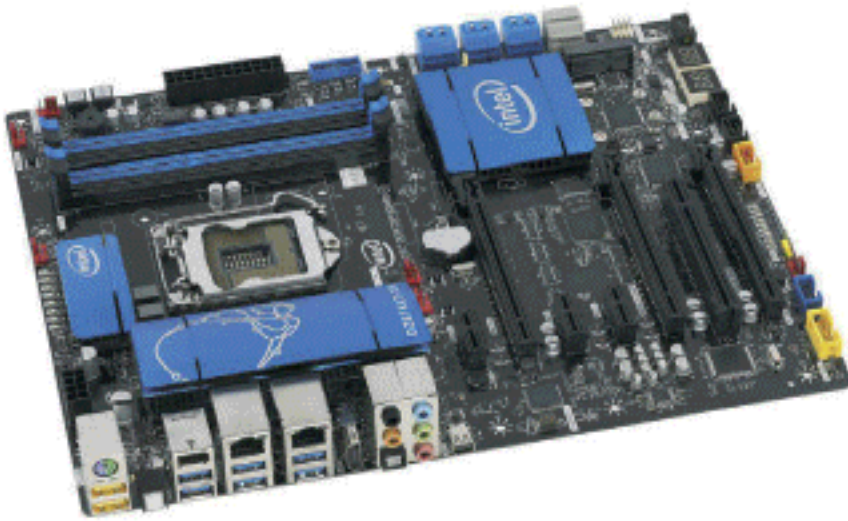
DONANIM



ASUS

Hem PC, hem tablet keyfi

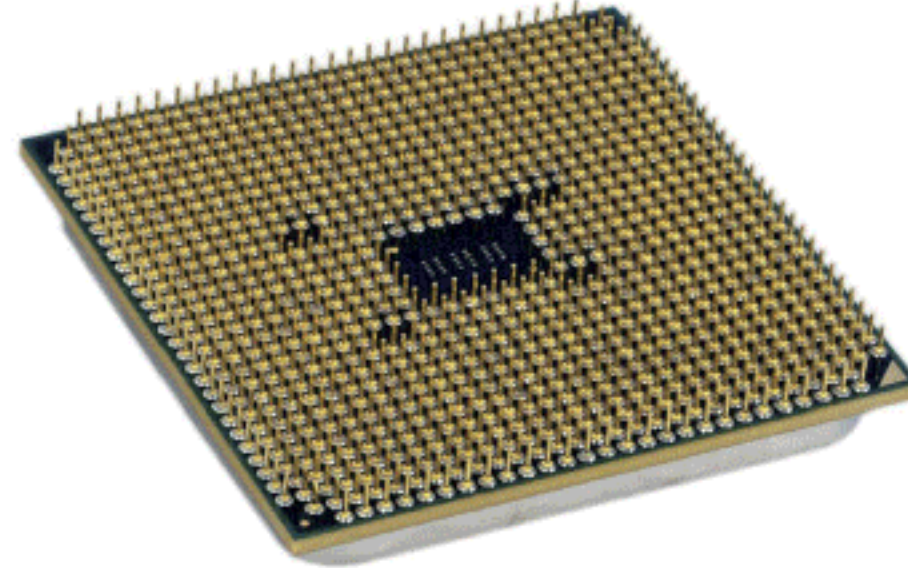
Sayfa 129



Intel

Performansı ve bağlantı seçenekleri ile dikkat çeken, dördüncü nesil bir anakart.

Sayfa 130



AMD

2013 Elite A Serisi'nden bütçeye uygun, yüksek performanslı bir işlemci.

Sayfa 131



Teknik Servis

Oyuncunun dostu Recep Baltaş, dertlere derman oluyor...

Sayfa 132



Lenovo, tablet ile bilgisayarı karıştırdı

Tabletin yanında dizüstü bilgisayara ihtiyaç duyanlara

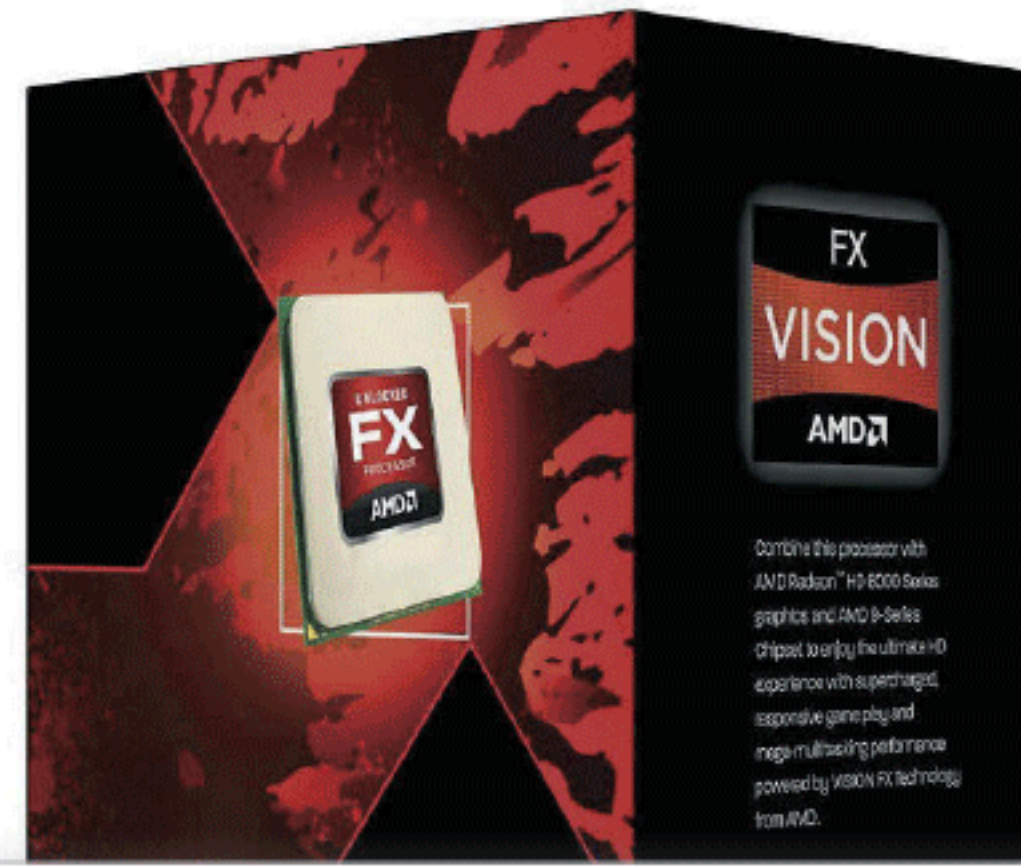
Lenovo Miix, sadece 580 gram ağırlığı, 1 cm inceliği ve 10.1 inç genişliğindeki ekranı ile seyahatler ve günlük kullanımda eğlenceli bir tablet. Intel işlemcisi, Windows 8 teknolojisi ve çıkarılabilir klavyesi ile işte de kullanabileceğiniz tam fonksiyonlu dizüstü PC'ye dönüşüyor. Miix'i farklı kılan özelliklerinin başında "Quick Flip" olarak adlandırılan AccuType klavyesi var. Standart tabletlerden öne çıkan özelliği, 64 GB dâhili depolamaya sahip olması. Aynı zamanda entegre Bluetooth 4.0, WiFi ve/veya opsiyonel 3G-GPS bağlantı seçenekleri sunan cihaz, 10 saate kadar pil ömrüne sahip. ■



Doom'un yaratıcısı VR sistemler üretecek

John Carmack'e yeni görev

Oculus Rift'in kurucularından biri, geçtiğimiz aylarda polisten kaçan bir otomobilin çarpması sonucu hayatını kaybetmişti. Ve dünyanın en önemli oyun geliştiricilerinden biri olan John Carmack, ürünü geliştirecek mühendislik ekibinin başına geçti. Carmack, yeni görevi hakkında basına yaptığı açıklamada, "Sanal gerçeklik gözlüklerinin yakın gelecekte çok önemli bir oyun donanımı olacağına inanıyorum." ifadelerini kullandı. Carmack, Kickstarter.com üzerinden 2.400.000 Dolar destek alan Oculus Rift'i desteklemek için Doom'un gözlükle uyumlu bir versiyonunu yayımlamıştı. ■



AMD'den FX serisine veda mı?

FX-9590 ile beraber FX serisi tarih olabilir

AMD'nin FX serisini geliştirmeyi sonlandırdığı, şimdiki odak noktasının Radeon GPU'larını CPU'lara içine adapte edip tek bir işlemci olarak hem CPU'yu, hem GPU'yu bir arada sunmak olduğu rapor ediliyor. AMD'nin PlayStation 4 ve Xbox One için de benzer çip tasarımları bulunuyor. Firmanın şimdi de PC kullanıcılarına grafik işlemcisi ve mikro işlemcisi aynı anda sunma planı yaptığı anlaşılıyor. AMD'nin grafik işlemcisini de içine dâhil edeceği yeni

nesil işlemcisinin isminin "Kaveri" olacağı ve 2013 sonunda duyurulacağı düşünülüyor. Ürünlerin tüketicilere ulaşmasının ise 2014'ü bulması bekleniyor. Mikro işlemci üreticisi, Nisan ayında yaptığı bir duyuruda ARM bazlı bir işlemci hazırladığını açıklamıştı. Mobil cihazları hedef alan bu işlemciden henüz haber yok. AMD'nin başkanı da Haziran ayında yaptığı bir açıklamada, Google'ın yeni Chrome işletim sistemine odaklanmış bir işlemci üzerinde çalıştıklarını vurgulamıştı. ■

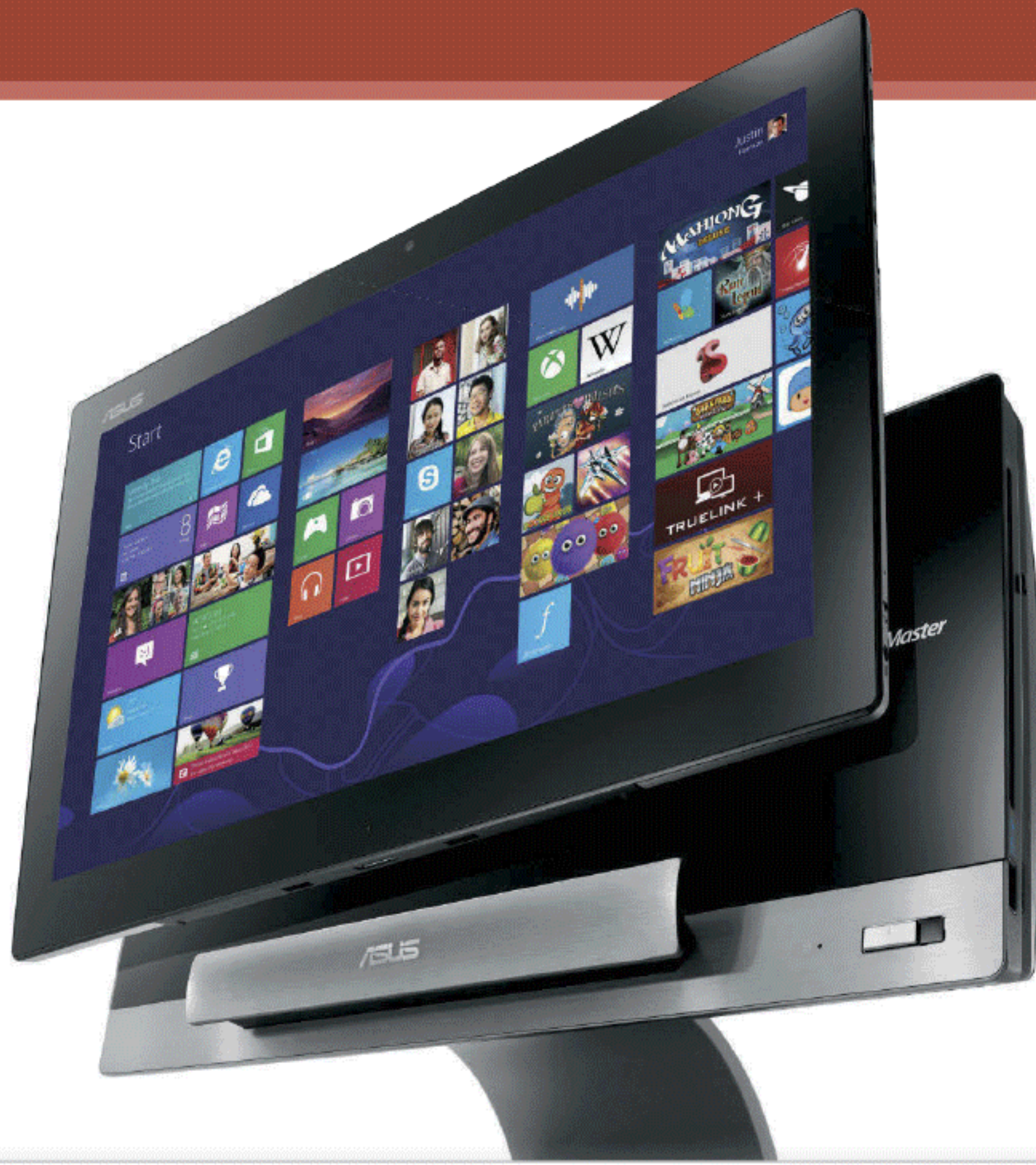


Nano sıvılı CPU soğutucu

Zalman, Reserator 3 işlemci soğutucusunu tanıttı

Dünyanın ilk "nanofluid" sıvılı soğutucusu olarak lanse edilen Reserator 3, işlemci fanlarının geleceğine yön veren bir tasarıma ve işleyişe sahip. Hem hava, hem sıvı soğutma işlevi gerçekleştiren Zalman Reserator 3, bilinen sıvı soğutucularından farklı olarak sıvı içerisinde yer verdiği "nanofluid" ile birlikte rekabeti bir adım öteye taşıyor. Sıvı içerisinde nanometre boyutlarında parçacıklar salan Zalman Reserator 3,

böylece daha etkili bir soğutma işlemi gerçekleştiriyor. Ayrıca hem hava, hem de sıvı soğutması gerçekleştiren Reserator 3, böylece hem CPU, hem de diğer kasa bileşenlerine uygun çalışma ortamı hazırlarken, ayrıca çift radyatörü ve dört kat Quadro borularıyla birlikte performansını destekliyor. Ayrıca saatte tam 90 litre su pompalayabilen Reserator 3'ün buna karşın oldukça sessiz çalıştığı iddia ediliyor. ■



ASUS Transformer AiO ★

İncelik ve hafiflik

Dönüştürülebilir yapısıyla hem PC, hem de tablet olarak kullanılabilen Transformer AiO, Windows 8 ve Android 4.1 Jelly Bean işletim sistemlerini beraberinde getiriyor. 18.5 inç büyüklüğünde bir ekranı bulunan Transformer AiO, ekranı standı yerleştirdiğinizde bir masaüstü bilgisayar gibi davranırken, ekranı çıkardığınızda tablete dönüşebiliyor. Android işletim sistemini ve tablet teknik birimlerini ekranında taşıyan cihaz, Windows 8 işletim sisteminin bulunduğu PC özelliklerini ise masaüstü standında bulandırıyor. Böylece Transformer AiO, bize tek gövdede iki farklı cihaz sunuyor.

Transformer AiO, Full HD çözünürlük sunuyor. LED arka aydınlatmalara sahip olan ekran, IPS paneli kullanıyor. Böylece geniş görüş açısı sunabilen ekranın tepki süresiyle oldukça iyi durumda. Transformer AiO, tablet modundayken Android işletim sistemiyle çalışıyor. Ekran dokunarak rahatlıkla Android platformunu kullanabiliyorsunuz. Ancak derseniz cihazın beraberinde getirdiği klavye ve mouse ile de işlem yapmanız mümkün. Bunun için klavye üzerinde Android'e özel tuşlar da konumlandırılmış.

Tablet, akıcı performans için üzerinde dört çekirdekli NVIDIA Tegra 3 işlemci bulandırıyor. 2 GB DDR3 bellek seviyesine sahip olan cihaz, aynı zamanda 32 GB'lık geniş disk alanının da sahibi. Elbette ki bu alanı ekranın hemen yanında yer verilen microSD kart girişiyle arttır-

bilmeniz de mümkün. Ön tarafında bir kamera bulandıran ekran, böylece cihazı hem tablet, hem de PC olarak kullandığınız durumlarda görüntülü görüşmeler için uygun bir ortam sunuyor. Tablet olarak kullanıldığında Bluetooth 3.0 desteği gösteren Transformer AiO, PC olarak Bluetooth 4.0'ı destekliyor. Her iki durumda da 802.11 a/b/g/n Wi-Fi bağlantıları bulan cihazda, tablet üzerinde mini USB, kulaklık ve güç girişine yer verilmiş. Ev içi kullanımlar için ideal durumda olan Transformer AiO tableti, gövdesinin arka kısmında bir stand bulandırıyor ve bu sayede masa üzerine de yerleştirilebiliyor. Ayrıca kolay taşınabilmesi için bir taşıma kulpu da düşünülmüş. Ancak toplamda 2,4 kg ağırlığında olan tabletin dış kullanımlar için pek kullanışlı olmayacağı kanaatindeyiz.

Transformer AiO, aynı zamanda bir masaüstü bilgisayar. Ekranı masaüstü standına yerleştirdiğiniz bir masaüstü bilgisayar gibi davranan Transformer AiO, PC olarak kullanıldığında da son derece tatmin edici çalışıyor. Windows 8 işletim sistemini ekrana dokunarak kullanabildiğiniz bilgisayar, aynı zamanda kablosuz klavye ve mouse ile de size destek veriyor. Bu noktada, klavye ve mouse aparatlarıyla tasarım bütünlüğü sunan cihazın klavyesi her ne kadar tatmin edici bir kullanım sunsa da mouse'un performansından memnun kalmadığımızı söylemeliyiz. Dört adet USB 3.0 bağlantısını bulandıran Transfor-

mer AiO, ayrıca bir USB 2.0 bağlantısına da sahip. Ancak bu USB 2.0'ı klavyenin ve mouse'un kablosuz bağlantı alıcısı doldurduğu için bu kısmı hiç göz önünde bulundurmamak gerek. Ayrıca bir kart okuyucusuna da yer veren cihaz, güç girişine bağlanan bataryasıyla bizden eksi puan alıyor zira çok hantal bir bataryaya yer verilmiş Transformer AiO'da. Intel Core i5 işlemci sahibi olan Transformer AiO, elimizdeki modelle 8 GB'lık bellek seviyesine sahip. Ancak ailede farklı konfigürasyon seçeneklerine sahip modeller olduğunu da söyleyelim. (İncelediğimiz Transformer AiO'nun modeli P1801.) İşlemci ve bellek gücüyle yeterli performans sunan cihaz, aynı zamanda harici ekran kartına da sahip; 2 GB kapasiteli NVIDIA GeForce GT730M ekran kartının çalıştığı bilgisayarda aynı zamanda 1 TB'lık disk de bulunuyor. Böylece Transformer AiO'yu oyun için de kullanabilmeniz mümkün.

■ Ercan Uğurlu

ASUS Transformer AiO

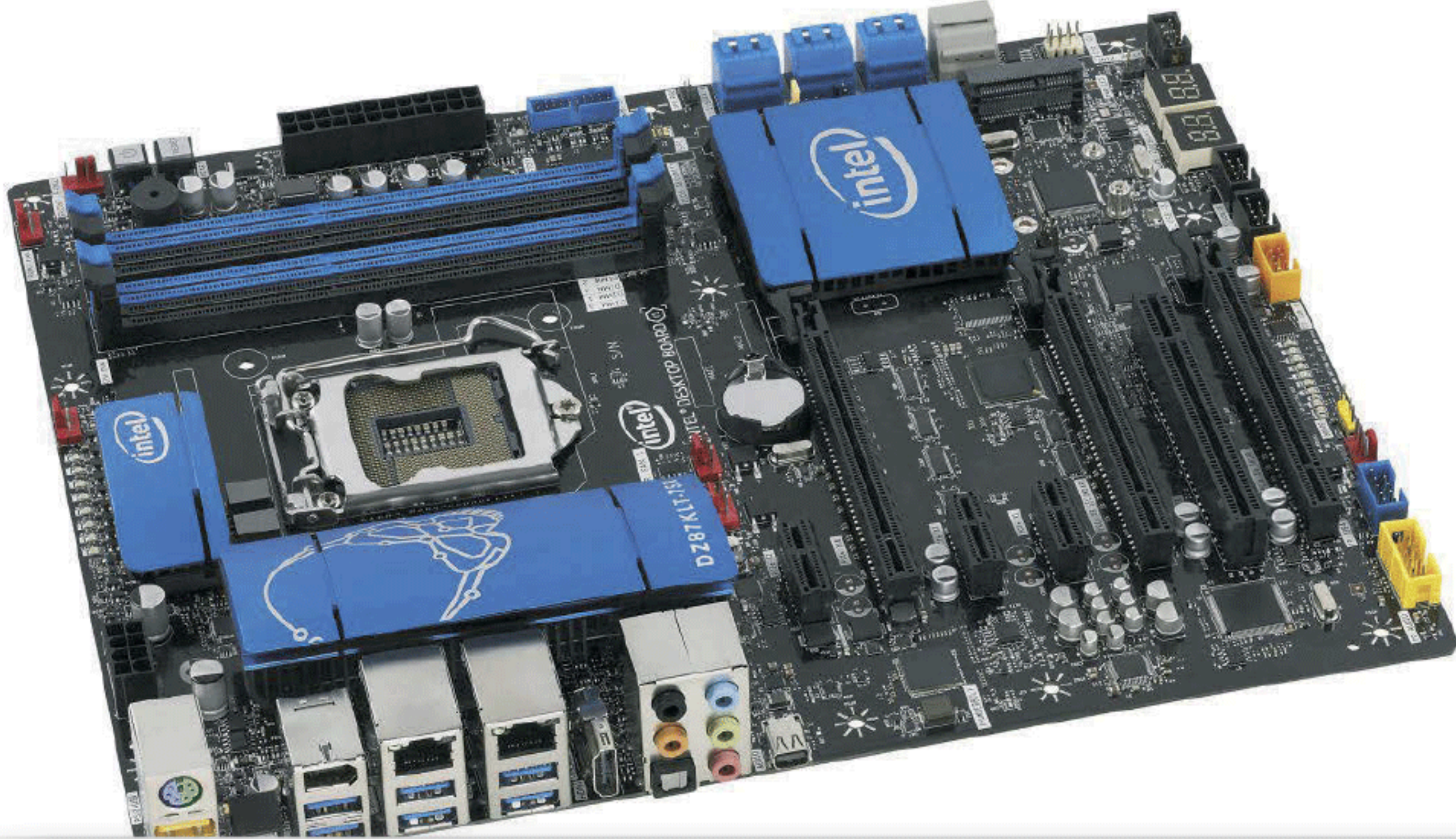
İthalat: ASUS

Web: www.asus.com/tr

Artı: Çift işletim sistemi, çift cihaz, etkili kullanım, tablet ve PC performansı

Eksi: Tablet kullanımı için ekran çok büyük, yüksek fiyat

8,2



Intel DZ87KLT-75K ★

Dördüncü nesil anakart, güçlü bağlantı seçenekleri getiriyor

Intel tarafından Haswell tabanlı işlemciler için geliştirilmiş Intel LGA 1150 soket yapısına uygun anakartı Intel DZ87KLT-75K, yine Intel'in dördüncü nesil işlemci serisinden olan 3.50 GHz taban hızında çalışan Intel Core i7-4770K ile birlikte test merkezimizin konduğu oldu. Güçlü yapısı ve şık tasarımı ile kullanıcılar tarafından ilgi odağı olacağı aşikâr olan Intel DZ87KLT-75K ile söze başlayalım, ardından da Intel'in yeni nesil işlemcisine değinelim.

ATX form yapısına uygun olarak hazırlanan Intel DZ87KLT-75K, Intel mavisi ve siyah rengin harika uyumuna ev sahipliği yapan bir kart. Az önce de bahsettiğimiz gibi Haswell tabanlı işlemcilere uygun olarak geliştirilen, Intel Z87 yongalı ve LGA1150 soket yapısında bir anakart. Piyasaya çıkış tarihi bu yılın ikinci çeyreği olan kart, oldukça yeni. Üzerinde barındırdığı teknolojilerle dikkat çeken kart, Intel Smart Response ve RAID 0, 1, 5, 10 desteği gösteren Intel Storage teknolojilerine sahip. Böylece hız ve depolama konularında istekleri karşılayabilecek kapasitede olan Intel DZ87KLT-75K, işlemci ve grafik performansına da tam destek veriyor. Anakartın üzerine bakacak olursak hemen bellek yuvalarından bahsederek söze başlayabiliriz. Üzerinde tipik dört adet DDR3 bellek yuvası bulunduran kart, 1600/1333

MHz hızlarında bellek desteği gösteriyor. Hız aşırı olarak desteğini 2400 MHz'e çıkararak kart, slot'ları toplamda 32 GB kapasitesine kadar arttırabilmenize olanak tanıyor. Anakartın grafik tarafına dönecek olursak, çift ekran kartı kullanımına uygun olduğunu söyleyebiliriz. Üzerinde üç adet PCIe 3.0 x16 yuvası bulunduran kart, ATI CrossFireX'e ve NVIDIA SLI'ya uygun yapıda. Sunduğu seçeneklerle overclock'lara uygun olan kartlar arasında bulunan Intel DZ87KLT-75K, her ne kadar grafiksel arayüze sahip BIOS ekranına sahip olsa da bu konuda daha fazla seçenek sunabilirdi kanaatindeyiz.

Intel DZ87KLT-75K, sahip olduğu bağlantılarla da dikkat çeken bir kart. Cihaz arka bağlantılarına baktığımızda tüm kullanıcılara hitap eden seçeneklere ev sahipliği yapıyor. Toplamda sekiz adet USB 2.0 arabirim sahibi olan kart, bunlardan ikisine arka panelinde yer veriyor. Yine sekiz adet USB 3.0'in altısını arka tarafta erişilebilir kılan kart, bunun yanında Thunderbolt arayüzüne de sahip. Depolama için yine sekiz adet SATA 6.0 GB/s portunun sahibi olan Intel DZ87KLT-75K, mSATA desteği de gösteriyor. Elbette ki video çıkışları için HDMI bağlantısı da bulunan kart, kablolu ağ bağlantıları için 10/100/1000 Mbps entegre LAN girişine de yer veriyor. Ancak tüm bunların yanında

anakartı özellikle Bluetooth / Wi-Fi modülüyle çok beğendik. Kutu içeriğinde harici olarak bulunan ve istenildiği takdirde karta entegre edilen bir Bluetooth / Wi-Fi modülünün sahibi olan kart, bu modülü kart üzerindeki USB 2.0 bağlantısına kablo yardımıyla bağlayarak ve kasanın optik sürücü kapağının iç kısmına yapıştırarak yenilikçi kablosuz bağlantılara da erişebilmenize olanak tanıyor.

Intel'in piyasaya yine bu yılın ikinci çeyreğinde sürdüğü güçlü Intel Core i7-4770K işlemcisiyle birlikte gelen Intel DZ87KLT-75K anakart, 3.5 GHz taban hızında çalışan işlemcisiyle birlikte iyi bir grafik yakalıyor. Her ne kadar 3.5 GHz hızında çalışsa da 3.9 GHz hızına yükseltebileceğiniz Intel Core i7-4770K, dört çekirdekli yapıya sahip. Intel HD Graphics 4600 grafik birimiyle gelen ve grafik konusunda tabanda 350 MHz, tavanda 1.25 GHz performans gösterebilen işlemci, gerek işlem gerek grafik konusunda beklentileri karşılıyor. ■ **Ercan Uğurlu**

Intel DZ87KLT-75K

İthalat: Intel

Web: www.intel.com.tr

Artı: Performans, bağlantı seçenekleri, Bluetooth ve Wi-Fi

Eksi: BIOS seçenekleri

8,3

AMD A10-6800 ★

GPU'suyla fark yaratıyor

Intel'in Haswell işlemcilerini tanıtmasıyla yeniden hareket kazandırdığı bilgisayar sektörü, AMD'nin tanıttığı yeni işlemcisiyle de hız kazanmaya devam ediyor. AMD'nin masaüstü bilgisayarlara sunulan ve "Richland" kod adını taşıyan A10-6800 işlemcisi, yüksek işlem ve grafik performansı almak isteyenlere iyi bir seçenek gibi görünüyor. Bakalım AMD A10-6800, kullanıcılara neler vad ediyor? AMD'nin 2013 Elite A Serisi'nde yer verdiği A10-6800 işlemcisi, ilk etapta masaüstü bilgisayar kullanıcıları için iyi bir alternatif olarak görünüyor. Yüksek işlem kapasitesinde ve harici ekran kartı gücünde grafik işlemcisiyle dikkat çeken A10-6800, AMD'nin bir önceki nesil APU ailesi olan Trinity ile çok benzeşiyor. A10-6800'de işlemci hızını 4.4 GHz'e çıkaran AMD, grafik tarafındaysa büyük bir gelişim kaydetmiş. Harici ekran kartı performansına yakın bir grafik performansı sunan A10-6800, AMD Radeon HD 8000 serisi grafik işlemcisini kullanıyor. Radeon HD 8670D GPU'yla gelen A10-6800, 844 GHz'lik GPU saat hızı sunuyor. 384 AMD Radeon çekirdeğiyle grafik konusunda normal bir kullanıcının tüm ihtiyaçlarını karşılayabilecek yapıda olan A10-6800, bu konuda bir önceki nesil olan Trinity'ye göre %15'e kadar artış gösteriyor. Ayrıca yine bir

önceki nesle göre bellek hızını da arttıran A10-6800, 2133 MHz'i destekliyor. Böylece işlemcinin %13'lük performans artışı sağladığını söyleyebiliriz.

AMD'nin yeni işlemcisi A10-6800 için özellikle grafik işlemcisi konusunda iddialı bir işlemci desek çok yanlışmış sayılmayız zira CPU gücüyle Trinity'ye göre pek farklılık getirmeyen A10-6800, işlem hızını maksimum 4.4 GHz'e kadar arttırabiliyor. Elbette ki A10-6800'ün işlem performansı konusunda herhangi bir sıkıntısı yok, yalnızca bir önceki nesle göre çok az bir gelişim kaydetmiş olması üzücü. FM2 soketini kullanan A10-6800, 32nm mimarisinde. Dört çekirdekli yapısıyla yüksek işlem gücü sunabilen A10-6800, özellikle uygun fiyatıyla da kullanıcılar tarafından tercih edilebilir.

■ Ercan Uğurlu

AMD A10-6800

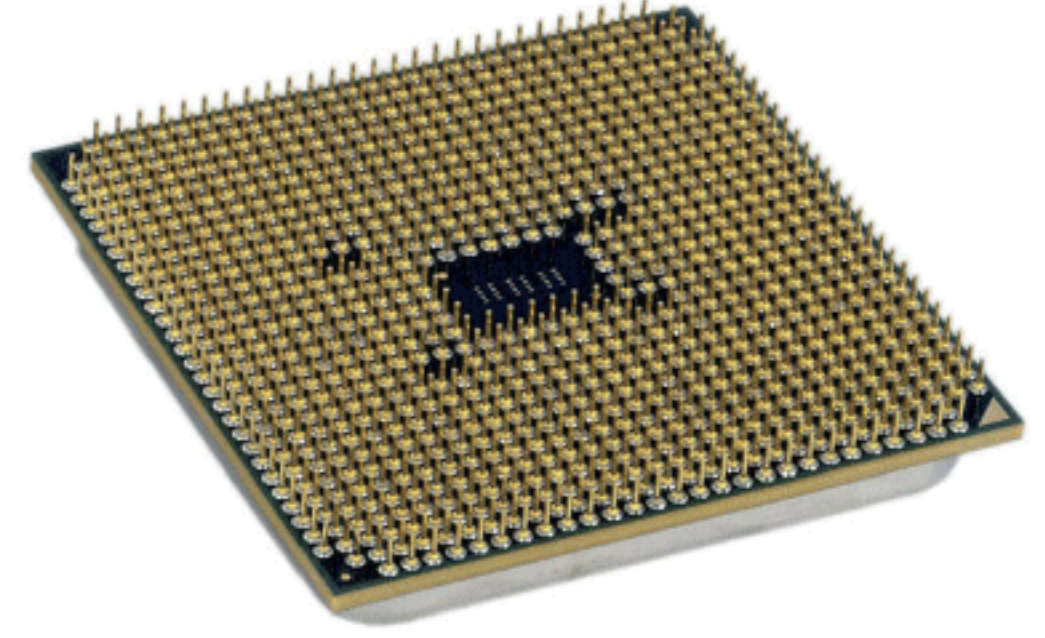
İthalat: AMD

Web: www.amd.com/tr

Artı: Yüksek GPU desteği, ideal işlem performansı, bütçeye uygun

Eksi: Trinity'den çok fark yaratmıyor

8,1



Ttec Bubbles ★

Yepyeni renk alternatifleri

Geçtiğimiz aylarda hem cep telefonları, hem de diğer müzik aygıtları ile kullanılabilen Bubbles kulaklıklarını piyasaya süren Ttec, şimdi de bu kulaklıklara yepyeni dört farklı renk seçeneği daha ekleyerek kullanıcılara yeni alternatifler yaratıyor. Önceki modelleriyle pembe, mavi, siyah ve gri olmak üzere dört farklı renk seçeneğiyle piyasaya sunulan kulaklık, bu renklerin yanı sıra şimdi de beyaz, mor, kırmızı ve turuncu renklerine sahip. Kulaklığı yalnızca canlı renkleriyle değil, aynı zamanda malzeme kalitesiyle de beğendiğimizi söyleyelim zira yumuşak kulak pedleri sayesinde kulaklarınızı rahatsız etmiyor. Böylece uzun süreler boyunca rahatlıkla kullanabilirsiniz. Ayrıca ayarlanabilir kulaklık yapısıyla da konfor sunuyor. Kullanıcı farkı gözetmeksizin tasarımıyla kulaklarınızı saran bir yapıya sahip olan kulaklık, böylelikle dış seslerden arınmanıza olanak tanıyor.

Ekstra bas performansı ile yalnızca zevk sahibi tasarımıyla değil, aynı zamanda sunduğu müzik kalitesiyle de tercih edilebileceğini gösteren

kulaklık, 40mm'lik sürücülerıyla gayet iyi iş yapıyor. Ancak müzik performansı sırasında kulaklığın dışarı ses sızdığını da söyleyelim. Bubbles'ı 3.5mm'lik kulaklık girişi sayesinde herhangi bir müzik aygıtına bağlayabilirsiniz. Ancak Bubbles, özellikle cep telefonları için tasarlanmış zira kablosu üzerinde dâhili bir mikrofon bulunduran kulaklık, siz müzik dinlerken telefonunuz çaldığında çağrıları cevaplayabilmeye de olanak tanıyor. Samsung, Sony, Apple, HTC ve BlackBerry telefon sahibiyse Bubbles'ı rahatlıkla tercih edebilirsiniz.

■ Ercan Uğurlu

Ttec Bubbles

İthalat: Ttec

Web: www.ttec.com.tr

Artı: Farklı renk seçenekleri, rahat ve konforlu tasarım, ses kalitesi

Eksi: Dışarıya ses sızdıyor

8,3



TEKNİKSERVİS

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

S: Şubat ayı civarında yeni bir dizüstü bilgisayar aldım. Acer Aspire V3-571G, Intel Core i7-3630QM 2.4 GHz, NVIDIA GeForce GT 730M 4 GB, 16 GB RAM, 1 TB HDD. 1366 x 768 çözünürlüğü var bilgisayarın. Ayrıca HDD 5200 RPM. Battlefield 3 Premium Edition sahibiyim ve Medium'da 45 - 65, High'da 30 - 45, Ultra'da 30 - 35 arası fps alıyorum. High ve Ultra'da fps çok çok fazla değiştiği için "akıcı oyun" deneyimini pek yaşayamıyorum. Tomb Raider, Assassin's Creed III, Metro: Last Light ve benzeri oyunları çok rahat oynayabiliyorum, 45 - 80 fps arası. Windows 8 yüklü bu arada ve muhteşem.

Dizüstü bilgisayardan memnunum ve Battlefield 4 ve Call of Duty: Ghosts oyunlarını ön siparişle almak istiyorum. Sizce Battlefield 4'ü bu bilgisayarda rahatça oynamam mümkün mü? Teşekkürler. Can Seven

C: Sanırım şöyle demem gerekiyor: "4 GB ekran kartı! 16 GB RAM! Vay canına!" Ama pek sanmıyorum. Bu bir oyun bilgisayarını değil ve bu yüzden de çok değil, altı ay sonra ısınma ve fps düşüşleriyle boğuşuyor olacaksın. Ayrıca GT 730M gibi giriş seviyesi bir ekran kartına 4 GB bellek atayan zihniyeti alkışlıyor, dizüstü bilgisayara 16 GB gibi gereksiz bir RAM takan düşünceye ise altın madalya takmak istiyorum.

Bunlar bu cihazla güzel günlerin. Keyfini çıkarmaya bak. Çünkü bu PC ile Battlefield 4'ü karşılayabileceğini hiç sanmıyorum. Oyunu oynarsın ama ısınma sorunları çok başını ağrıttacak diye düşünüyorum. Ekran

kartına ve sistem belleğine gereksiz yere para harcamaktansa gerçek bir oyun dizüstü bilgisayarını alsaydın daha iyi ederdin.

S: Steam'den Grand Theft Auto IV aldım, yaz indiriminden. Yüklemesi bugün bitti. Oyunu Steam üzerinden açmaya çalıştığımda Play Online ya da Play Offline tarzı seçenekler olan Rockstar Social Club ekranı geliyor. Hangi tuşa tıklarsam tıklayayım, o ekran gidiyor. Oyundan da ses seda gelmiyor. Biraz araştırdım, birçok kişide bu problem varmış. Yönetici olarak çalıştırdım, "42 sıra sayısı, C:\windows\system32\xlive.dll dinamik bağlantı kitaplığında bulunamadı" uyarısını aldım. Sistemim Windows 8 64-bit, oyunu da kaldıracak seviyede. Sungur Dilman

C: xlive.dll, Games for Windows - LIVE ile ilgili bir sorun olduğunu gösterir. Bu servis Microsoft'un gerçekten de yüz karası servislerinden biridir. Hiç kimse sevmez, herkes nefret eder ama maalesef bir zamanlar çoğu oyuna virüs gibi bulaştı bu servis. Yapımcılar Microsoft'a kanıp bu servisi oyunlarıyla birlikte sundular. Sonuçta şu: Doğru düzgün çalışmayan, sürekli hata veren bir fiyasko... Gerekli programı buradan indirip kurarsan bir sorun kalmayacaktır: www.xbox.com/tr-TR/Live/PC/DownloadClient

S: Bu sene mezun olduğumdan hediye olarak 5.000 TL civarında bir bütçeyle kendime bir bilgisayar alacağım ancak yeni nesil oyunlar yavaş yavaş kendilerini göstermeye başladıkları için biraz tereddüt içindeyim. Kendime

öyle bir dizüstü bilgisayar almak istiyorum ki The Witcher 3: Wild Hunt ve Battlefield 4 gibi oyunları yüksek ayarlarda, takılmadan, etmeden çalıştırmakla beraber ayrıca üç - dört sene sonra çıkacak olan oyunları da normal - yüksek ayarlarda çalıştırabilirim. Şu ana kadar bir tek MSI GT70 Dragon Edition 2'yi buldum ama bilgisayardan pek anlamadığım için sizin fikrinizi almak istedim. Bu civarda bir bütçeyle istediklerimi karşılayan bir dizüstü bilgisayar alabilir miyim, yoksa "Sen git, masaüstü al." mı dersiniz? Alp Can Eren

C: GT70 Dragon Edition 2 gerçekten de ülkemizde alabileceğin en güçlü dizüstü bilgisayarlardan biri ama 5.000 TL bütçeyle çok çok daha güçlü bir masaüstü bilgisayar toplayabileceğini de hatırlatmam gerek. Seçim sana kalmış açıkçası. GT70 17 inç olduğundan taşımamanın da zor olduğunu belirtiyim. Evet, en güçlüsü, GTX 780M ile tozu dumana katıyor ama almadan önce önceliklerini iyi belirlemede fayda var.

S: Yakında bir oyun bilgisayarını almayı düşünüyorum. İlk olarak aklımda MSI GE60 modeli var. Ben de Battlefield 4 alacağım yeni PC'm için. Aklımda toplama yapmak da var ama teknik parçaları çok iyi bildiğim söylenemez. Sizce MSI GE60 mı alayım, yoksa toplama mı? Eğer toplama alacaksam da buraya çok pahalı olmayan bir sistem yazar mısınız? Yılmaz

C: Toplama ile dizüstü çok farklı şeyler. GE60, Haswell değil ve ekran kartı da eskidi. Tavsiyem, yeni nesil Haswell işlemcili ve Kepler ekran kartlı dizüstü bilgisayarları beklemen, tabii ki dizüstü PC alacaksan.

SATIN ALMA TABLOSU

LEVEL'dan herkese göre PC önerileri...



DONANIM TÜRÜ	GİRİŞ SEVİYESİ	ORTA SEVİYE	ÜST SEVİYE
KASA	Corsair Carbide 200R 550 watt	Corsair Carbide 200R 550 watt	Corsair Carbide 400R 700 watt
ANAKART	GIGABYTE GA-970A-D3	GIGABYTE GA-Z77-DS3H	ASUS Z87-Pro
İŞLEMCİ	AMD FX-6300	Intel Core i5 3570K	Intel Core i7 4770K
İŞLEMCİ FANI	AMD (Stok Fan)	Cooler Master Hyper 212X	Noctua NH-U14S
BELLEK	G.SKILL Value F3-10600CL9D (2x2 GB)	G.SKILL Ripjaws F3-12800CL9D 8 GB DDR3	G.SKILL Ripjaws F3-12800CL9D 8 GB DDR3
EKRAN KARTI	NVIDIA GeForce GTX 650 Ti Boost	NVIDIA GeForce GTX 660	NVIDIA GeForce GTX 770
SABİT DİSK	Samsung 840 Series 120 GB SSD	Samsung 840 Series 250 GB SSD	Samsung 840 Pro 256 GB SSD
OPTİK SÜRÜCÜ	24x SATA DVD yazıcı	24x SATA DVD yazıcı	24x SATA DVD yazıcı
FİYAT	655\$ + KDV	1050\$ + KDV	1765\$ + KDV

Yoksa hâlihazırda bu fiyata Haswell toplanman biraz zor ama Ivy Bridge toplayabilirsin.

S: Toshiba Qosmio X870-15E dizüstü bilgisayar aldım. Bu bilgisayar sizce nasıl? Kaç sene daha idare eder? Crysis 3 gibi oyunları ultra ayarlarda oynayabilir miyim? RAM arttırmak oyunlarda performansı etkiler mi? Okan Gürel

C: GTX 670M çok güçlü bir ekran kartı ama maalesef eski nesil bir kart. Sadece GTX 570M'in saat frekansları yükseltilmiş bir sürümü. Toshiba, oyun dizüstü bilgisayarları içinde yeni ve ısınma sorunlarıyla boğuşmakta. Bu yüzden pek tavsiye etmiyorum. Hele ki içinde 40nm Fermi mimarili bir ekran kartı olan dizüstü bilgisayar hiç tavsiye etmiyorum. Yine de seni üç yıl rahat idare eder ve çoğu oyunu yüksek ayarlarda rahat oynatır.

S: Sistemim şöyle: Intel i5-2500K, MSI H77MA-G43, MSI GTX 560 Ti Twin Frozr II ekran kartı, 750 Watt güç kaynağı. Ekran kartı performansımı arttırmak istiyorum. Sizce ikinci bir kart alıp SLI mi yapmalıyım, yoksa yeni bir kart mı almalıyım? Ve işlemcim buna izin verir mi? Bütçem GTX 560 Ti'ın az biraz üstü. Emir Buğra Taşkın

C: İki adet GTX 560 Ti SLI bu bütçe için ideal tercih olacaktır. Çok nadiren bazı oyunlarda iki katı performans artışı elde edemeyebilirsin ama sürekli güncel sürücülerle yeni çıkan bütün oyunlarda beklediğin performansa ulaşırsın.

S: MSI GX600 dizüstü bilgisayar kullanıyo-

rum. Birkaç gün önce format atıp Windows 7 yükledim. Kapat menüsünde Hazırda Beklet ve Uyku Modu sönmük görünüyor. Güç seçeneklerinde ekran parlaklığını ayarlama opsiyonu yok ve projeksiyon cihazına başlayınca görüntü aktarımı olmuyor. Fn + F2 kombinasyonu yapıyorum ama görüntüyü projeksiyon cihazına vermiyor.

Son olarak da aygıt yöneticisinde dört adet bilinmeyen aygıt var. MSI'nin kendi sitesindeki sürücüler XP ve Vista uyumlu. Yüklemeye çalıştığımda uygunsuz hatası alıyorum. Windows Update'teki mevcut olan bütün güncelleştirmeleri yaptım. Emrah Tati

GT70 Dragon Edition 2 gerçekten de ülkemizde alabileceğin en güçlü dizüstü bilgisayarlardan biri ama 5.000 TL bütçeyle çok çok daha güçlü bir masaüstü bilgisayar toplayebileceğini de hatırlatmam gerek

C: Windows 7, dizüstü bilgisayarlar için gereken birçok sürücüyü kurmuyor maalesef. Öte yandan Windows 8, mümkün olan en çok aygıtı daha ilk kurulumda tanıyan ve kalanları da Windows Update üzerinden alan, sürücü kapsamı çok daha geniş bir işletim sistemi. Bu bağlamda tavsiyem Windows 8'e geçmen olacaktır. Oyunlarda da en iyi performans için Windows 8'den daha iyisi yok.

S: Bilgisayarım Dell Inspiron N5010, Windows 7 Home Premium, Intel Core i5-480M, 4 GB RAM, 500 GB sabit disk, ATI Mobility Radeon HD 5650 1 GB ekran kartı. Bilgisayarım oyunları kaldırıyor, sorun yok da (Mesela Saint Row:

The Third.) benim tek sorunum bilgisayarımın çok ısınması. Oyun oynarken aşırı ısınma oluyor ve bilgisayar kapanıyor. Arada video izlerken de oluyor. Bu, dış etkenlerden mi, yoksa bilgisayardan kaynaklı mı, bilemiyorum. Bana bir soğutucu önerir misiniz? Ayrıca mümkünse bilgisayarımı değerlendirir misiniz? Bilgisayar güzel mi, kötü mü? Bir de olursa fazla pahalı olmayan ama oyunları rahat oynayabileceğim bir bilgisayar önerir misiniz? Sergen Tatlı

C: HD 5650, 40nm fabrikasyon teknolojiyle üretildiğinden ısınması normal ama bilgisayarın aşırı ısınıp kapanması, bariz bir

soğutma sorunudur. Sorunu çözmek için normalde yapılması gereken, fanlardaki tozun temizlenmesi ve kuruyan, ısı iletkenliğini kaybeden termal macunun yenilenmesidir. Cihazın garantisi varsa bunları servis yapabilir. Yoksa sen yap diyeceğim ama tecrübe gerektirir. Yapamazsan da soğutma çözümü var, her ne kadar az önce saydıklarım kadar etkili olmasa da. Soğutucu tavsiyem Zalman'ın alüminyum modelleri veya Thermaltake Massive serisi olacaktır. Piyasada çok fazla işe yaramayan, Çin malı, hurda soğutma fanları olduğuna da dikkatini çekerim. Yeni alacağın bilgisayardaki ekran kartı GTX 700M veya HD 8000M serisi olmalı. ■

MARKET

Son yılların atlanmaması gereken oyunları



Batman: Arkham City

"Talihsiz" süper kahraman oyunlarının arasından isyan edercesine sıyrılan Batman: Arkham Asylum'un devam oyunu, en az ilk oyun kadar başarılı ve oynanması idi.

Yapım Rocksteady
Dağıtım Warner Bros
Çıkış Tarihi 2011



Battlefield 3

Serinin önceki oyunlarına göre senaryo modunu güçlendiren Battlefield 3, multiplayer içeriği sayesinde oyunculara gerçek savaş deneyimi sunmaya devam etti.

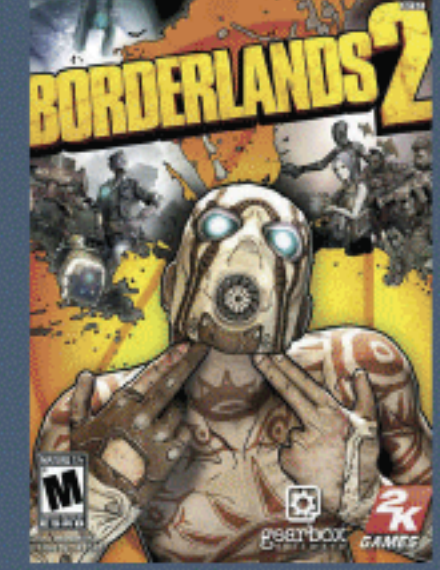
Yapım EA DICE
Dağıtım Electronic Arts
Çıkış Tarihi 2011



BioShock Infinite

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

Yapım Irrational Games
Dağıtım 2K Games
Çıkış Tarihi 2013



Borderlands 2

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

Yapım Gearbox Software
Dağıtım 2K Games
Çıkış Tarihi 2012



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.

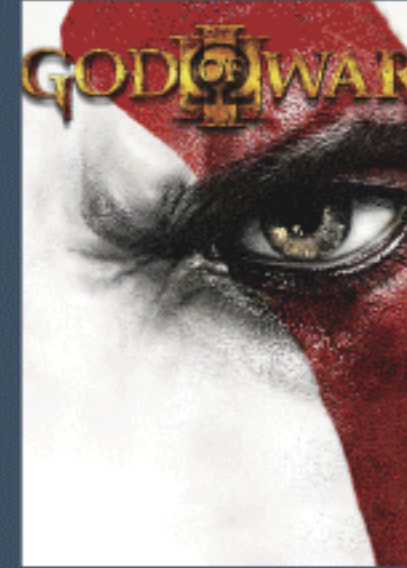
Yapım Playground, Turn 10
Dağıtım Microsoft
Çıkış Tarihi 2012



Gears of War 3

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

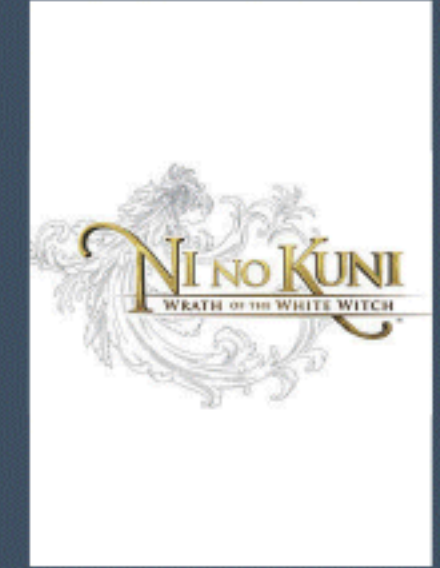
Yapım Epic Games
Dağıtım Microsoft
Çıkış Tarihi 2011



God of War III

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

Yapım Sony
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2010



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

AĞUSTOS 2013

1941 Frozen Front	60	Edge of Space	78	Prime World: Defenders	70
Bleed	85	Element4I	82	Ride to Hell: Retribution	19
CastleStorm	65	Epic Mickey 2: The Power of Two	60	Rogue Legacy	85
Civilization V: Brave New World	91	Leisure Suit Larry: Reloaded	80	State of Decay	82
DARK	66	Limbo	90	The Last Door	80
Deadpool	79	Magic 2014	87	The Raven - Legacy of a Master Thief	75
Despicable Me: Minion Rush	65	Mortal Kombat Complete Edition	90	The Sims 3: Island Paradise	75
Dota 2	89	MotoGP 13	75	The Walking Dead: 400 Days	88
Dusty Revenge	61	Nancy Drew: Ghost of Thornton Hall	70	TrackMania 2 Stadium	84
Eador: Masters of the Broken World	74	Pac-Man Dash!	80	Where's My Mickey?	60
		Plants vs. Zombies 2: It's About Time!	90	Wyv and Keep	80



CoD: Black Ops II

Her yıl satış rekorları kırmasına alıştığımız Call of Duty serisi, Black Ops 2 ile de geleneği devam ettirdi ve multiplayer FPS tutkularını sunuculara hapsetti.

Yapım Treyarch
Dağıtım Activision
Çıkış Tarihi 2012



Diablo III

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

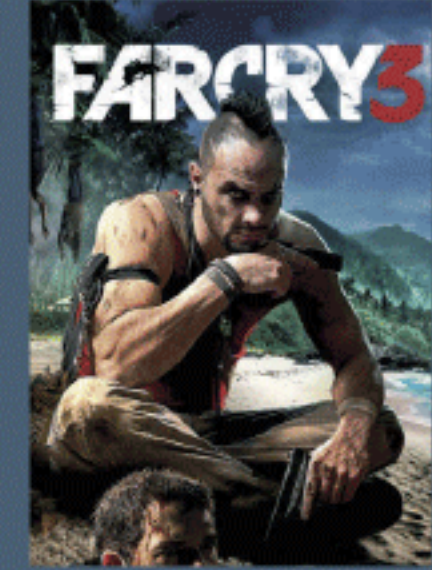
Yapım Blizzard
Dağıtım Activision & Blizzard
Çıkış Tarihi 2012



Dishonored

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

Yapım Arkane
Dağıtım Bethesda
Çıkış Tarihi 2012



Far Cry 3

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

Yapım Ubisoft
Dağıtım Ubisoft
Çıkış Tarihi 2012



Skyrim

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

Yapım Bethesda
Dağıtım Bethesda
Çıkış Tarihi 2011



StarCraft II

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

Yapım Blizzard
Dağıtım Activision Blizzard
Çıkış Tarihi 2013



The Last of Us

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

Yapım Naughty Dog
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2013



Uncharted 3

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

Yapım Naughty Dog
Dağıtım Sony
Çıkış Tarihi 2011

TEMMUZ 2013

Company of Heroes 2	85
Cubetractor	75
Expeditions: Conquistador	78
Fallen Enchantress: Legendary Heroes	80
GRID 2	90
Gunpoint	85
Pro Cycling Manager 2013	70
Rising Storm	84
Skyward Collapse	80
StarDrive	89

The Last of Us

The Night of the Rabbit	77
The Swapper	88
Wargame: AirLand Battle	82

HAZİRAN 2013

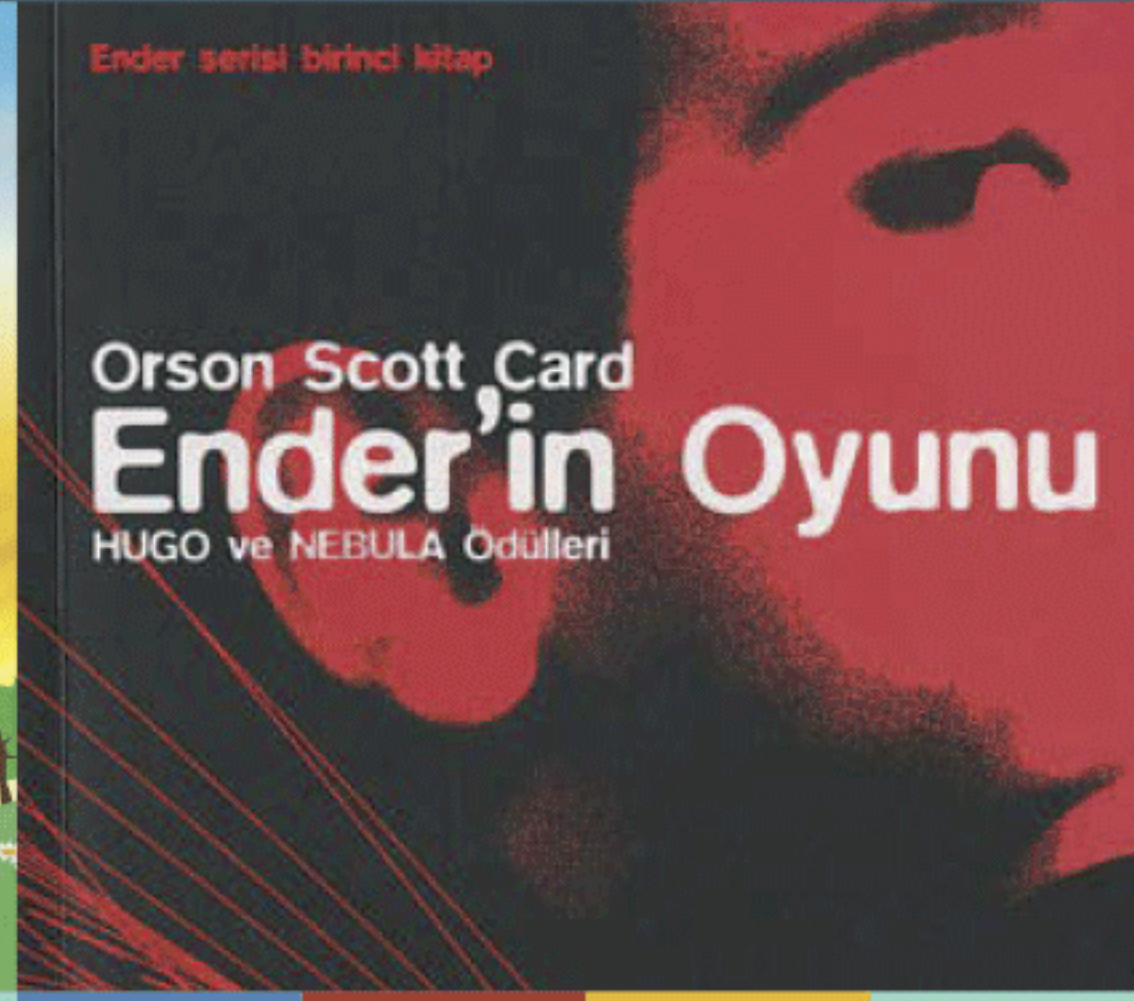
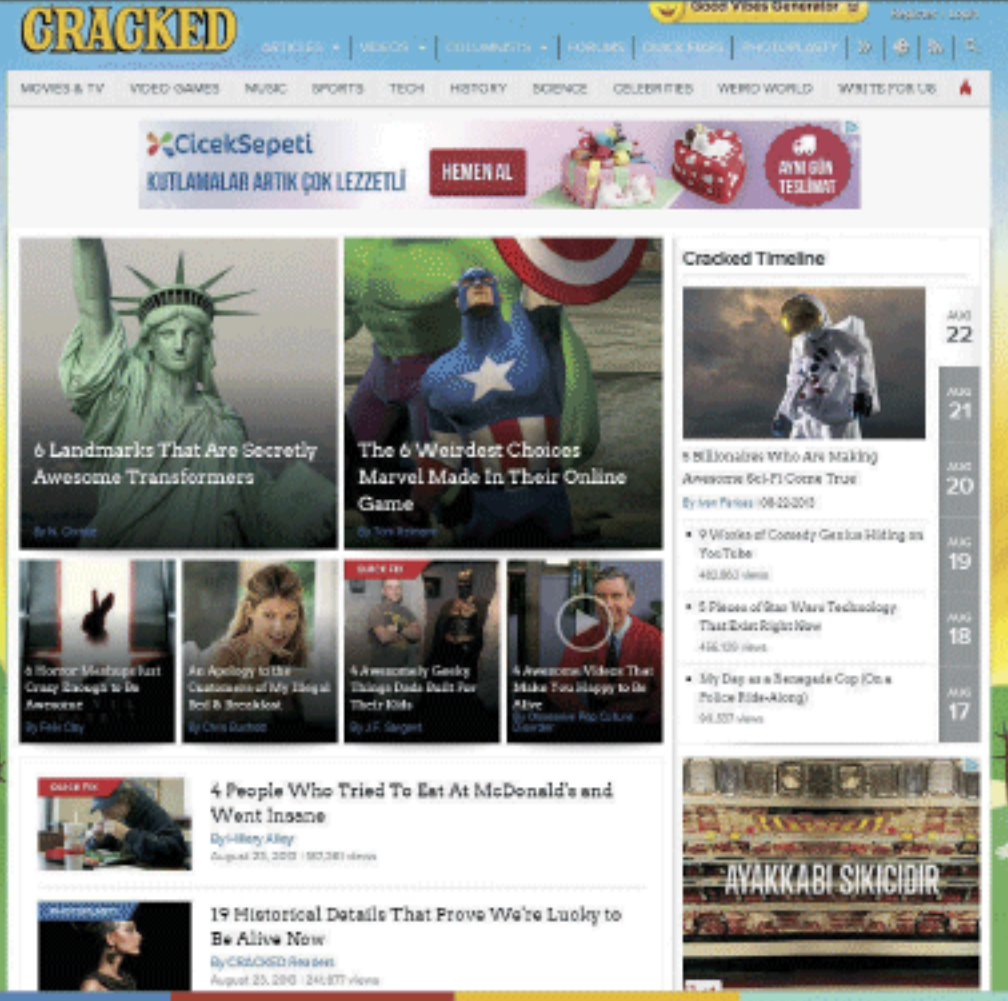
Anomaly 2	78
BattleBlock Theater	90
Don't Starve	89
Heroes of Might & Magic VI: SoD	75
Mars: War Logs	73

90

Metro: Last Light	84
Monaco: What's Your Is Mine	90
Persona 4 Arena	90
Resident Evil: Revelations HD	78
Sanctum 2	83
Soul Sacrifice	73
Star Trek: The Video Game	45
Strike Suit Infinity	71
Surgeon Simulator 2013	75
The Incredible Adventures of Van Helsing	83
Zeno Clash II	65

KÜLTÜR & SANAT

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



www.cracked.com

Bir römorkörde (Diğer, büyük gemileri çekmeye yarayan gemicik.) çalışan bir adam, evlenmeden birkaç gün önce son görevine çıkar ama işler beklediği gibi gitmez ve gemi kıydan uzakta bir noktada batar. Gemi su almaya başlayınca adam su almayan noktalara doğru kaçmaya başlar ve sonunda birkaç tane kola, birkaç eşya ile bir hava cebinde kendine yer bulur. Soğuk su gemiyi doldurmakta ama ona tam olarak ulaşmamaktadır. Ne var ki köpekbalkları ve başka tehlikeli balıklar gemiyi araştırmaya ve iş arkadaşlarını yemeye başlamıştır bile. Normalde, var olan havayla iki - üç saat dayanabilecekken, tam 62 saat dayanmayı başarır adam ve kurtulur... Bu, cracked.com'da rastlayabileceğiniz, "İnanılması güç 5 hayatta kalma mücadelesi" adlı başlıktan. Sitede bunun gibi birçok, eğlenceli, ciddi, tamamıyla geyik konu bulunuyor. Sürekli sayılarla çalışan (Rastlayabileceğiniz en iyi 5, düşünebileceğiniz en kötü 10, yapabileceğiniz 20 şey gibi...) başlıkların yanında videolara ve köşe yazılarına da eşlik eden site, tüm gününüzü bile yiyebiliyor. Sitenin İngilizce olduğunu da hatırlatayım.

■ Tuna Şentuna



9



Ender'in Oyunu
Orson Scott Card

İnternette, en iyi bilimkurgu kitaplarını araştırırken keşfettiğim ve net bir şekilde okumakta geç kaldığım Ender'in Oyunu'nu geçtiğimiz ay okudum nihayet. Lakin şunu baştan belirteyim ki ben kitabı İngilizce okudum ve Türkçesinin de basımı durdurulmuş. Ve yine bildiğiniz üzere bu kitabın filmi geliyor; bu yüzden de kitabın yeni baskısı hazırlıkta ve belki de şu sıralar yeniden kitapçılarda yayımlanmaya başlamıştır bile. Dünya'nın iki kez uzaylılar tarafından işgal edilmesinden sonra, devlet potansiyel gördüğü çocuklara birtakım monitörler yerleştirmektedir ve onların, yeni bir istilaya karşı koyacak üstün bir komutan olup olamayacağını anlamaya çalışmaktadır. Bu çocuklardan bir tanesi de Andrew veya kendi takma ismiyle Ender. Ender bir savaş okuluna götürülür ve burada yeni arkadaşlarıyla, uzun ve zorlu bir eğitim sürecine girer, macera başlar. Spoiler olmaması adına daha fazla bilgi vermiyorum ama olayın büyük kısmının savaş okulunda geçtiğini bilmelisiniz. Burada Ender'in iç dünyası bolca gözler önüne seriliyor ve sanıyorum ki filmde bu kısımlar havada kalacaktır. Bilimkurguya ilgi duyuyorsanız okumalısınız fakat çok da bir beklentiniz olmasın. ■ Tuna Şentuna

7



Sirenia
Perils of the Deep Blue

Sirenia'yı sevdiğime bir kez daha karar verdim. Bu grubu geç keşfetmiş olduğum için bir anda birçok albümünü dinledim ve albümler, şarkılar birbirine karıştı doğal olarak. Bir süre sonra da sanki hep aynı şeyi dinliyordum gibi hissettim ve uzunca bir süredir de kendileriyle haşır neşir olmuyordum. Geçtiğimiz ay piyasaya sürdükleri son albümleriyle de aslında ne kadar iyi bir grup olduklarını bir kez daha gördüm. Vokalist koltuğunda halen muhteşem sesiyle Ailyn oturmakta. Yine tüm şarkılarda ipeksi sesini dinleyip huzur buluyoruz. Kendisi bazı parçalarda daha arka planda bu defa. Örneğin, albümdeki favori parçam olan Seven Widows Deep'te aralarda katılıyor ve parça hızlandıkça arkaya çekiliyor. Albüm genel olarak gayet başarılı. Güzel bir açılış parçasıyla başlıyor ve bahsettiğim parçayla muhteşem bir giriş yapıyor. Senfonik öğeler neredeyse hiçbir parçada eksilmiyor ve gotik metal ile senfonik metalin bir kez daha başarıyla birleştiğine tanık oluyoruz. Dinlemesi keyifli, sıkılması zor bir albüm olmuş; eline sağlık Sirenia!

■ Tuna Şentuna



8



Belle and Sebastian

Indie müziğin öncü isimlerinden Belle and Sebastian 24 Ağustos tarihinde Küçükçiftlik Park'ta Türkiye'de ilk defa sevenleri ile buluştu. Grubun bir Belle ve bir Sebastian'dan oluşmadığını hemen belirtelim. Belle and Sebastian, adını bir Fransız çocuk kitabından alıyor.

Yaz başında beklediğimiz grup "beklenmedik bir takım olaylar" nedeni ile konseri ileri bir tarihe aldığına cidden büyük hayal kırıklığı yaşamıştım ama neyse ki beklediğime değdi ve sebepsiz gülümseten, huzurlu bir konsere tanık oldum.

Bol danslı, bol eğlenceli konserde kalabalık gerçek anlamı ile coştı. Tam bir festival grubu diyebileceğimiz Belle and Sebastian bir de yetmezmiş gibi sevenlerini sahneye çıkartıp kızılı erkekli dans ettirdi! Beklediğimiz bazı şarkılar içimizde ukte kaldı ama grup üyelerinin dünyanın en tatlı insanlardan oluşması nedeni ile çok da sorun etmedik. Bu senenin en içten ve en eğlenceli konserlerinden biri oldu. Umarım bir 17 sene daha bizi bekletmezler ve sık sık gelirler. Gelirler ise anneme sarma, anneanneme çerkes tavuğu yaptırır yedirir içiririm onları, haberleri olsun. ■ **Selen Sünear**



8



The XX

Sevgili okur, öncelikle LEVEL'a emeği geçmiş yeni - eski, genç - yaşlı, zayıf - şişman o kadar yazarın arasından buraya gelmişsen ve bu satırları okuyorsan sana teşekkürlerimi iletiyorum. (Hem de tam 70.000.000'un önünde.)

Herkes biliyor ki bu yaz konserler ve festivaller açısından biraz sıkıntılı geçiyor. Hal böyle olunca da sevilen grupların konser haberleri bizleri kızgın kumlardan serin sulara atlatıyor. (O-yeah!)

Hepsi de okumuş çocuklar olan The XX üyeleri, ortalığı sallayan ilk albümleri XX'i 2009 yılında çıkarmalarıyla Mercury dâhil birçok ödüle layık görüldüler. Son albüm, Coexist her ne kadar ilk albümün başarısını yakalamadıysa da The XX'in kendine özgü tarzını ortaya koydu ve zevkle dinlenen bir albüm olarak arşivlerde yerini aldı. Post-punk, dream pop, dubstep, R&B pop karışımı bir tarzı olan "indie" grup 7 Ağustos tarihinde Vodafone İstanbul Calling kapsamında Parkorman'daydı. Konsere Ayça Abla ile gidip sizin için de dinledik. Öncelikle söylemeliyim ki ön grup olarak çıkan -ve o gece

tanıştığım- On Your Horizon çok iyi bir performans sergiledi. Kendi deyimleriyle "astral seyahat müziği" icra eden grup gerek canlı performans başarıları, gerek tavırları ile benim için "sık kullanılanlar"da yerini aldı. Sıra The XX'e geldiğinde açıkçası kafamızda bir "Acaba?" sorusu vardı. Genelde albüm kayıtları kaliteli olan grupları canlı olarak dinlemek sıkıntı yaratır, hep bir hayal kırıklığı olur insanın içinde ancak ışık ve lazer gösterisiyle olsun, sahneyi dolduruşları ve ses sistemi ile olsun, The XX sağ olsun hakkını verdi. Öyle ki Ayça Abla ile şarkı geçişlerinde birbirimize ve sahneye, "mutluluktan yaşla dolmuş anime gözleri" ile bakmaktan kendimizi alamadık. (Buraya çizerdim de şimdi 200. sayı, size de yazık.) Grup yaklaşık bir saat sahnede kaldı ve sevenleri için gayet doyurucu bir setlist ile konseri tamamladı ama her güzel şey gibi kısa sürdü... Sevgili Oliver Sim, öyle sahneden "Çok geç gelebildik, kusura bakmayın." demekle olmuyor, sık sık gelin de dinleyelim. (Arkasını döndü ve hızla uzaklaştı.) ■ **Selen Sünear**



8



Balat Jazz Storm

Eski oyuncuların kim kaldı...

Bundan beş ay kadar önce, bir arkadaşımın tavsiyesi üzerine gittim ilk Balat Jazz Storm konserime. Ufak bir mekânda, kimsenin olmadığı bir yerdedi. Fakat o zamanlar her şey yeni başlamıştı ki zaten ekip çaldıkça doldu içerisi... Onlar hiçbir şekilde sözlere yer vermiyorlar şarkılarında zira çaldıkları her enstrüman, kendi kendini anlatıyor ve anlatıyor onu çalan müzisyenler. İşte Balat Jazz Storm böyle bir grup. Dinlediğim ilk konser ardından olabildiğince takip etmeye çalıştım kendilerini zira ilk günden tanıştık ve ufak ufak muhabbetleştik zaman içerisinde. Onları özel kılan durumlardan birisi de bu aslında; muhabbet. Her anlamda muhabbeti olan bir ekip Balat Jazz Storm; insanlarla olan diyalogları olsun, kendi aralarındaki diyalogları olsun, sahnedeki performansları olsun... Benim de zevkle dinlediğim ve kendimce, İstanbul top-raklarında arayıp da bulamadığım bu güzide ekibi yakaladım bir mekânda, verdim röportajı, verdim röportajı ve bakın ortaya neler çıktı...

Ertuğrul Süngü: Şimdi yavaştan başlayalım, hemen detaya girmeyelim. Bu grup ilk nasıl ortaya çıktı, önce orada başlayalım?

Bora Tanyeli: Zaten yıllardır müziğin içinde olan eski arkadaşlarımız. Birçok farklı projede çalıştıktan sonra birlikte bir projeye imza atmaya

karar verdik ve Nisan 2012'de "Balat Jazz Storm" ismiyle grubumuzu kurduk.

ES: İki sorum olacak sizlere. Grupta hangi enstrümanlar var ve biraz da grup elemanlarından bahsedebilir misiniz?

BT: Toplamda altı kişiden oluşuyoruz. Ekibimizi sıralamak gerekirse alto ve tenor saksafonda ben varım; 1994'de gitarla müziğe başlayıp 2000 yılında Aria Güzel Sanatlar Okulu'nda saksafon eğitimi alarak tenor saksafon çalmaya başladım. Ardından Bahçeşehir Üniversitesi'nin Jazz Sertifika Programı'nı tamamlayarak eğitimimi sürdürdüm. Elektrik piyanodaki Barış Güvenkaya, müzik yaşamına 7 yaşındayken aldığı orgla başladı. Müjdat Gezen Sanat Merkezi'ne yazıldı. 1999 yılında İstanbul Üniversitesi Devlet Konservatuvarı Yarın Zamanlı Klasik Gitar Bölümü'ne başladı. Bir yandan klasik Batı müziği armonisi öğrenirken, diğer yandan Kadıköy Anadolu Lisesi'nin koro şefliği ve piyanistliğini üstlendi. Elektrogitardaki, sitardaki ve duduktaki Murat Kağan Ergün, müziğe telli - mızraplı sazlarla başladı. Çukurova Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi bünyesinde klasik gitar dersleri aldı. Müzikal eğitimine Niğde Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Müzik Öğretmenliği Bölümü'nde devam etti. Çeşitli film ve tiyatro müzikleri besteledi. 1999 yılından bu yana bir-

likte çalıştığı Ermeni sanatçı Suren Asatryan'ın "Veda" isimli albümünün aranjörlüğünü yaptı. Basgitardeki Deniz Tanyeli, 1998'de gitarla müziğe başladı, 2002'de Emel Şenocak'tan temel müzik teorisi ve kulak eğitimi aldıktan sonra 2003 yılında basgitar çalmaya başladı. Üç yıldır Güney Koreli caz müzisyeni Hyungin Kim ile eğitimine devam ediyor. Darbuka ve perküsyondaki Bahadır Uygun, küçük yaşlardan beri ritim enstrümanları üzerine çalışıyor ve son üç senedir de grubumuzun bateristi Şenol Cümbüşlü'den ders aldı. Son olarak baterideki Şenol Cümbüşlü, Burhan Tonguç'tan dersler aldı. 27 senedir çeşitli müzik gruplarıyla çalıştı.

ES: Peki, o genel soruyu sormadan geçmeyeyim: Grubunuzun ismi neden Balat Jazz Storm?

BT: Bahadır, Balat'da bir kafe açmıştı. Orda oturup hem sohbet edip hem de müzik yapıyorduk. Grubumuzun temellerini burada atmış olduk. Repertuar olarak çoğunlukla caz standartlarına yer verdiğimiz için ve grup da İstanbul'un eski ve bir o kadar da duygusal semti Balat'ta kurulduğundan, Balat'a da atıfta bulunarak Balat Jazz Storm ismini aldık.

ES: Ne tarz müzik yapıyorsunuz? Ben biliyorum ama bir de okuyucular bilsin

isterim? Ayrıca varsa projelerinizden bahsedebilir misiniz?

BT: Balat Jazz Storm olarak Doğu ve Batı enstrümanlarını aynı çatı altında birleştirdik. Doğu ritimlerini Batı ezgileriyle birleştirip birçok farklı müzik türündeki bilindik şarkıları kendi yorumumuzu katarak sizlere sunuyoruz. Bu yüzden tek bir tarza bağlı kalıp "Biz swing, fusion ya da funk çalıyoruz." diyemeyiz. Şu ana kadar İstanbul'da birçok yerde sahne aldık ve hep cover grubu olarak gözüktük fakat aynı zamanda albüm çalışmalarımıza sessizce devam ediyoruz. Bir aksilik olmazsa 2014 yılının ortalarında ilk albümümüzü çıkaracağız. Bununla birlikte bir yandan da Alman yapımı bir filmin müziklerini yapıyoruz. Kısacası önümüzdeki bir yıl boyunca çok yoğun günler bizi bekliyor.

ES: "Albüm hazırlığı içerisindeyiz." dediniz. Bizi nasıl bir albüm bekliyor?

BT: Tamamı kendi bestelerimizden oluşan, 10 şarkılık enstrümantal bir albüm planlıyoruz, belki şu anda çalmaktan çok keyif aldığımız bir - iki şarkıyı da ekleyip sayıyı 12'ye çıkartabiliriz.

ES: Gördüğüm kadarıyla grubunuzda bir vokal yok. Enstrümantal müzik yapıyorsunuz. Bunun bir dezavantajı var mı?

BT: Evet, maalesef ülkemizde enstrümantal müzik çok fazla dinlenmiyor. Sahneye çıkmadan önce birçok kişiden "Neden vokal yok? Öyle olsa daha iyi olurdu." şeklinde yorumlar gelse de bizi dinledikten sonra bu görüşlerinin değiştiğini gördük. Grubumuzun en büyük özelliklerinden birisi kimsenin eşlikçi olmaması; yani aslında grubumuzda altı tane solist var, sırası geldiğinde herkes enstrümanı ile kendi yorumunu katıyor ve şarkılarda solistliğini yapmış oluyor. Kısacası şu anda duygularımızı sözlerle değil, müziğimizle aktarıyoruz.

ES: Önümüzdeki tarihlerde planladığınız bir konser var mı?

BT: Önümüzdeki sezon için yoğun bir konser planımız var, hatta yalnızca İstanbul'da değil, şehir dışında da konserler vereceğiz. Bununla birlikte Bahçeşehir Üniversitesi, Boğaziçi Üniversitesi, Yıldız Teknik Üniversitesi gibi birçok üniversitede de konserlerimiz olacak. Fakat şu anda net bir tarih söyleyemiyoruz. Program tarihleri belirlendiğinde iki hafta önceden Facebook sayfamızda duyuru yapacağız.

ES: Peki oyunlar? Bu kadar yoğun tempo da oyun oynamaya fırsatınız oluyor mu?

BT: Bu soruya grubun en çok oyun oynayan ikilisi olarak, abi & kardeş olarak bizler cevap vermeliyiz sanıyorum. Açıkçası yemek için nasıl zaman buluyorsam, ne olursa olsun oyun içinde zaman bulabilirim.

ES: Bu kadar oyun seven birisi olarak hangi platformda oynamayı tercih ediyorsunuz?

Deniz Tanyeli: Aslına bakarsanız bugüne kadar Commodore 64 ile başlayıp sırasıyla Amiga 500, Sega-16, PlayStation gibi birçok konsol kullandım ve senelerdir sadece PC'ye bağlı kaldım. Aslında PlayStation Move olsun, Kinect olsun, alışılmadık ve ilgi çekici gözüktü de daha çok PC tercih ediyorum. Gerçi bu aralar Xbox One'ı yakından takip ediyorum, çıktığında performansına bağlı olarak arkadaş toplantılarının ve partilerin eğlenceli bir konsolu olacağı kanaatindeyim.

ES: Bu sıralar en çok hangi oyunları oynuyorsunuz?

DT: Company of Heroes 2, NASCAR: The Game 2013, Rocksmith, Pro Evolution Soccer 2013 bu sıralar devam ettiğim oyunlar arasında. Aslına bakarsanız yeni çıkan birçok oyunu

bitirdim ve senaryolu oyunlarda tekrar tekrar baştan başlamak pek tercihim değil. O yüzden tekrarından sıkılmayacağım futbol, yarış, strateji gibi oyunları daha uzun süre oynadığım bir gerçek; hatta en az iki haftada bir ki her hafta tekrarlar, hafta sonu arkadaşlarla toplanıp Pro Evolution Soccer turnuvası yaparız. Bu Pro Evolution Soccer 6'dan bu yana devam eden bir geleneğimiz haline dönüştü.

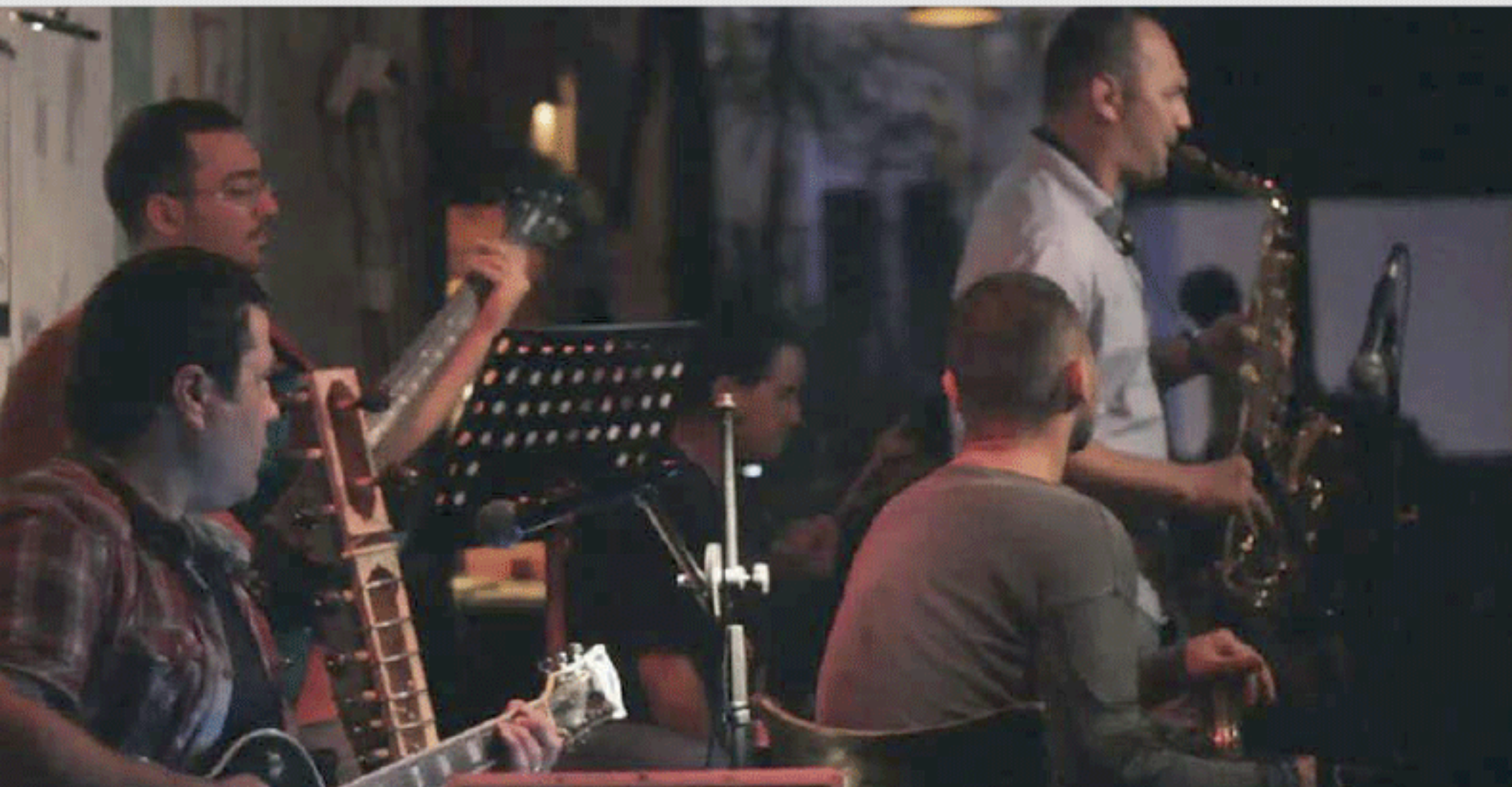
ES: Unutmadığınız, "şu oyun efsaneydi" dediğiniz bir oyun var mı?

DT: Olmaz mı? Hem de fazlasıyla var. Çok eski oyunlardan bile hâlâ aklımda olanlar var. Mesela araba yarışlarından Street Rod vardı, ardından sadece Gran Turismo devam etti, diğerleri aynı etkiyi uyandırmadı diyebilirim. Strateji oyunlarından ise Dune 2000, uzun süre oynadığım, unuttuğum yapımlar arasında... Onun etkisini de Command & Conquer: Generals devam ettirdi ve hatta hâlâ bilgisayarında yüklüdür. Aynı türden Company of Heroes'u da unutmamak gerek. Mad TV, UFO: Enemy Unknown, Fahrenheit... Bunlar sadece şu an aklıma gelenler. Sanırım yakın zamanda piyasaya çıkan hiçbir oyun gözümde efsaneleşmemiş. Kim bilir? Seneler sonra onları da efsaneleşmiş oyunlarım arasında sayabilirim. Sanıyorum Hitman'i de bu oyunların içerisine ekleyeceğim. Serinin tüm oyunlarının hastası olmasam da Hitman fanatığıyım. Bir dönem grubumuzun saksafoncusu Bora ile (Kendisi abim olur.) Silkroad Online'a başlayıp senelerce oynadığımızı bilirim. O kadar oynamamıza rağmen nedense hiç efsaneleşmemiş (!) Silkroad serüvenine LEVEL'da okuduğum bir yazıyla başlamıştım; hatta LEVEL demişken odamın bir köşesi bu dergilerle kaplı, yerini değiştireceğim fakat gün geçtikçe ne kadar ağırlaştıklarını fark edemedim. Sanırım artık çok geç zira onlar da odanın bir parçası oldu.

ES: Oyunlarla bu kadar ilgilisiniz. Hiç oyun müziği yapmayı düşündünüz mü?

BT: Açıkçası düşünmedik çünkü Türkiye'de oyun üretiminin bir sektör oluşturmadığını düşünüyoruz ama böyle bir teklif gelirse neden olmasın?

Balat Jazz Storm; ismiyle, cismiyle çok özel bir müzik yapıyor ve yaptığı müziği başta İstanbul olmak üzere, tüm Türkiye'ye kısa sürede duyurabilmeyi hedefleyen ve dilediği takdirde, biraz da şansın yardımıyla bunu kolay bir şekilde yapabilecek ender gruplardan birisi. Eğer sizler de şarkı değil de "müzik" dinlemek istiyorsanız, ekibi Facebook sayfasından (www.facebook.com/pages/Balat-Jazz-Storm/106117882880136) takip edebilir, her hafta yaptıkları konserlerden en az birisini yakalayabilirsiniz. ■





A.P.O

Zeytinburnu'ndan, hayata dair kaygıları olan bir MC

Dünyaya gözlerini Mevlana Celaladdin-i Belhi'nin (Afganistanlılar Rumi'ye doğum yeri olan Belh şehri yüzünden "Belhi" der.) öldüğü yer Konya'da açan A.P.O'nun gezi olayları sırasında yaptığı "Çapulçuyuz" parçası, yaşanan trajik olayları farklı bir bakış açısıyla dile getirdi. Uzun yıllar Hollanda'da kalan, ata toprağı Afganistan'ı ziyaret edip yeni dünyanın kötü düzenin can sıkıcı ayrıntılarına kendi gözleriyle şahit olan A.P.O'nun müziğindeki zarafet, genç yaşında eşsiz bir yaşam tecrübesine sahip olmasından kaynaklanıyor. Zeytinburnu'nun en rüzgârlı yeri Tepe mevkiinde LEVEL okuyucuları için tarafsız ve sapına kadar açık sözlü bir röportaj gerçekleştirdik.

Yekta Kurtcebe: A.P.O diyoruz, Eypio diyoruz. Bize biraz kendinden bahsedebilir misin?

A.P.O: Apo ben. Zeytinburnu'ndan. Apo, bana herkesin hitap şekli. Nüfus kâğıdındaki adım Abdürrahim Akça. Aslen Afganistan Türkmen'i-yim; babam Türkmen, annem Özbek kökenli. Ailem 1980 yılında Türkiye'ye göçmüş malum sebeplerden ötürü. Ben Konya'da doğdum ama Zeytinburnu'nda büyüdüm.

YK: Sitendeki biyografinde bir süre Hollanda'da yaşadığını okudum. Nereden

esti?

A.P.O: Dayım oradaydı. Zaman zaman Türkiye'de yaşayan her genç gibi "Ne yapacağım burada!" refleksiyle Hollanda'ya gittim ve altı yıl orada yaşadım. Eindhoven ile Maast- rich arasında bir şehirde yaşıyordu dayım o zamanlar.

YK: Müziğe de orada başladın sanırım.

A.P.O: Evet, Avrupa'da insanın hayatı ister istemez bir düzene girdiği için insan sevdiği işleri yapacak vakit bulabiliyor. Avrupa yıllarımda daha çok rap müzik dinlemeye başladım ama rap'e başlamam da Fuat'ın katkısı vardır. Hollanda'ya ilk gittiğim yıllarda popüler olan Raymzter'ı severdim. "Kut Marokkanen" isimli bir şarkısı vardı oldukça beğendiğim. Fransa'dan ve diğer ülkelerden etkilendiğim sanatçılar olmuştu.

YK: İlk verse'lerini ne zaman yazmaya başladın?

A.P.O: 2002 yılında yazmaya başlamıştım ama pek beğenmiyordum yazdıklarımı. Hiç kayda girmemiştım. Daha Türkiye'deyken aklıma düşen stüdyo kurma planlarını Hollanda'ya gidince gerçekleştirebildim. Oradaki arkadaşlarımla beraber 1.000 Euro harcayarak amatör bir stüdyo kurmuştu. Stüdyo kurmadan önce profesyonel

bir stüdyoda altı parçalık bir kayıt yapmıştım. 600 Euro tutmuştu ve pahalı gelmişti.

YK: Türkiye'ye döndükten sonra burada bir stüdyo kurmadın mı?

A.P.O: 2007 yılında yine kendi imkânlarımla ufak bir stüdyo kurdum ama beraber yürüye-bileceğim insanlara denk gelemedim. Biraz adapte sorunu yaşadığım bile söylenebilir. Hollanda'dan sonra bu piyasadaki yalanlar, dolanlar ve riyakârlıklar beni pek açmadı.

YK: Türkiye'ye döndükten sonra başka neler yaptın?

A.P.O: Hayallerimden biri olan hip-hop giyim tarzından ürünler satan Bol Wear mağazasını açtım örneğin. Dört - beş ay önce kapattım mağazayı. Hip-hop dünyasına uygun geniş kıyafetler satıyorduk. Daha doğru bir zamanda mağazayı açabilsem daha uzun ömürlü olabilirdi.

YK: Gezi protestolarından sonra senin Çapulçuyuz ve Alef High ile Şanışer'in Guerilla Warfare parçaları rap müziğinin isyan ile olan yakın ilişkisini ortaya çıkardı. Rap müziğe olan ilginin artacağını düşünüyor musun?

A.P.O: Türkiye de dünyadaki akımlardan etkile-

niyor. 2000'li yılların başın Sagopa ve Ceza'nın patlama yaptığı yıllarda rap müzik dünyada öndeydi. Şimdi dünyadaki eğilim biraz daha elektronik müzik ekseninde ilerliyor.

YK: Kanye West ve Pharell'in Daft Punk ile yaptığı ortak çalışmalar sanırım elektro-niğe yaklaşan rap'in hip-hop'un en doğru örneği.

A.P.O: Evet, Lil Wayne'ler, Krank'lar falan. Dünyada bir şeyler değişmeye başladı. Türkiye, dünyadaki bu değişimi hep dört - beş yıl geriden izledi.

YK: Rap müziği Batı'da doğmuş olsa da Doğu'dan da iyi rap müziği örnekleri, iyi sanatçılar var. Zumer ile olan düet ve Voodoo Recordz'un Bakü'de beraber birkaç kayıt yaptığı Koryolçu aklıma ilk gelenler.

A.P.O: Bakü'de kısa bir süreliğine yaşadım. Orada müziğe verilen değer bambaşka. İnsanlar radyolarda atışmalar dinliyorlar. Bu mani atışmalarına benzeyen ama biraz daha kompleks olan durum düğünlerde yaygın. Zaten Türkiye'ye Türkçesine yakınlığına göre Azerbaycan Türkçesi anlaşılır. Bunun sıralaması var aslında. Türkmence, Özbekçe, Kazakça, Tatarca diye gidiyor.

YK: Peki, A.P.O'nun "ey-pi-o" diye okunması nereden geliyor?

A.P.O: Aslında A.P.O, Apo buralarda ama Hollanda'ya gittiğim ilk yıllarda, okulda Hollandalı bir hocam (Karınsı Azeri kökenliydi.) ve sınıfta yer alan Portekizli, İspanyol öğrenciler vardı. Eypio o yıllardan kalma bir hitap biçimi.

YK: Zeytinburnu'nda geçen yıllarından bahsedelim birazda? Nasıldı Zeytinburnu'nda geçen yıllar?

A.P.O: İlkokul, ortaokul, lise yıllarım boyunca Zeytinburnu'nda yaşadım. Buraların kendine has bir havası vardır. Bu havayı belediyenin logosunda bile görebilirsiniz. Birleşmiş Milletler gibidir Zeytinburnu. Türki Cumhuriyetlerden, her milletten adamın yanı sıra Afganlar, Nogay Türkü ve Uygur Türkleri de daha çok göçmek için bu toprakları tercih etmişler. Ayrıca Türkiye içinden de ciddi göç almış. Kürtler, Karadenizliler, herkes burada.

YK: 2011'deki gergin çatışmalı günlerde burada mıydın?

A.P.O: Evet, olaylara şahit oldum. Zaten Zeytinburnu bu tür bir çatışmanın başlatılabileceği en kritik ilçelerden biri... Milliyetçi anlayışın tabanı çok geniş Zeytinburnu'nda. Hollanda'da kaldığım yıllarda iç kesimlere birçok Kürt kökenli vatandaşımız gelmiş, yerleşmiş. Bu da ister istemez bir kültür çatışmasını ortaya çıkarmış.

Gezi olayları ve Zeytinburnu'ndaki o üç günlük gerginlik benzer aslında. Herkes halinden memnun, pasifize olmuş gibi dediğin bir an büyük bir isyan ortaya çıkabiliyor.

YK: Gezi olaylarından laf açılmışken, Çapulcu yuz parçasına gelelim. Parçayı kısa sürede dolaşıma çıkardın.

A.P.O: Evet, iki - üç saat içerisinde yazdım. 10 günlük bir süre içerisinde de kaydını ve klibini hazırladık.

YK: Böyle bir klip yapmaktan, düşüncelerini özgürce ifade etmekten çekinmedin mi?

A.P.O: Benim yaptığım işler belli. Vicdanımı ön planda tutarak meselelere tarafsız yaklaşmaya çalışıyorum. Çapulcu yuz parçasını yaparken bir kaygım vardı ama bu kaygı olaydan nemalanmaya çalıştığımı düşünebilecek olanlara dairdi. Ben zaten parçalarımda muhalefet yapıyordum. Kimilerinden tepki de geldi. Artık seni dinleme-yeceğim diyenler, aldığım CD'lerini kırdım diyenler çıktı. Artık hangi CD'mi almışsa... (Gülüyor) Zaten büyük bir piyasamız yok.

YK: Türkiye'de rap müziğinin gelişememesinin sebeplerinden birinin farklı kutuplar olduğunu düşünüyorum.

A.P.O: Evet, kutuplaşma var ama asıl sorun bence birbirimizin paçasını aşağıya çekmemiz. Örneğin, Almanya'da ve Hollanda'da popülarite yakalayan ve çeşitli imkânlarla sahip olan bir rapper, en az üç - beş kişinin daha yolunu açıyor. Sezen Aksu'nun Tarkan'ın ve Sertap Erener'in yükselmelerine yardımcı olması gibi... Bizim camia da bu yok. Belki eziklikten kaynaklanıyor, belki de bu toprakların mayasında bir şey var. "Sagopa ve Ceza kimi çıkardı?" diye soruyorum, cevabı yok. Bu arada bir soruda ben sormak istiyorum. Röportaj yapmak için neden beni seçtin?

YK: Vicdanlı şarklı sözlerin yüzünden. Özellikle İsrail parçandaki sözler, tarafsızlığı kaybetmiş medyanın yanlış yolunu bir cümlede özetliyordu. Çapulcu yuz parçasından sonra ülkenin kötü gidişatına, toplumun artan stresine dair kaygıların olduğunu gördüm. Bu kaygıların temellerini sorgulamak istedim.

A.P.O: Aslında ben böyle bir adam değildim. Gezdim, dolaşım, ondan sonra kafam açıldı. Avrupa'nın bir ülkesini gördüm. Afganistan'a gittim. Türki Cumhuriyetlerin birkaçında buldum. Bu kadar yer gezmek bir şeyleri değiştirdi. Hollanda gibi bir refah ülkesinde yaşarken hiçbir şey umurumda değildi. Hayata, yaşama dair kaygılarım azdı. Sinirlerim topluma, yaşama dair değil, bireysel sıkıntılara dairdi. Fakat daha sonra babamın iş dolayısıyla bulunduğu



Afganistan'a gidip orada bir sekiz ay kaldım. İlk gittiğim günlerde havanın 40 dereceyi aştığı sıcağa isyan ettiğim bir anda, kışın soba için kullanılmak üzere kesip biçilen demir varilin içerisinde, o kızgın güneşin altında kaynak yapan 10 - 11 yaşlarında bir çocuk gördüm. Daha sonra Afganistan'ın lityum madeni açısından çok önemli bir rezerv olduğunu öğrendim. Mobil teknolojilere sırtını dayamış A.B.D.'nin pil yapımında kullanılan lityuma ihtiyaç duyması ve Afganistan'ı işgal etmesi komplo teorisi hiç de mantıksız gelmedi. Afganistan'daki düşük hayat standardını hepimiz biliyorduk ama gidip o kırk dökük evleri, kurak toprakları ve ölümleri yerinde görmek insanda farklı duygular yaratıyor.

YK: Ağır konular arasında bilgisayar oyunlarını unutmamalım. Oyunlarla aran nasıl?

A.P.O: Valla futbol oyunlarında varım. Net bir Pro Evolution Soccer oyuncuyum. İlk oyundan beri Pro Evolution Soccer'ı konsolda oynamaya devam ediyorum. İyi bir oyuncu olduğumu söyleyebilirim. Futbola zaten normalde de ilgim vardı. Hollanda'da bir birinci lig kulübünün genç takımında top koşturmuşluğum var. Bir de Beşiktaş taraftarıyım. ■

Cem Şancı

cem@level.com.tr



Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü

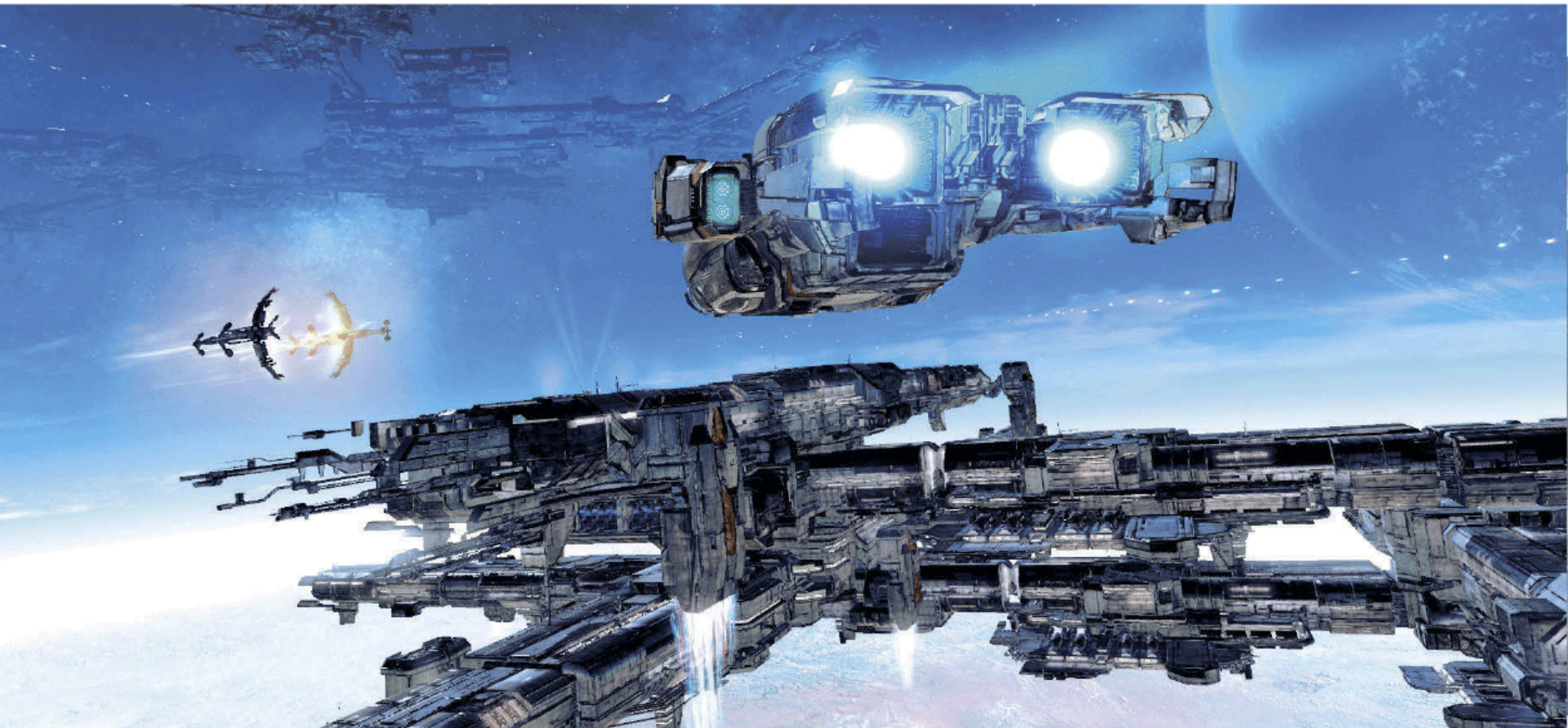
X Rebirth'e dikkat

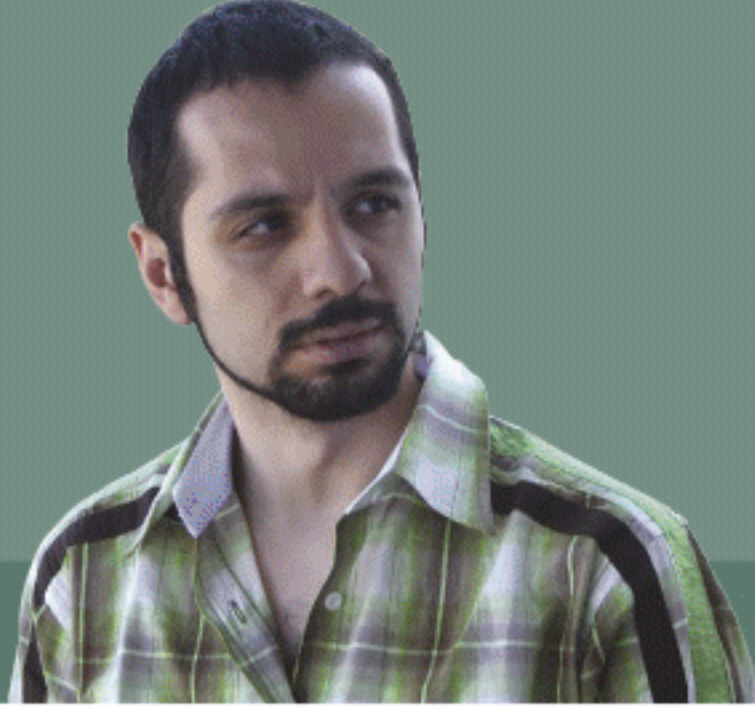
Biliyorum, çoğunuz Call of Duty'nin veya benzeri aksiyon oyunlarının yeni bölümlerini bekliyorsunuz ve LEVEL'da da önümüzdeki aylar boyunca bu oyunlardan bol bol bahsedilecek, sayfalarca tanıtımlar yapılacak, bizim çocuklar yemeyecek, içmeyecek, multiplayer'da nasıl headshot yaptıklarını anlatacaklar.

Bu atmosferde, simülasyon sevenlerin boynunun bükük kaldığının farkındayım ama üzülmeysin, ben yanınızdayım. Dergi sayfalarında onlarca sayfa simülasyon anlatamıyor olsak da bu köşede önemli detayları her zaman bulabilirsiniz ki bu ayda öyle bir ay... Dergiyi hazırlarken, uzun yıllardır beklediğimiz X Rebirth'in yayın tarihi duyuruldu, hatta oyun Steam'de ön siparişe çıktı. Şimdi, LEVEL'ı ilk günlerinden beri takip edenler hatırlarlar, yaklaşık 15 yıl önce de X serisinin ilk oyununu

da, sonraki oyunları da dergide inceleyip size tanıtırken, bu oyunun aslında alıştığımız oyunlardan olmadığını söylemeye çalışmıştım. Egosoft, yani X serisinin yapımcısı, X serisine kendini adanmış bir yapımcı. Bu arkadaşlar öylesine adanmış yapımcılar ki başka bir oyun yapmaya kalksalar, 15 yıldır çoktan zotriliyor Dolar parayı cukkalamışken, X serisini geliştirmeye bir ömür harcadılar. Üstelik X serisini oynayanlar bilirler, yapımcılar bu oyunda yapay zekâya ve oyuncuya mümkün olduğunca geniş bir özgürlük vermeye çalışırlar. Ne yazık ki bilgisayar teknolojisi, serinin üçüncü oyunu X³: Reunion'a kadar bu özgürlüğün çok genişlemesine izin vermiyordu. X³ ile beraber, sıradan bir oyuncunun yüzlerce saat harcamadan her noktasını keşfedemeyeceği bir oyun yapmayı başardılar. Fakat 2005'den bu yana, sekiz yılda teknoloji nihayet oyun dünyasını,

yani X Universe'ü sıradan bir insanın kolay kolay keşfedebileceği sınırlarına taşımayı başardı. Dolayısıyla, bu sefer karşımıza çıkacak oyunda, gerçekten ıssız ve uçsuz bucaksız bir uzay hissini yaşayacağımızı hissediyorum. Oyunda ayrıca dev uzay istasyonlarının, uzay şehirlerinin ve kendi kendine işleyen komplike bir ekonomik sistemin var olduğunu da göreceğiz. Bir sayfalık köşem ne yazık ki bu oyunu daha önce duymamış, oynamamış olanlara anlatmak için yeterli değil ama sanal oyun dünyalarının devasa boyutlarının hangi noktaya ulaştığını anlamak için Kasım ayında piyasaya çıktığında bu oyuna bir göz atmanızı öneririm. Keşke çok vaktim olsa da ben de haftalarca, aylarca, X Rebirth'in başına çakılısam ama kızlar ve faturalar affetmiyor samidolar. Sizi oyun hakkındaki şu video ile yalnız bırakayım: www.youtube.com/watch?v=eNs1rdSkUi8 ■





Tuna Şentuna

tsentuna@level.com.tr

Bir Oyun Editörünün Anıları

Durduramıyorum kendimi!

Bildiğiniz veya bilmediğiniz üzere fanatik formata yakın bir Tekken oyuncusuyum. Zaten küçüklüğümde beri dövüş oyunlarına karşı bir ilğim vardı, Tekken 2 ile birlikte de ilk PlayStation'da bu ilgimin büyük bir bölümü Tekken'e kaydı. Tekken Tag Tournament 2 ile birlikte de iyiden iyiye oyunun hastası oldum. (İlk TTT'nin de büyük hayranıyım ama o sıralar online oyun imkânım olmadığı için oyunu tek kişi oynamak sıkıyordu.)

Oyuna bu hayranlığım yüzünden dergide de fırsat buldukça Türkiye'nin Tekken destekçilerinden en büyüğü olan Tekken Turkey'e de bolca destek vermişliğim vardır. Tekken Turkey bir internet sitesinden öte, TTT2 ile birlikte gelen World Tekken Federation sayesinde bir takıma da dönüştü ve dünya birinciliğini de yakaladılar.

Aslında öyle pek başarılı bir Tekken oyuncusu sayılmam. (Bu arada yazıyı buraya kadar okuduysanız ve Tekken'le hiçbir alakanız

yoksa bundan sonrasını direkt es geçin çünkü konuyu detaylandıracağım.) Bunun en büyük nedeni de tercih ettiğim karakterler. Bir Capoeira'cı olarak elbette ki üç Capoeira dövüşçüsünden biri olan Tiger'ı kullanmadan geçemezdim. İkinci karakter olarak da nedense Lei'yi seçtim ki kendisi, Tekken karakterleri arasında çok az tercih edilen bir karakterdir. Demin baktım, toplamda 300'e yakın maç yapmışım. (Az aslında ama zamanım yok!) Bu kadar maçta da karşıma 10 kez Lei ya çıkmıştır, ya çıkmamıştır. Varsa yoksa görülen karakterleri sıralıyorum: Jin, Devil Jin, Heihachi, Paul, Law, Alisa ve Armor King. Millet ne seviyor bu karakterleri, ne seviyor! (Bryan da var bakın şimdi aklıma geldi.) Bir süre neden bu karakterlere yoğunlaşma olduğumu pek anlayamadım ama daha sonra gördüm ki bu karakterler iyi vuruyor! Örneğin, ben bu oynadığım iki karakterle rakibimi sıkıştırmak için çok fazla hareket

yapamıyorum. Ama bir Paul, bir Bryan öyle mi... Bir başlıyorlar vurmaya, bir başlıyorlar Tag Assault'a, durdur durdurabilirsen! Bildiğiniz üzere Tekken'de "Juggle Combo", yani rakibiniz yere adım atmadan, toparlanmadan ona saydırmak çok önemli. Bu bahsi geçen karakterler de bu işte son derece iyi. Sonra bana dönüyorsunuz, Tiger'la garip garip tekmeler atmaya çalışıyorum, Lei'yle rakibimi şaşırttığımı düşünüp kendimi yerlere fırlatıyorum. Şimdi kötü bir imaj çiziyor gibi olsam da aslında ben zoru başarmaya çalışıyorum, ona dikkatinizi çekerim. Lei oynamasını bildiğinizde gerçekten karşı tarafı çok sağlam şaşırtıyor. Keza Tiger da öyle; nereden, ne harekete geçeceğini kestirmek zor. İşin güzeli, oyuncuların çoğu bu karakterleri çok tanımadığı için benim ne yapacağımı da pek anlayamıyor ve bazı basit saldırıları artarda yiyorlar. Online maçlar elbette ki çok zevkli ve zaman zaman çok iyi rakiplerle karşılaşma olanağı buluyorsunuz. Zaten oyuna yeni girenlerin aynı hareketleri artarda yapması çok can sıkıcı oluyor ve biraz da sıkıyor. Oyunu bilenlerle oynamaksa çok daha eğlenceli çünkü sizi aldatmayı değil, oyunu iyi oynamayı hedef bellemişler.

Normal şartlar altında Tekken Turkey'den Fatih'e, "Abi beni de takıma alsana, ceylan gözlü abim be!" demiştim ama ekibin tamamı oyunu PS3'te oynuyor. Ben ise nedeni belirsiz bir şekilde arcade kolunu da Xbox 360'a aldım, oyunu da. Çok param varmışçasına Xbox LIVE'a da üyelik parası ödemeye bayılıyorum! Bu bağlamda da hiçbir takımın üyesi değilim. O yüzden size diyeceğim şu ki hâlihazırda Xbox 360'ta bir Türk takımınız varsa ve beni de davet ederseniz çok sevinirim. Ha, yoksa da gelin bir takım kuralım, eğlenelim. Xbox LIVE hesabım: xylophenelian

Ve son satırı yazdıktan sonra, gerçekten lanetlendiğime inandığım bir durumla karşılaştım: Harada, WTF'nin Eylül ayında sonlanacağını belirtmiş meğer... Bir oyun sevmeyeyim zaten, hemen başına bir şey geliyor. Olsun, WTF olmasa bile karşılıklı maç yapıp eğleniriz artık. ■



Şefik Akkoç

rocko@level.com.tr



Rocko'nun Modern Yaşamı

Dereköy: The Game

Yaz mevsimi sona ermeden bir tatile çıkayım dedim, hem de 200. sayı telaşı ve yoğunluğu arasında! Ha, iyi ettim, orası ayrı ama kaotik İstanbul'a döndüğüm dakikadan itibaren ağır bir iş yükü karşıladı beni. Peki, nereye gittim? Gökçeada'ya; daha önce birkaç kez daha gittiğim ama hiç mi hiç sıkılmadığım, o hüzünlü adaya. Neden mi hüzünlü bu ada? Çünkü tarihte, tarihimizde çok üzücü, hatta lanetlenecek olaylarla dolu bir yeri var Gökçeada'nın. Çok fazla detaya girmeme gerek yok aslında, biraz araştırma yaparak bu güzel adada neler olup bittiğini, bu adaya neler yapıldığını ve adanın mevcut halinin insanı hüzünlendiren, hatta kimi zaman tedirgin eden sürüyle detaya sahip olduğunu öğrenebilirsiniz. Benim değinmek istediğim konuya bu adadaki tek bir köy, Dereköy ve bu köyün insanın içini burkan, hatta kimi zaman insanı tedirgin eden görüntüsü.

An itibarıyla Dereköy'de yaşayan küçük nüfus için bu söylediklerim ne kadar geçerli, bilemiyorum ama Dereköy, tam anlamıyla bir "hayalet köy" ve benim gibi, bizim gibi oyuncu kafalar için ideal bir oyun alanı. Yanlış anlaşılmasın, ta-

rihteki üzücü olayları gölgelemek değil amacım, tam tersine gün yüzüne çıkarmak, olan biteni daha fazla insana, hatta belki de tüm dünyaya aktarmak. Dereköy'de gezinirken çok fazla insan ve çocuk göremiyorsunuz, gördüğünüz çocuklarsa Türkiye'nin dört bir yanındaki köylerde yaşayan yaşlılarından çok daha bilgili aslında yaşadıkları köy hakkında. Öyle ki bu çocukların bazıları, adeta küçük bir eğitimden geçmişesine köyün geçmişine dair bilgiler veriyorlar dışarıdan gelenlere. Gökçeada'ya her gidişimde Dereköy'e uğruyorum ve her defasında farklı çocuklarla sohbet etmeme rağmen benzer hikâyeleri duyuyorum. Üstelik "çocuktan al haberi" paralelinde sansürsüz, gerçekten olup bitenler üzerine hikâyeler. Bu kısmı yine atlıyorum ve araştırma için sizi Google ile başa bırakıyorum.

Önceki paragrafın başına dönecek olursam, ciddi anlamda uyarılma potansiyeli olan bir köy burası bana göre. Etrafta yıkık dökük, birer harabe görünümünde sayısız ev mevcut... Bu evlerin her birinin duvarları arasında sıkışıp kalmış öyle hüzünlü hikâyeler var ki insan ada

ve köy hakkında hiçbir şey bilmese bile bu evlere bakıp tahmin edebiliyor durumu. Böyle bir durumda köyün geçmişini detaylıca araştırmak, ortaya çıkan gerçekleri tarafsız bir gözle bakıp sağlam bir senaryoya oturtmak ve YouTube kanalında 10 bölüm halinde yayımladığım Eleusis ile Ağustos ayında satışa sunulup büyük beğeni toplayan Gone Home kırması, "exploration" tarzı bir oyuna dönüştürmek fikri uyanıyor insanın aklında. (Exploration, çevrenin araştırılması temeline oturtulan ve kimi zaman belli bir sonu da olmayan yapımları tanımlamakta kullanılan bir kelime, oyun türü.) Yetenekli eller tarafından gerçekleştirilebilecek bu proje hakkında aklımda, köyü beraber gezdiğim arkadaşlarımla beraber aklımızda birçok fikir, detay var aslında. Kim bilir, belki de aranızda bu konuda bir şeyler yapmak isteyen, Dereköy hakkında bilgi sahibi olan ve bu köyde olup bitenin daha fazla insan tarafından bilinmesi gerektiğini düşünen başkaları da vardır. O halde güçlerimizi birleştirmek için bu davetime dönüş yapın, konuşalım, tartışalım ve bu fikri hayata geçirelim.

■ www.sefikakkoc.com





Sayılar sonra, sayılar önce

Okurlarımız olarak sizler son bir aydır "200" diyorsunuz, Twitter üzerinden #LVL200 yazıyorsunuz ama bizler uzun zamandır bu rakamı kendi içimizde tekrarlıyorduk. Büyük bir heyecan, büyük bir telaş ve yapılacaklar listesi. Uzun mu uzun, ardi arkası yok sanki... İlk defa, 55 sayının ardından, bir önceki ayın sayısını bitirir bitirmez bir sonraki aya başladığını gördüm. O kadar hızlı oldu ki her şey, beni yıllar öncesine götürdü bir kez daha. Hızlıydı ve orijinaldi yapılabilecekler, önceden hesaplanmış ve tıkrında... LEVEL'i ilk sayısından beri takip ediyorum ben de, tıpkı birçok diğer okur gibi. Tabii ki sadece LEVEL değildi takip ettiklerim, daha nice oyun ve teknoloji dergileri kovaladım her ay. Fakat LEVEL'in ilk sayısı o kadar doğru bir zamanda piyasaya çıkmıştı ki sanki o günden, 200. sayının bir gün raflarda olacağı belliydi ki bu derginin gün gelip de yitip gideceğini hiçbir zaman aklıma getirmedim ve onlarca, yüzlerce badire atlatan ülkemizin oyun sektörü içerisinde

ayakta kalmayı başardı LEVEL. Dedim ya, geçmişini düşündürdü bana 200. sayı aslen. Birkaç anı anlatmak isterim izninizle; bu sayede yaşı nispeten küçük olanlar çok daha iyi anlayabilirler 17 yıldır ayakta kalan bir derginin tam olarak ne anlama geldiğini. LEVEL'in hayata "merhaba" dediği dönem, biz dinazorların sürekli söylediği üzere, oyun sektörünün açık ara en parlak dönemiydi ve hala daha iyisinin olmayacağından eminim. Düşünün, o zamanlar alıyordum LEVEL isimli dergiyi, hatta kavgası vardı, "LEVEL mi, yoksa LEVIL mı?" şeklinde okunuyor diye. Bazı bayiler anlamazdı düzgün telaffuz etmezsen, alamazdın dergiyi bir türlü. Akabinde farklı dergiler türedi pek tabii ki ve bunlardan bir tanesi baklava kalınlığında, içerisinde yüzlerce sayfa yazı barındırıyordu. Fakat fiyatı, döneminin kopya oyunlarının tam üç katına bedeldi. Çok da severdim ama param yetmezdi almaya, zengin arkadaşlarımdan alır okurdum. Fakat LEVEL öyle değildi, her

ay bayide gani gani bulunur, az sayfa sayısına rağmen net bir sonuca bağlanmama sebep olurdu. Peki, siz bandrollü oyun nedir, bildiniz mi? Kopya oyunun üzerine bandrol yapıştırılırdı "illegal" olmasın diye, fiyatı da iki kat artar, üç CD bandrollü bir oyun alıncaya kadar neredeyse orijinal oyunu alabilirdik. Bildiğin kopya oyun ha, sadece kitapçığı hazırlanmış, bir CD üzerine en şahanesinden oyunun baskısı yapılmış, bu kadar. Halen oyun sektöründe daha fantastik bir hareket görmüş değil bu oyun sever bünyem... Günümüzde "crack" olarak bilinen sistemin ilk defa ortaya çıkışını düşünüyorum da ne ilginç zamanlardı arkadaş. Çok iyi hatırlıyorum, Antalya topraklarına gelen ilk crack'li oyun, Güllük'te bulunan Sektör Bilgisayar'a iniş yapmıştı ve kendisi Grand Theft Auto 2 idi. Allah'ım, nasıl sinir olmuştum bu yeni sisteme! Eskiden çatır çatır kurup oynadığım yapımlara, artık farklı bir işlem yapmak zorundaydım. Kadıncağız bana ve arkadaşlarıma baya anlatmıştı nasıl crack yapılacağını, biz de böyle öküzlükleriyle dinlemiştik. Sonra eve gidince çötönk! Kimse becerememişti. E cep telefonu yok, yani var da alabilen üç - beş kişi, ne yapacağız? Sabit hattın ararsın, meşgul çalar vesaire... Kalkıp bir daha yürü tüm yolu, bir daha anlatsın sana satıcı. Meğer klasörü değil, klasör içerisindekilere kopyalıyormuşuz... Nereden bileyim arkadaş? O güne kadar ne işlemler yapmışım 64 MB RAM'lik bilgisayarında, böyle bir sistem görmemişim...

Yani sevgili LEVEL okuru, 200 sayıda aklıma gelen sadece şu üç örnek bile, Türkiye'deki tüm oyunculuğun gidişatını değiştirmeyi başardı. Öyle şeyler yaşadık ki 200 sayıda, bazen dönüp baktığım zaman nasıl olabildiğini sorguluyorum tüm bu başarıların! Dönüp baktığım zaman; ince, az yaprak sayısına sahip, kapağını açınca paralel bir evrene geçtiğim o dergiyi görüyorum. Ben büyüdüm, o gelişti, ben istedim, o da beni kabul etti... 300. sayıyı okuyabilmek, hatta kim bilir, belki de içerisine bir şeyler karayabilmek ümidiyle, geçmişteki ve gelecekte bana ve siz LEVEL okurlarına selam olsun, bu satırları unutmayın... ■ twitter.com/ErtugrulSungu



LEVEL

#200 - Eylül 2013

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhun Sungurtekin

YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)

Fırat Akyıldız firat@level.com.tr

EDİTÖR

Şefik Akkoç rocko@level.com.tr

YAYIN KURULU

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

GRAFİK TASARIM

Emre Öztınaz emre@level.com.tr

KATKIDA BULUNANLAR

Adem Başaran adem@level.com.tr
Ayça Zaman ayca@level.com.tr
Cenk Durmazel cenkerdem@level.com.tr
Doruk Akyıldız doruk@level.com.tr
Ercan Uğurlu ercan@level.com.tr
Erdem Uygan erdemcenk@level.com.tr
Ertekin Bayındır ertekin@level.com.tr
Ertuğrul Süngü ertugrul@level.com.tr
Kaan Kural kaankural@level.com.tr
Murat Karşioğlu mkars@level.com.tr
Ümit Öncel uoncel@level.com.tr
Yekta Kurtcebe yekta@level.com.tr

MARKA MÜDÜRÜ

Asu Bozyayla abozyayla@doganburda.com

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

YÖNETİM

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

REKLAM

Grup Başkanı: Viki Habif
Grup Başkan Yardımcısı: Koray Bilici

LEVEL Reklam Satış Müdürü:

Sevil Hoşman, shosman@doganburda.com
Hatice Tarhan, htarhan@doganburda.com
Tel: 0 212 336 53 65, Faks: 0 212 336 53 93
Reklam Teknik Müdürü: Nusret Kırmlıoğlu
Tel: 0 212 336 53 60 (3 Hat), Faks: 0 212 336 53 90

Kurumsal İletişim Direktörü

Neslihan Sadıkoğlu

REZERVASYON

Rezervasyon Tel: 0 212 336 53 00 - 57 - 59
Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93
Ankara Reklam Tel: 0 312 207 00 72 - 73
Hedef Sayfalar Tel: 0 212 336 53 70, Faks: 0 212 336- 53 91

Yönetim Yeri: Trump Towers, Kule 2, Kat: 21-24, 34387, Şişli, İstanbul
Tel: 0 212 410 31 77, Faks: 0 212 410 33 57

Baskı: Bilnet Matbaacılık

Biltur Basım Yayın ve Hizmet A.Ş.
Dudullu Org. San. Bölgesi 1. Cad No:16 Esenkent Ümraniye-İSTANBUL
Tel: 444 44 03

Faks: 0 216 365 99 08

www.bilnet.net.tr

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

Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık

FİPP üyesidir.

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

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300

okurhizmetleri@doganburda.com

DB Abone Hizmetleri Hattı:

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

abone@doganburda.com

www.doganburda.com

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



#201

Grand Theft Auto V

San Andreas ruhu geri mi dönüyor?

1 Ekim'de Piyasada!

Not: İçerik koşullara göre değişkenlik gösterebilir.

20
Poster

40 Kişiyeye
Europe
konser bileti
hediye

20 Kişiyeye
Tupac
şarkı sözü
kitabı hediye

5 Kişiyeye
Lenka
ile tanışma
fırsatı

Rihanna
& Roger
Waters
İstanbul konseri
posterleri!



Blue Jean

Eylül 2013 SAYI 09 112568 FİYATI 5.00

Blue Jean

Robert
Pattinson

Tüm röportajlarını taradık,
"unutulmaz inciler"ini
sıraladık.



Blue Jean

Barbados'tan gelip
müzik dünyasının
zirvesine oturan yıldızın
hayatını "Zaman Tüneli"nde
özetledik.

Poster

Cory
Monteiri

"Göze'nin yıldızını
unutmadık, unutmayacağız.
Özel posteri içeride.



Yeni albümün ilk röportajı

DUMAN

ONE DIRECTION

Blue
Jean'e özel
"This is Us" ön
gösteriminden kareler
+ filmin Türkçe afişi

Poster

AUSTIN

Belieber'lar müjde! Bu
poster tam size!)

Blue Jean

Lana
Del Rey

20 Eylül'de başka
kimseyle söz vermeyin,
Lana ile randevumuza var!



Blue Jean

MACKLE
MORE

Rap dünyasının yeni
yıldızı. Eminem'i
taktından edebilecek mi?

Poster

Lady
Gaga

Yeni albüm "Artpop'a
geri sayımı bu özel posterle
başlatıyoruz!



Her ay
3 dergi

BLUE JEAN POP UP HEADBANG

f /bluejeanmagazine

t /bluejeandergi

DB

Dijital Dergi Aboneliği için:
www.eMecmua.com



VIDEO DÜZENLEME HAKKINDA HER ŞEY

Tatilde çıktığınız videolarınızı profesyonel kalitede düzenlemek istiyorsanız bu video eğitimi kaçırmayın!

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

CHIP

EYLÜL 2013 • TEKNOLOJİ MAGAZİNİ • WWW.CHIPTRTÜRK.COM
ISSN: 1300-9418 • 112410 • YIL: 19 • AYLIK YAYIN

GIGABIT KABLOSUZ AĞLAR
802.11ac cihazlar teste

>> VIDEO-KURS <<

A'dan Z'ye video işleme

Altyazı düzenleme, DSLR'la video çekimi, video montajı, DVD ve Blu-ray oluşturma, bluebox, stopmotion, timelapse teknikleri vs.

4 Muhteşem tam sürüm yazılım
+ BONUS EĞİTİM: FOTOĞRAF ATÖLYELERİ

IPAD VE ANDROID

TABLET İLE NE YAPILABİLİR?

En yaratıcı 24 fikir

Tabletinizle internette gezip, oyun oynayıp, video seyretmekten daha fazlasını yapabilirsiniz

BAĞLANTINIZI SÖMÜRENİ BULUN
Kotalı internetinizden maksimum verim alın

TEST USB 3.0 İLE TURBO TRANSFER
Yüksek hızlı veri aktarabilen 60 cihaz teste

SIM KART OLMADAN KULLANIN
Whatsapp hakkında tüm bilinmeyenler ve en iyi alternatifler

UBUNTU 13.04
Linux dünyası ile tanışma vakti

Sürücüler için en iyi uygulamalar

A'DAN Z'YE IOS 7
Yeni sürüm neler getiriyor?

ATÖLYE >> Kendi Google gruplarınızı kurun • Ücretsiz şarkı bulun ve dinleyin & 40 farklı ipucu daha...

DVD ARABIRIM YENİLENDİ
ARTIK DAHA SIK, DAHA KULLANIŞLI VE DAHA UYUMLU

YENİ DVD BÖLÜMÜ
VIDEO MAGAZİN

BONUS EĞİTİM
FOTOĞRAF ATÖLYESİ

A'DAN Z'YE VIDEO İŞLEME EĞİTİMİ
10 KONU, 66 DERS
TOPLAMDA 4.5 SAAT
HD VIDEO EĞİTİM

4 TAM SÜRÜM
WASHANDGO 2013
MOVIE STUDIO 2013
WINX DVD RIPPER PT
SYNCHRONIZER

DVD
09/2013

Was

1-abc

Ashampoo
Movie

WinX
DVD Ripper
Platinum

Digiarty

4
TAM
SÜRÜM
yazılım

VIDEO İŞLEME
ÜZERİNE HER ŞEY

Ersin Şengül

TRAINING

VIDEO EĞİTİM

CHIP Eylül sayısındaki hediyeleri KAÇIRMAYIN!

Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com



LEVEL

TÜRKİYE'NİN İLK VE EN ÇOK OKUNAN ONLINE OYUN DERGİSİ

ONLINE

EYLÜL 2013 SAYI: 51

Fire in the hole!

COUNTER STRIKE
ONLINE



LEVEL'İN ARMAĞANIDIR, PARA İLE SATILMAZ.





Tekdüze oyunlardan sıkıldıysan
seni her saniyesi heyecan
dolu S4League dünyasına bekliyoruz.
Hemen katıl!

www.s4league.com



YENİ NESİL MMO

Eğer LEVEL'a baktıysanız, orada Everquest Next hakkındaki ön izlenimlerimle karşılaşacaksınız. Bu oyunun iddiası, yeni nesil bir MMORPG olması. Peki Everquest Next dışında böyle bir iddiada olan bir MMO var mı? Ben duymadım açıkçası... Ve düşününce yeni nesil bir MMO nasıl olmalı, bu konuda da pek bir fikrim yok. Şefik Tom Clancy's The Division'dan umutlu. Oyun kuşkusuz ki kaliteli olacak ama o kadar tanıtımdan sonra ben bir heyecan duymadım. Oysa ki World of Warcraft'ın tanıtımları yapılırken, kimse yerinde duramıyordu. Sanki bir durağanlık indi MMO piyasasına. Paralı yapımlar bile sanki eski heyecanı uyandırmıyor. Gerçekten merak ediyorum, hangi yapım WoW'un yıllar önceki etkisini bizlere sunacak...

Tuna Şentuna

tsentuna@level.com.tr

S4 LEAGUE PROMO KODU



Detaylar 7. sayfada...

YAYINCI

Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI

Mehmet Y. Yılmaz

YAYIN DİREKTÖRÜ

Gökhun Sungurtekin

YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)

Fırat Akyıldız firat@level.com.tr

EDİTÖR

Şefik Akkoç rocko@level.com.tr

YAYIN KURULU

Cem Şancı cem@level.com.tr

Tuna Şentuna tsentuna@level.com.tr

GRAFİK TASARIM

Emre Öztınaz emre@level.com.tr

KATKIDA BULUNANLAR

Abdullah Yalçın

Ayça Zaman ayca@level.com.tr

Burçin Yılmaz

Enes Özdemir

Ertuğrul Süngü ertugrul@level.com.tr



22 S4 League ▲

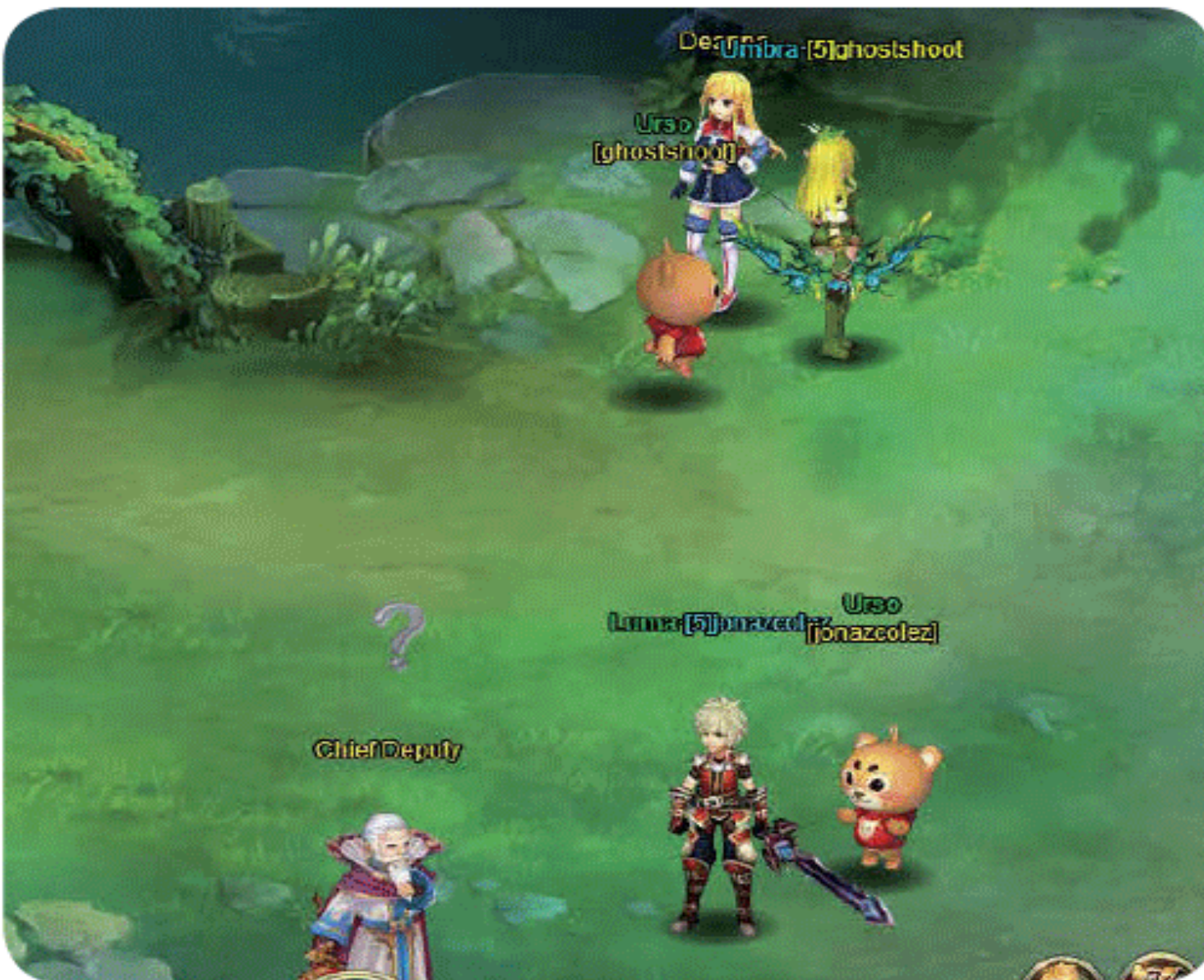
3 Editörden

6 Haberler

İLK BAKIŞ

8 Age of Wulin

10 Eternal Saga



◀ 10 Eternal Saga



**DOSYA
KONUSU**

14 Counter-Strike Online

22 S4 League

İNCELEME

12 Runescape 3

REHBER

32 Runescape 3

14 Counter-Strike Online ▲



12 Runescape 3 ►

**PUANLAMA
SİSTEMİ***

*OOD'de ara puanlar yer almamaktadır.



**BRONZ
8 Puan**



**GÜMÜŞ
9 Puan**



**ALTIN
10 Puan**



Sonunda gün yüzüne çıkıyor

Online oyunlarla birazcık bile ilgileniyorsanız, MechWarrior Online ismini duymuşsunuzdur. Bizim gibi eski toprak oyuncuların vakti zamanında sürekli oynadığı, her yeni oyunuyla bir defa daha evlere toplandığı efsane, bir yılı aşkın süredir online ortamlarda var olmaya çalışıyordu. Üstü üste yapılan testler ve birbirinden farklı oyuncu deneyimleri ardından sonunda oyunun resmi çıkış tarihi açıklandı: 17 Eylül. Beta test kullanıcıları başta olmak üzere çok fazla sayıda

insanın dileği olan TPS kamera açısı ile karşımıza çıkacak olan oyun, çıkış günü için şimdiden hummalı bir çalışma içerisine girmiş durumda. San Francisco'da gerçekleştirilecek olan açılış içinse davetiyeler çoktan sahiplerine doğru yola çıktı. 12'ye 12 ilk müsabakanın da yapılacağı etkinlik günü, yapımcı ekip ile tanışma fırsatı ve MechWarrior Online mekaniklerine dair daha önce hiçbir yerde yayınlanmamış envai çeşit bilgi verilecek...



O da zamana ayak uydurdu

Masaüstü FRP oyuncularının, en azından bir dönemki göz ağrısı D&D sistemi, yıllardır sanal ortamda da bulunmakta. Yaşadığı inişli, çıkışlı yayın hayatının ardından ücretsiz online oyungillere katılan yapım, son yıllarda kendisini yeni eklenti paketleri ile güncellemekte. Bir süredir kendisinden ses soluk çıkmayan D&D Online, Ağustos ayı içerisine Turbine tarafından yapılan bir açıklama ile "Shadowfell Conspiracy" isimli eklentisine kavuştuğunu açıkladı. Yeni eklenti ile birlikte oyuna Whe-

loon City isimli yeni bir bölge eklendiği gibi, aynı zamanda da The Stormhorns da merhaba dedi. Tüm bunlarla da yetinmeyen eklenti, bir de Shadar-kai Assassin, Sun Elf Morninglord ve Purple Dragon Knight gibi üç yeni prestij class'ı da beraberinde getirdi. Bu üç prestij class'dan birisini seçenlerse oyuna direkt 15. seviyeden başlıyor ve çok özel yeteneklerle bezeniyorlar. Shadowfell ile bilinen üst seviye limiti de 28'e yükseltilmiş durumda ve Skill Tome'lar artık çok daha fazla puan vermekte.



WORLD OF WARPLANES

Gökyüzündeki savaşın gerçek yüzü

World of Tank furçası ile tüm dünyayı ele geçiren Wargaming, uzun süredir üzerinde çalıştığı World of WarPlanes'in çıkış tarihini 25 Eylül olarak açıkladı. Aylarca kapalı beta test sürecinde kalan oyun, son iki aydır da açık beta aşamasındaydı. Oyunun geliştirme müdürü koltuğunda oturan Oleg Gotynyan tarafından yapılan açıklamada, WarPlanes'i ilk günden beri yalnız bırakmayan tüm oyunculara teşekkür

edildiği gibi, kullanıcılardan gelen geri dönüşler ile büyük oranda yol kat edildiğinin de altı çizildi. Oyuna beta süreci esnasında üç milyondan fazla kullanıcı kayıt olurken, Ağustos sonuna kadar geçen sürede 202 milyondan fazla sayıda hava savaşı gözlemlenmiş. WarPlanes piyasaya çıktığı andaysa, Amerikan, Alman, Rus, Japon ve İngiliz yapımı olmak üzere, 100 farklı çeşit uçak modeli ile bizlere merhaba diyecek.



S4 LEAGUE

LEVEL'dan herkese 25TL değerinde promo kodu!

Bu ay hem 10 sayfalık incelemesini bulabileceğiniz, hem de LEVEL DVD'sinden kurulum dosyasına ulaşabileceğiniz S4 League'e bir adım önde başlamanız için LEVEL olarak herkese 25 TL değerinde kod sağlıyoruz. Bu kodları kullanmak için aşağıdaki adımları takip etmeniz yeterli.

1. www.s4.alaplaya.net adresinden oyuna kaydolun.
2. "AP satın al"ı tıklayın ve paysafecard'ı seçin.
3. "Kupon" seçeneğine tıklayın ve talimatları izleyin.
4. 25TL kod ücretini seçin ve geriye kalan talimatları takip edin.



AGE OF WULIN

Dövüş sanatı...

Uzak Doğu temalı yapımlar her zaman ilgimi çekmiştir. Geniş ve zengin bir kültür birikimine sahip Uzak Doğu, yapımlarında da bu atmosferi oyuncuya kesinlikle aktarmakta başarılı. Henüz yeni ve beta aşamasında olan Age of Wulin, bazı oyun dinamiği sorunları barındırsa da, eğlenceli saatler sunuyor. Ücretsiz olarak oynama şansına sahip olduğumuz yapımın çok fazla ses getirdiğini söyleyemeyiz fakat gördüğüm kadarıyla oyun genel olarak yeterli görünüyor. Karakter oluştururken pek bir seçeneğiniz ne yazık ki yok. Bu yüzden diğer oyuncular ile birbirinize çok benziyorsunuz. Oyun birçok yenilik

getirmiş olsa da, bariz eksikliklerde göze çarpıyor. Tabii ki oyun alternatiflerine göre bazı farklılıklar içeriyor. Zira bu farklılıklar öncelikle yetenek güçlerinde göze çarpıyor. Karakteriniz seviye atlamıyor. Aslında seviye atlayan yetenek güçleriniz. Yetenek güçlerini ise NPC'lerden aldığınız kartlar sayesinde öğrenerek elde ediyorsunuz. Yani genel olarak, oyun alışık olduğumuz diğer MMORPG oyunlarına göre farklı ve karışık. Karışık derken çok ciddiğim. Oyunu çözeniz biraz zamanınızı alacak kesinlikle. İlgimi çeken farklılıklardan bir diğeri, oyunu bir süre oynadıktan sonra sizden bir dövüş okulu seçmeniz isteniyor. Bunu sınıf seçimi

DAĞITIM Gpotato
YAPIM Webzen
WEB en.wulin.gpotato.eu
ÇIKIŞ TARİHİ 2013 sonbahar

BİR BAKIŞTA

- Dövüş okulları çok farklı deneyim sunuyor
- Oyun içi dinamikler vasat
- Zor oyun yapısı



de olarak adlandırabiliriz. Seçtiğiniz okula göre dövüş ve silah stili şekilleniyor. Kimi okulda bıçaklı dövüş sanatları öğrenirken, bir diğerinde silah kullanmadan dövüş teknikleri öğreniyorsunuz. Ayrıca bu okullar, sadece silah ve dövüş tekniklerinde farklılık göstermiyor. Her okulun kendine has bir felsefesi ve inancı var. Hatta bazı okullar alkol kullanımını yasaklıyor. Bazen bu okullar arasında PvP karşılaşmaları bile düzenliyor. Ayrıca bu okullar birbiri ile büyük bir rekabet içinde. Fazla spoiler vermek istemiyorum fakat şunu söyleyebilirim ki, oyun bildiğiniz RPG oyunlarında bulunan konuşma seçeneklerine sahip. Demek istediğim, seçeceğiniz konuşmalar oyunun gidişatına etki edecek. Özellikle okul yöneticileri gerçek oyunculardan oluşacak ve bu yöneticiler oyunda başarı sağlamış kişilerden seçilecek. Okullardan okula casusluk yapma şansınız bile olacak

fakat yakalanabilirsiniz. Bu durum sizin dahil olduğunuz okulda da yaşanabilir ve bu yüzden sürekli tetikte olmanızda fayda var. Oyunda anlatılacak o kadar farklılık var ki buraya sığdırmak mümkün değil. Yine de bu kadar farklılık içerip başarı amaçlayan oyun, grafik anlamında oldukça yetersiz. Üstelik bu yetersiz grafikler eksik olan oyun dinamiği ile birleşince, tasarlanan farklılıklar ne yazık ki görmezden geliniyor. Genel olarak çok büyük bir etki gösteremeyen yapım, yine de denenmesi gereken bir oyun. Belki ilerleyen dönemlerde bazı eklenti ve yamalar ile bu açıklar kapatılabilir. Bu sayede gerçekten ilginç ve yenilikçi bir MMORPG oyunu ile tanışmış oluruz. Fikir güzel fakat icraat yok henüz. Umarım yapımcılar oyuna ilgi gösterip geliştirmekten çekinmezler. Bu sayede oyun da hak ettiği ilgi ve başarıyı yakalamış olur.

- **ABDULLAH**



ETERNAL SAGA

BETA
TESTİ

Sen neymişsin be abi!

Zaman akıp geçiyor, yaz ayları olarak sayılan aylar bitti; ama Eylül'de de bu bunaltıcı sıcakların devam edeceğine eminim. Bu ayla beraber okullar açılacak, işler daha da yoğunlaşacak ve herkesin eğlenmek için çok daha az zamanı kalacak. Fazla zamanınız yoksa ve bir MMO tutkunuyunuz sizi Eternal Saga ile tanıştırmak istiyorum. Mükemmel olmasa bile kısa anlarınızı değerlendirmek ve vakit geçirmek için oldukça iyi bir alternatif oyun olacaktır.

Eternal Saga iki boyutlu ve anime grafiklere sahip bir MMORPG oyunu. Tarayıcı üzerinden ücretsiz bir şekilde oynayabiliyoruz.

Bu tür bir oyuna daha önceki yapımlardan örnek vermek gerekirse Nostale rahatlıkla söylenebilir. Şu anda açık betada olan ve ilk bakışta oldukça basit görünen bu oyun sizi yanıltmasın. Çünkü o basit görünümünün altında, kendi kulvarında değerlendirdiğimizde oldukça detaylı bir oyun yapısı barındırıyor. Oyunun hemen başlarında 10. 12. seviyeler arasında bir zaman diliminde sınıf seçimiyle karşılaşıyoruz. Oyun bize üç adet sınıf sunuyor. Bu sınıflar her oyunda görebileceğimiz klasik isimleriyle ve özellikleriyle yer alıyor. Warrior, yakın dövüşte uzman, yüksek defansa sahip ve

DAĞITIM R2 Games
YAPIM R2 Games
WEB eternal.r2games.com
ÇIKIŞ TARİHİ 2013 sonu

BİR BAKIŞTA

- AFK sistemi
- 2D bir oyuna göre detaylı oyun yapısı
- Zengin pet sistemi



silah olarak kılıç kullanıyor. Mage elemental güçler kullanarak rakiplerine uzaktan büyü hasarı veriyor. Verdiği büyü hasarı gerçekten azımsanmayacak ölçüde. Mage sınıfı ise silah olarak asa kullanıyor. Son olarak Hunter sınıfı ise silah olarak kullandığı yayı ile kritik hasar verme konusunda uzman bir sınıf. Sınıf seçimi sırasında istersek Random seçeneğine tıklayarak rastgele bir seçim yapabilirsiniz.

Sınıfımızı seçmeden birkaç seviye öncesinde bir pet'e sahip oluyoruz. İlk petime sahip olduğumda pet sisteminin bu kadar detaylı olacağını beklememiştim. Pet penceresini açtığımızda petlerimizin yeteneklerini, özelliklerini ve diğer her şeyini görüyor, onu istediğimiz doğrultuda geliştirebiliyoruz. Ayrıca petlerimizi eğitime sokarak büyümelerini sağlayabiliyor ve iki peti birleştirerek daha güçlü petler elde edebiliyoruz. Petler erkek ve dişi olmak üzere ikiye ayrılıyor ve sizin için yeni pet yumurtaları üretebiliyorlar. Petlerden sonra ise kendi yetenek sistemimize göz atalım. Yeteneklerimiz, temel yetenekler, sınıf yetenekleri ve lonca yetenekleri olarak üçe ayrılıyor. Temel yetenekler her oyunda bulunan basit vuruş yetenekleri ve buffları oluşturuyor. Sınıf yetenekleri ise sınıfımıza özel aktif ve pasif yeteneklerimiz-

den meydana gelirken lonca yeteneklerini kullanabilmemiz için bir loncaya ihtiyaç duyuyorsunuz.

Enchant özelliği sayesinde oyundaki eşyalarınızı upgrade edebiliyor, Evolve özelliği ile bu eşyaları efsanevi bir eşyaya dönüştürebiliyorsunuz. Eşyalarınıza gemler ekleyerek çok daha güçlü hale getirebiliyorsunuz. Eternal Saga içerisinde bulundurduğu AFK sistemi ile siz oyunun başında olmanız dahi kontrolü ele almanıza olanak sağlıyor. Oyunun başından ayrılmadan önce ayarlayacağınız komutlar sayesinde karakteriniz bu komutlara göre hareket ediyor. Bir düşman saldırdığında sizin seçiminize göre kaçıyor veya savaşıyor. Oyunun, içerik konusunda beklentilerimin çok üzerinde olduğunu bir kez daha itiraf ediyorum; ancak artık anime-lerden soğumamıza neden olabilecek, bu tür anime grafikleri tasvip etmiyorum. Her yan böyle oyunlarla doldu, taştı. Gına getirdi yani. İkinci bir mesele ise oyundaki animasyonların ve atmosferin biraz yetersiz kalması. Bu kadar detaylı bir oyuna daha çekici bir atmosfer ve daha etkileyici animasyonlar olsaydı sadece vakit geçirmekten fazlasını sağlayabilirdi. Bu haliyle bile bazı oyuncuları kendine bağlayabilecek bu oyuna bir göz atmanız sıkıntınızı geçirebilir. - ENES



DAĞITIM Jagex YAPIM Jagex WEB www.runescape.com

RUNESCAPE 3

Tarayıcıda MMORPG eğlencesi

MMORPG dünyasına sürekli yeni yapımlar ekleniyor -ki bu da oldukça güzel ve rekabet oluşturan bir durum. Fakat önemli olan bu rekabeti kaldırabilmek. Her geçen gün piyasada yerini alan oyunlardan biri de Runescape 3 oldu. Kendisi daha önceki oyunlarında az çok ilgi görmüş olması üzerine üçüncü oyunu, oyun severler ile buluşturdular. Oyun diğer MMORPG oyunlarına göre şöyle bir farklılık içeriyor: Oyunu browser, yani tarayıcı tabanlı bir şekilde oynayama şansı sunuyor. Yapım karşımıza ücretsiz olarak çıkıyor. Fakat ücretsiz olarak çıkması sizleri yanıltmasın. Zira özel üyelik satın alma şansı veren Runescape 3, bu özel üyelere günlük görevler, events dediği-

miz mini oyunlar yada geniş haritasında bulunan bazı bölgelere giriş hakkı tanıyor. Özellikle oyun grafik anlamında gerçekten yetersiz. Sonuçta tarayıcı tabanlı olmasına rağmen bu durum normal görünüyor ama gerçekten vasat bir durumda. Hatta bu vasat grafikler oyuncuyu bir süre sonra gerçek anlamda sıkabilir. Tabii böyle bir yapıyı sadece grafik kalitesine göre değerlendirmek yanlış olur. Oyun sırasında da görebileceğiniz gibi, çevre etkileşimleri oldukça güzel olmuş. Örneğin bir zindana girdiğiniz kapının üstüne tıkladığınızda kapının açılması gibi, Diablo benzeri küçük etkileşimler mevcut. Bunlara ek olarak görev aldığımız NPC'ler ile konuşmalar



sırasında konuşma seçenekleri mevcut. Yani seçtiğiniz konuşmaya göre cevaplar alıyorsunuz. Bu durum RPG oyunlarının vazgeçilmezi diyebilirim. Çünkü bu etkileşimler ile kendinizi daha fazla oyun içinde hissediyorsunuz. Oyunu anlayabilmek için biraz İngilizceye hakim olmanız gerekiyor. Özellikle oyunun başlarında buna ihtiyacınız olacak. Bunun dışında oynanabilirlik ve kontroller çok kolay değil. Alışmanız için biraz zamana ihtiyacınız var. Zaten bu oyunun başında karşılaştığınız bu küçük engelleri sıkılmadan atlatabilirsanız, oyun sizin için kesinlikle daha zevkli bir hal almış olacaktır.

Oyuna ilk başladığınızda sizden karakter oluşturmanız isteniyor. Karakter oluşturma ekranı gerçek anlamda detaylı. Yani seçenek sayımız oldukça fazla. Bu sayede oyuncular arasında farklılıklar oluyor ve herkesin birbirine benzemesinin önüne geçilmiş oluyor. Saç ve ten renginin yanında, oyuna başlangıç kıyafetiniz bile çeşitli seçenekler halinde bizlere sunulmuş durumda. Kendi zevkimize göre bir karakter oluşturduktan sonra küçük bir trailer

karşılaşıyoruz ve bizden bir sınıf seçmemiz isteniyor. Çevre etkileşimlerinin oldukça iyi olduğundan bahsetmiştim. Sınıf seçimini yaparken bile böyle bir etkileşim ile seçim yapıyoruz. Yerde ölü yatan askerlerin yanında duran bir adet asa, yay ve kılıç duruyor. Bu üç silahtan birini seçerek sınıfımızı da seçmiş oluyoruz ve hemen savaşa dahil oluyoruz. Oyun, kalemize saldırı yapan troller ve golemler ile savaşırken başlıyor ve kendimizi birden senaryonun içinde buluyoruz. Sonuç olarak, hemen alışması zor kontrolleri ve vasat grafiklere rağmen oyuncuları kendine çekmesinin en büyük sebeplerinden biri, oyuncuyu direkt olarak olayın içine sokması. Şans verilmesi gereken bir yapım. - **ABDULLAH**

RUNESCAPE 3

Artılar

Çevre etkileşimleri gayet iyi

Eksiler

Grafikler ve kontroller vasat halde

7/10



COUNTER STRIKE ONLINE

Eski tat, eski heyecan...

Henüz çocukluk yıllarım. Bir hafta sonu evde oturuyordum. Televizyon izliyor, kitap okuyor, zaman geçirecek bir uğraş arıyordum. Sıkıntıdan ölecek gibiydim resmen. O zamanlar bilgisayarım yok ve atarımdeki oyunların da hepsini oynayıp bitirmiştım. Ne yapsam, ne etsem diye düşünürken kapı zili çaldı. Gidip kapıyı açtım, kimse yok. Balkona çıkıp baktım. Mahalle arkadaşlarımdan biri kendini gösterip: "Counter oynamaya gideceğiz geliyor musun?" diye sordu. İçimden düşündüm. Bu oyunu daha önce internet kafede gördüğümü

fakat hiç oynamadığımı fark ettim. Evde de sıkıntıdan patladığım için hemen seslendim aşağıya: "Bekleyin, geliyorum hemen." İnternet kafeye vardık. En az sekiz kişi varız. Gerekli masalar boşalana kadar bekledik. Sıra geldi oturduk, oyunu açmaya başladık birer birer. Herkes oyuna dâhil olduktan sonra Counter-Strike (CS) macerasına ilk adımı atmış oldum böylece. Oyunu oynayıp eve geldiğimde ise içimde inanılmaz bir doyumsuzluk hissi vardı adeta. Arkadaşlarımla beraber rakip takıma karşı mücadele vermenin, nasıl bu kadar zevkli



olmasını çözmeye çalıştım. Bu olaydan sonra her hafta CS oynamaya gidiyordum. Okuldan sonra, hafta sonları boş bulduğum tüm vakitlerde (Tabii param olduğu zamanlar.) CS keyfinin derinlerine iniyordum. Benden önceki neslin atari salonlarına harcadığı parayı ben internet kafede CS oynamak için harcıyordum. Arkadaşlarım olmasa bile botlarla savaştığım, inanılmaz bir oyun zevki yaşadığım o günleri asla unutmayacağım. Lise yıllarının sonuna kadar CS oynadım durdum. Lisede sonra ise uzunca bir süre CS oynamaya vaktim olmasa da bir süre

önce eski CS heyecanını birebir yaşadığı, farklı oyun modlarıyla desteklenen bir CS oyunu gördüm piyasada. İşte Counter-Strike Online (CSO) bu şekilde çıktı karşıma. Gerek eski Counter oyuncularını, gerekse yeni nesil oyuncularını rahatlıkla kendine bağlayabilecek yeni bir oyun olan CSO'nun içeriğine ve ne gibi yenilikler barındırdığına gelin birlikte bakalım.

CSO'nun ne gibi özellikleri olduğuna, diğer CS oyunlarından farkına geleceğiz elbette. Ama bundan evvel oyunun Türkiye'deki yayıncısı Nexon hakkında bilgilendirme



yapmak yararlı olacaktır. Nexon daha önce Navy Field 2 ve Combat Arms gibi oyunları başarıyla pazarlamış bir firma. Biliyorsunuz ki Counter-Strike Türkiye için ayrı bir anlam ifade eder. Çıktığından bu yana Türkiye'nin dört bir yanında gerek LAN üzerinden, gerekse sunucular üzerinden sayısız defa oynanmış ve hala oynanan bir oyun. Nexon, Counter-Strike'in Türk oyuncular için olan anlamının gayet farkında ve bu yüzden CSO'ı Avrupa pazarına Türkçe olarak, ilk kez ve sadece Türkiye üzerinden soktu. Geçtiğimiz Mayıs ayında oyunun lansmanı yapıldı. Nexon Avrupa sorumlusu Kenny Chang oyun hakkında merak edilen tüm bilgileri verdi, tüm soruları yanıtladı. Türkiye'nin ve Türk oyuncuların kendileri için ifade ettiği önemden bahsetti. Oyunun, CS 1.6 baz alınarak hazırlandığını, CS 1.6'dan olan farklarını, oyuna ne gibi geliştirmelerin getirildiğini, oyunun neden heyecan verici olduğunu anlattı. Counter-Strike Online'in eklenen

yeni oyun modları sayesinde CS deneyimini adım adım ileri taşıyacağını özellikle belirtti. Şimdi tüm bu bilgiler ışığında CSO'nun oyun içi detaylarına geçebiliriz.

CSO resmi internet sitesi üzerinden oyuna kaydımızı yaptıktan sonra oyuna ilk girişimizi yapıyoruz. Oyuna girdiğimizde, en profesyonel Counter-Strike oyuncuları da dâhil olmak üzere, oyunun tutorial görevlerini tamamlamanızı şiddetle öneriyorum. Oyun yeni CSO oyuncularına olabildiğince yardım ediyor arkadaşlar. Temel dinamikleri öğreten ve altı bölümden oluşan bu tutorial görevlerini tamamladığınızda 7000 puanın sahibi olacaksınız ki puanları silah, bomba, eşya ve zırh alımlarınızda kullanıyorsunuz. Tutorial görevlerini tamamladıktan sonra ise oyuna dalıp eğlenceye doyabilirsiniz. CSO'nun, CS 1.6'dan en önemli farklarından biri, yepyeni, bol miktarda oyun modunun ve haritanın bulunması. Bu modlara biraz daha yakından bakalım.



Elbette oyunda, ilk olarak olmazsa olmaz Klasik mod bulunuyor. Klasik modun içerisinde bomba, rehine kurtarma, suikast ve yok etme görevleri bulunuyor. Klasik moddaki bütün görevlerde, bir takım-daki, tüm oyuncular öldüğünde raunt sonlanıyor. Yok etme görevinde tahmin edebileceğiniz üzere rakip takımdaki tüm düşmanları öldürmeniz gerekiyor. Bomba görevinde Terörist gurubundan bir oyuncunun sahip olduğu bombayı gerekli bölgeye kurup patlatması gerekiyor. Anti-terörist takımın ise ya bu bomba kurulmadan tüm teröristleri imha etmesi ya da bomba kurulduktan sonra bombayı imha etmesi gerekiyor. Rehine görevinde Anti-terörist takımı, Teröristlerin elinde bulunan rehinelere kurtarmaya çalışıyor. Teröristlerin amacı ise tabii ki buna

engel olmak. Suikast görevine gelince; bu oyun modunda Anti-terörist takımından bir kişi VIP oluyor ve kaçmak için helikoptere ulaşmaya çalışıyor. VIP olan oyuncu elinde sadece pistol taşıyabiliyor ve yeni silah alamıyor. Bu noktada iş ekip arkadaşlarına düşüyor. Anti-terörist takımı bu VIP'yi terörist saldırısından korumaya çalışıyor. Başarılı olursa galip geliyor. Terörist takım ise VIP'yi öldürmeye çalışarak kendi takımlarının



ghostshoot (Rütbe 59831)
Lv.2 (ER2)

Kayıt Bölgesi Sunucular Bildiri Alışveriş Profilim Üret Görev Klan Derece Seçenekler Bitir

Kupon Girişi Puan 99929 NEXON Cash 1000 NEXON Cash Yükle

Tümü Belirle Tabanca Av Tüfeği Hafif Makineli Tüfek Makineli Yakın Dövüş

FLAŞ & YENİ

Tümü

Silah

Ekipman

Simit

Öge

Kostüm

Alışveriş

Desert Eagle 50C

Hasar 47%

Nişan Hassas 45%

Geri Tepme 70%

Seri Ateş 81%

Ağırık 85%

.50AE mermi kullanan bu tabanca, sadece 7 mermi olsa da bir tüfekte eşdeğer güce sahiptir.

YENİ FLAŞ Çift Infinity 4700 NEXON Cash (Sınırsız) Hediye Et Satın Al

YENİ FLAŞ Çift Infinity 250 NEXON Cash (1gün) Hediye Et Satın Al

YENİ FLAŞ Desert Eagle 50C 15000 Puan (3gün) Hediye Et Satın Al

FLAŞ Çift Beretta 8000 Puan (3gün) Hediye Et Satın Al

YENİ Anakonda 18000 Puan (3gün) Hediye Et Satın Al

Five-Seven 6000 Puan (3gün) Hediye Et Satın Al

Dual Infinity tüfeğini gördünüz mü? Çok dinamik ve güçlüdür!

Savaş Malzemeleri

galip gelmesine uğraşıyorlar. Bir diğer oyun modu ise Takımla Ölüm Savaşı. Bu modun klasik moddan farkı raunt kavramının olmaması. Oyunun kurucusu bir öldürme sınırı belirliyor ve bu öldürme sınırına ulaşan ilk takım kazanıyor. Oyuncular öldüğünde hiç beklemeden tekrar diriliyor ve takımına skor kazandırmaya çalışıyorlar. Her dirilişte önceden hazırladığımız bir silah seti seçiyoruz. Üç farklı silah seti hazırlayabiliyoruz. Bu modda oyuncular, aksiyona daha çabuk girilebilen, daha küçük haritaları tercih ediyorlar. Hızlı aksiyon seven oyuncular için biçilmiş kaftan.

Counter-Strike'in takım tabanlı bir oyun olduğunu biliyoruz. Bireysel oyun oynamayı seven oyuncular bu durumdan muzdariplerdi elbette. Counter-Strike Online bu açığa el atmış ve bireysel takılmayı seven oyuncuları da düşünerek Ölüm Savaşı modunu bizlere sunmuş. Bu oyun modunda hangi tarafı seçerseniz seçin kimse sizin dostunuz değil, kimse sizin arkanızı

kollamayacak. Tek başınasınız ve hayatta kalmak için önünüze gelen herkesi öldürmelisiniz. Bu oyun modu büyük haritalarda oyuncuların olabildiğince dikkatli ilerlemesini sağlarken, küçük haritalar tam bir kaosa dönüşüyor. En çok vakit geçirdiğim oyun modlarından birisiydi. Özellikle AWP savaşları inanılmaz bir heyecan sunuyor. Silahlı Ölüm Savaşı adında yeni bir mod daha karşılıyor bizleri. Bu oyun moduna daldığınızda ise düşman öldürdükçe oyun içerisinde rütbe atlıyorsunuz. Her rütbe atlayışınızda elinizdeki silah değişiyor. Bu oyun modu, oyunun başlarında takımınız hâkimiyeti elinde tutarsa, rakip takımdan önce daha iyi silahlara ulaşacağınız için sizi ve takımınızı daha da avantajlı konuma geçiriyor. Öldükten sonra yine bekleme süresi yok ve ilk el bombasına sahip olup bununla rakip oyunculardan birini öldüren takım maçı kazanıyor. CSO yeni oyun modlarına doymuyor. Oyuncuları olabildiğince farklı şekillerde eğlendirerek vakit geçirmelerini



sağlıyor. Bu noktada karşımıza Zombi modları çıkıyor. Zombi modunda her raunt başladıktan 20 saniye sonra oyuncuların bazıları esas zombi olarak seçiliyor. Esas zombinin amacı diğer oyunculara pençelerini geçirmek ve onları da zombi yapmak. Elbette ki zombilerin sağlık puanı bir hayli yüksek. İnsanların avantajı ise daha fazla cephane taşımaları ve daha fazla cana sahip olmaları. Canınız normalden çok daha fazla olsa da bu pek bir şey ifade etmiyor. Çünkü tek bir pençe darbesiyle zombiye dönüşüyorsunuz. Zombiye dönüşen biri diğer zombi arkadaşlarına yardım ediyor ve kardeş kardeş herkesi zombiye çevirmekle uğraşıyorlar. İnsanlar ise olabildiğince dayanıp ya zombilerin hepsini yok etmeye (Bu seçenek çok zor.) ya da raunt bitene kadar ölmemeye uğraşıyorlar. Raunt bittiğinde geriye tek bir insan bile kalsa zafer insanların oluyor. İkinci zombi modu ise kanımca çok daha eğlenceli olan Zombi: Mutasyon ismini

taşıyor. Yeni gelen bu modda daha fazla zombi türü mevcut. Zombiler arasındaki farklar ise sadece görünümle sınırlı değil. Farklı zombilerin farklı yetenekleri bulunuyor. Bazı zombiler daha hızlı koşuyor ve zıplıyor, bazıları rakibe şok vererek silahının düşmesini sağlıyor, bazıları ise görünmez olabiliyor. Bu modda karşılaşılabileceğiniz altı farklı zombi çeşidi olsa da henüz üç tanesi oyuna eklenmedi. Yapımcı ekip en kısa sürede kalan zombileri de oyuna ekleyerek çok daha eğlenceli bir oyun yapısını bizlere sunacak. Özellikle geniş haritalarda oldukça zevk veren bu oyun modu, haritaların gece versiyonunda oynanıyor. Malum zombilerden saklanabilmemiz için zifiri karanlık lazım. Şayet yeni bir oyuncuysanız, PvP oynamaktan sıkılırsanız, bir oyun modunu ilk defa deneyeceksiniz CS'nin olmazsa olmazları Bot kardeşlerimiz yine hizmetinizde. Yukarıda saydığım her oyun modunda



ve her haritada botlarla savařabilir ve yeteneklerinizi geliřtirebilirsiniz.

Oyunda CS 1.6'dan tanıdık olan pek çok eski harita oynanabilir durumda. Tabii ki bunların yanına pek çok yeni harita da eklenince oyun süresi uzadıkça uzuyor. Yani oyun harita çeřitlilięi açısından oldukça zengin. Her haritayı tanımaya, keřfetmeye, belirli noktaları hatırlamaya adıyorsunuz kendinizi. Tanıdık silahlar dıřında, yeni tabancalar, hafif ve ağır makineli tüfekler, keskin niřancı silahları ve özel ekipmanlar da oyuna eklenmiř. Pek çok yeni karakterlerin de oyuna dâhil olduęunu belirteyim. Bu yeni karakterler arasında iki adet kadın karakter bulunuyor. Oyundaki Görev menüsü sayesinde görevden göreve kořarak puan ve eřya kazanabiliyoruz. Bunun dıřında derecelendirme sistemi ile ülke ve bölge çapında sıralamamızı görüyoruz. Klan sistemi sayesinde yeni arkadaşlar edinip takım mücadelesinin ne olduęunu gerçek anlamıyla öğreniyoruz.

CSO'ın oyuncular için kolaylıklar sunduęunu daha evvel söylemiřtim. Bunun bir örneęi de; eęer oyunu anlaşmalı internet kafelerden oynarsanız %30 daha fazla tecrübe puanı ve puana sahip olacaksınız. CSO eski CS ruhunu olduęu gibi taşıyor, o eski tadı veriyor, eski heyecanı yařatıyor. Tüm bunların yanına yenilikler katarak oyunu daha çekici ve eğlenceli hale getiren bir MMOFPS yapısı sunuyor. Yapımcı ekip oyuna sürekli yeni özellikler ekleyerek, etkinlikler düzenleyerek, eksiklikleri, hataları belirleyip düzelterek oyunun güncel kalmasını saęlıyorlar. Oyunculara kulak vererek, olabildięince oyuncu dostu bir gelişim gösterme eğilimindedeler. Türkiye'de yařayıp, oyun oynayıp, CS'dan bihaber bir kiřinin olduęuna inanmıyorum. Eski tadıyla eski CS oyuncularını kendine çekecek, yenilikleriyle eski-yeni fark etmeksizin tüm FPS severleri kendine bağlayabilecek Counter-Strike Online'a uğramadan geçmeyin. - **ENES**

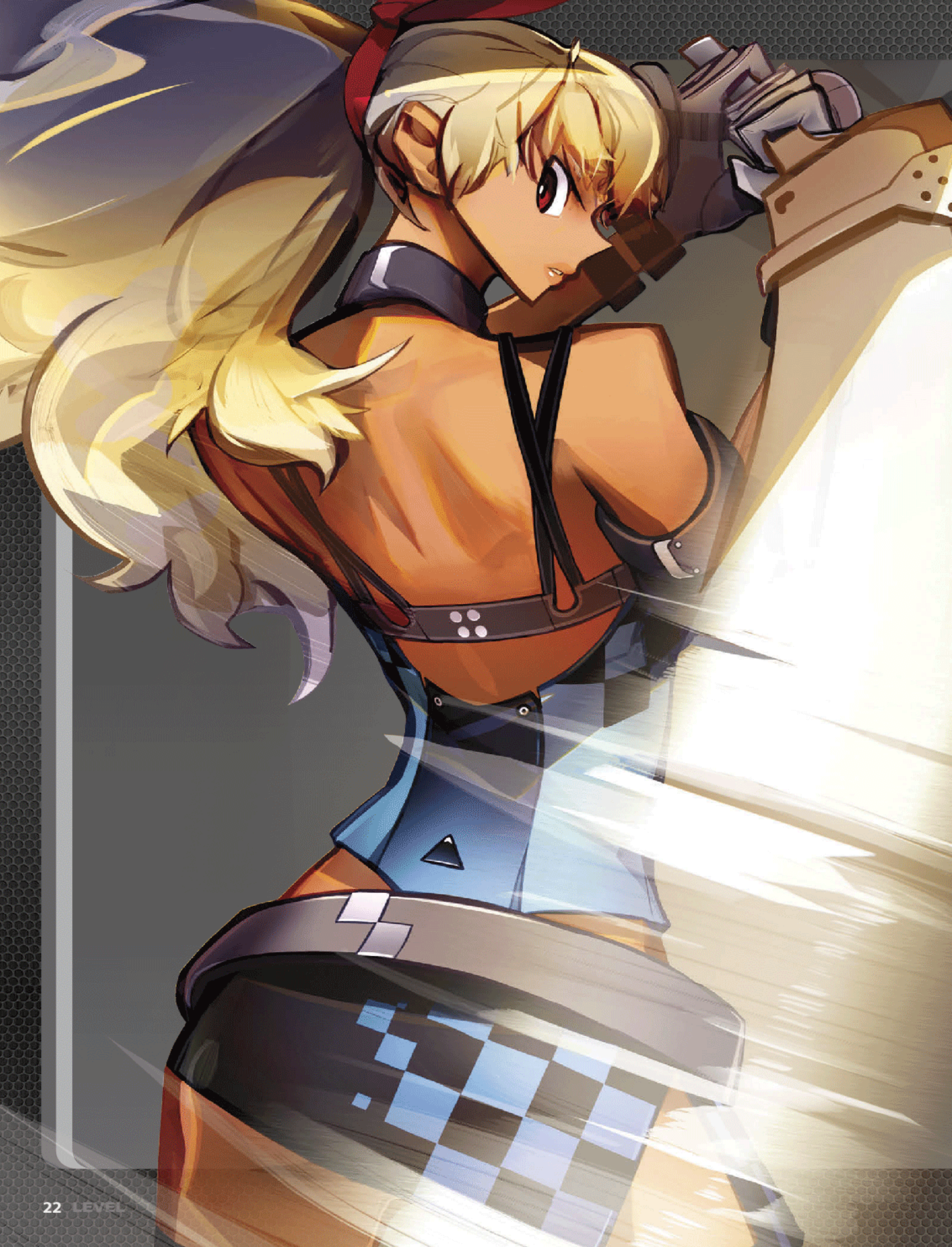


LEVEL ONLINE

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

www.level.com.tr

Her gün güncelleniyor



Yapım Pentavision
Dağıtım Alaplaya
Web www.s4league.com



Bu kadar hareketliliğe dayanabilir misin?

Bu oyunu tek bir kelime ile anlat dersanız size "Hareket" derdim. Dağılabilirsiniz... Neyse, içim rahat etmedi ve ben oyunu uzun uzun anlatmaya koyulacağım. Aslında yukarıdaki kelime S4 League'i anlatmak için yeterli değil. S4 League yılların eskitemediği, eğlencenin doruk noktasına ulaştığı bir oyun. Tek bir kelimeye sığdırmak biraz zor. Eskilerden kalma bir S4 League oyuncusu olarak Tuna bana yazıyı gönderdiğinde bir hayli sevindim. Ben yokken neler olup bitmişti? Eminim pek çok oyun modu, harita ve silah oyuna eklenmiştir diye düşündüm.

Bu ay verilen bu yazı, yeni haritaları incelememe, yeni modlarla eğlencenin dibine vurmama ve S4 League'in aksiyon dolu heyecanını tekrar yaşamama sebep oldu. S4 League'i pek çok kişinin duyduğuna ve neye benzediğini bildiğine zaten eminim; ancak oyun hakkında fikri olmayanlar ve uzak kalmış olanlar olabilir. O zaman alın çayınızı, kahvenizi (Gerçi bu sıcaklarda soğuk bir şeyler daha iyi gidebilir.) ve yumulun oyun hakkındaki bilgilere.

Öncelikle bir takım ön bilgiler vermek şart. Bir aksiyon MMO'su olan S4 League



2007'de Kore, 2008'de Avrupa ve Amerika sunucularını açmıştı. O yıldan bu yıla pek çok güncellemeyle kendini geliştirdi. Ülkemizin de arasında bulunduğu pek çok Avrupa ülkesine özel sunucu açtı. Türk oyuncular S4 ligi fazlasıyla sevdi, oynadı ve oyunu bugünlere taşıdı. Yapımcı ekip, sürekli çalışarak, oyuna yeni oyun modları ekleyerek, etkinlikler düzenleyerek oyunu güncel hale getirmesini bildi. Tüm bu çalışmanın arkasına Alaplara gibi sağlam bir dağıtım firmasını ve oyunun tamamına yayılmış Türkçe desteği de ekledikten sonra başarı kendiliğinden geldi. Sıra geldi oyun içi detaylardan bahsetmeye.

Kıyıda, yoksa ölürsün!

S4 League TPS kamerasından oynanıyor. Cell-shade teknolojisini kullanarak anime grafiklerini bizlerle buluşturan bir yapımcı var karşınızda. Her online oyunda yaptığımız gibi, oyunun internet sitesi üzerinden kayıt yaptırıyoruz. LEVEL DVD'sinde bulunan kurulum dosyasını bilgisayarımıza kurduktan sonra artık aksiyonun içine atılma vakti gelmiş demektir. Oyunun başında bize merhaba diyen tutorial, hareket etmeyi, yakın dövüş silahlarıyla ve menzilli silahlarla düşmanlarımızı alt etme-

yi öğretiyor. Burayı tamamladıktan sonra ise yavaştan yavaştan diğer oyuncularla savaşa girmeye başlıyoruz. Savaşa girerken üç farklı silah seçebiliyoruz ve oyun esnasında bu silahlar arasında anında değişim yapabiliyoruz. Tabii ki oyuncu tercihlerine göre bazı oyunlarda silah sınırlaması olabiliyor. Bu yüzden silah seçimi yaparken dikkatli olun. Ne tür silahlara ve kostümlere sahip olabildiğimize daha sonra detaylıca gireceğim. Şimdi oyundaki aksiyondan bahsedelim bir miktar. S4 League'deki savaşa bir anda alışamayabilirsiniz. Bu çok normal bir durum. Nedeniyse, yazının başındaki hareket unsurunun büyük bir öneme sahip olması. S4 League devamlı hareket etmeyi, hoplayıp zıplamayı, bu sırada rakiplerle savaşmayı zorunlu kılıyor. S4 League dünyasında bir savaşa girdiyseniz bir anlık duraksamanın bile ölümle sonuçlanabildiğini bilmelisiniz. Oyundaki savaşlar ciddi anlamda animeleri andırıyor. Animelerdeki gibi yükseklere zıplamak, kılıcımızı rakiplerin ortasına güm diye indirmek serbest. Uçmak, görünmez olmak ve düşmanı kilitlemek gibi pek çok yetenek bulunuyor. Demin de dediğim gibi bu hızlı oyun yapısına bir anda ayak uyduramasanız bile zamanla alışabilirsiniz.



Nerede yakın dövüşe girmeniz gerekiyor, nerede menzilli silah kullanmanız gerekiyor, tüm bunları pratik yaptıkça kavriyorsunuz. S4 League, pek çok oyun modu ve pek çok haritanın bulunduğu bir yapım. Haritaların tasarımları da oldukça iyi. Daha çok takım tabanlı oyun modları bulunsa da tek başınıza oynayabileceğiniz modlarda barındırmıyor değil. Tüm bu oyun modlarında ve haritalarda ustalaşmak içinse oyunda olabildiğince zaman geçirmelisiniz.

Arayüzün kullanıcı dostu olanı makbuldür

Oyun içi ve menü arayüzlerinden bahsetmek istiyorum. Her iki arayüz de gayet kullanışlı. Oyun içi arayüzde zaten pek bir öge olmadığından oyun ekranımız gereksiz araçlarla dolmuyor. Bir maça girdiğimizde sol üst köşede haritayı, sağ üstte kimin acımadan kimin canına kıydığını ve ortada ise kalan süre ile takımların skorları yer alıyor.

Ekranın alt kısmına bakacak olursak sağda cephanemizi, solda bonus özelliğimizi, ortada ise HP ve SP miktarımızı görüyoruz. HP miktarı anlayacağınız üzere sağlığımızı oluşturuyor. SP puanı ise bir nevi karakterimizin dayanıklılık gücümüzü oluşturuyor. Hızlı koşarken, zıplarken veya özel bir yeteneğimizi kullandığımız zamanlar SP puanı harcıyoruz. Eğer dikkatsiz kullanırsanız oldukça çabuk bitebiliyor. Tamamen bitirdiğinizde geri dolması biraz daha zor oluyor. Bu yüzden SP puanınızı tamamen bitirmek yerine, bir gıdım da olsa birazını bırakmanız daha çabuk dolmasını sağlayacaktır. Gelelim menü arayüzüne. Menü arayüzü haliyle daha detaylı bir görünüme sahip. Ekranın solunda kalan daha küçük olan kısımda karakterimizin görünümünü, giymiş olduğu eşyaları ve yetenekleri görebiliyoruz. Sağ tarafta yer alan büyük kısımda ise seçmiş olduğumuz menünün detaylarını inceleyebiliriz. Artık üst tarafta sıralanan menüleri



tek tek açıklamaya geçebiliriz. MSG Box adlı menüden mesajlarımızı kontrol edebiliyor, Community'den arkadaş listemize, engelli arkadaşlarımıza ve klanımızdaki arkadaşlarımıza ulaşabiliyoruz. Inventory kısmından sahip olduğumuz her türlü eşyayı görebiliyor ve Mission bölümünden de görevlerimizi alıyor ve teslim edebiliyoruz. Shop kısmı oyunun market bölümünü oluşturuyor ve alışveriş yapmamıza olanak sağlıyor. Türlü türlü silahlar, kostümler, yetenekler satın alabiliyoruz. Bu eşyaları oyun parası olan Pen ile satın alabildiğimiz gibi, ücretli seçeneklerin devreye girdiği AP ile de satın alabiliyoruz. AP ile alınan eşyalar bir miktar daha güçlü oluyor ve size savaşlarda avantaj sağlıyor. Tüm eşyaları sadece belirli bir süre için alabiliyoruz. Süre arttıkça eşyanın fiyatı da haliyle artıyor. Clan menüsünde, klanımızla iletişim kurabiliyoruz. Klandaki yeniliklere göz atabiliyor ve klan forumunda paylaşım yapabiliyoruz. Klanımızda yer alan diğer

arkadaşlarımızla klan maçlarına dahil olabiliyoruz. Card menüsü ise tamamen S4 League'e özgü bir özelliği barındırıyor. En az altı oyuncunun bulunduğu ve en az dört dakika oyun süresinin geçirildiği her maçtan sonra bir adet karta sahip oluyoruz. Kartları elde etmemizin diğer bir yolu ise AP ile Pen Capsule satın almak. Pen Capsule ile bir adet kartın yanı sıra, işe yarar birkaç eşya ve 1 milyon Pene kadar oyun parası sizin olabilir. Bir kart destesini tamamladığınızdaysa S4 League dünyasındaki en güçlü savunma bariyeri olan Toy Block'a sahip oluyorsunuz. Bu bariyerin savunmanızı gerçekten çok güçlendirdiğini ekleyeyim. Oyundaki ikinci market olarak tabir edebileceğimiz Random Shop sekmesinde belli bir ücret karşılığında, belli bir süre kullanabilmemiz için rastgele eşyalar alıyoruz. Gelen eşyaların bazıları fazla işe yaramazken bazı eşyalar çok güçlü olabiliyor. S4 League oyun içeriğine upgrade sistemi eklemeyi unutmamış. Bu



da bizi oyun menüsündeki son sekme olan Enchant bölümüne ulaştırıyor. Bu bölüm ile silahlarımızı, kostümlerimizi, eşyalarımızı upgrade edebiliyoruz. (Upgrade işlemini daha sonra detaylandıracağım.) Ve arayüzdeki son menü olan Collection var sırada. Collection'da oyun bize bir takım karakterler sunuyor. Bu karakterlerin tıpatıp aynısı bir karakter oluşturduğumuzda (Kostüm ve silah bakımından.) ve bu şekilde oynadığımızda bir takım bonus özellikler kazanıyoruz.

Birisi çeşitlilik mi dedi?

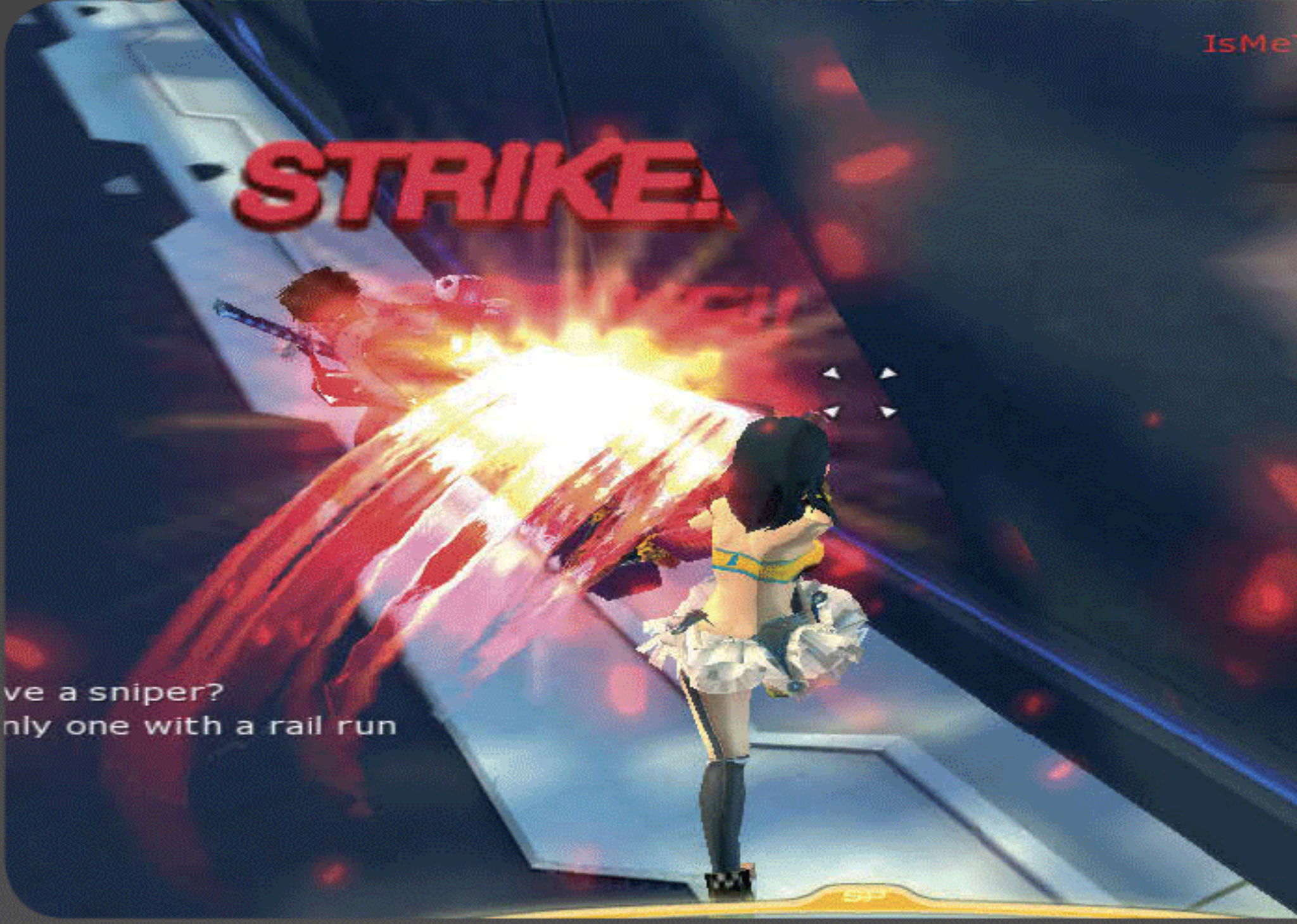
Sıra geldi oyundaki eşyalara, yeteneklere ve bu konudaki çeşitliliğe. Oyunda o kadar çok silah, kostüm ve eşya var ki hangisini alacağınızı şaşırtıyorsunuz. Aynı tür olan kostümler karakterimize genelde aynı özellikleri katıyor. Silahlar ise pek çok farklı türde özelliklere sahipler. Yakın dövüş silahlarının her biri oldukça ilgi çekici. Katana'dan tutun, beysbol sopasına varınca kadar pek çok yakın dövüş silahı mevcut.

Yakın dövüş silahlarını kuşandığınızda sol tık ile normal saldırınızı gerçekleştirebilirken sağ tık ile özel saldırınızı düşmanın yüzüne yüzüne patlatabilirsiniz. Zıplayıp sol tika bastığınızda düşmanı sersemletmeye yarayan hareketlerde bulunabilirsiniz. Her silah birbirinden farklı olduğu için, vuruş animasyonları da çeşitlilik gösteriyor. Çift el bir dagger olarak sağ tiki kullandığınızda karakter kollarını açıyor, kendi etrafında dönerek ileri atılıyor ve silahını düşmanın suratına patlatmaya uğraşiyor. Diğer bir örnek Plasma Sword ile zıplayarak kılıcınızı düşmanların tam ortasına bir balyoz gibi indirebilir ve düşmanlarınızı sersemletebilirsiniz. Sersemletme taktiği işe yaradıktan sonra yapmanız gereken tek şey ise düşmanlara bam güm dalmak. Ama S4 League arenasında sadece yakın dövüş silahları kullanarak hayatta kalamazsınız. Menzilli silahlar da oyunda büyük rol oynuyor. Oyunda menzilli silah olarak pek çok tek el ve çift el makineli tüfeğin yanında pompalı tüfek,



revolver, ağır makineli tüfekler, keskin nişancı silahları ve fırlatmalı bombalar mevcut. Tabii ki tüm bu saydığım silahlar, S4 League'in cyberpunk-vari hamuruyla yoğrulmuş. Farklı oyun modlarında her silaha, ayrı bir rol düşüyor. Özellikle keskin nişancılar kimi zaman çok önemli rol oynuyor. Birazdan da bahsedeceğim Touchdown modunda, spawn noktalarından rakiplerini tek tek avlamaya çalışan iyi bir keskin nişancınız varsa maçı kazanmanız içten bile değil. Kostüm olarak ise bir takım ek özellikler sağlayan elbise, pantolon, eldiven, ayakkabı ve aksesuarlar giyebiliyoruz. Karakterinizin görünümünü zaten en çok da bu kostüm olayı belirliyor. Gerek kadın karakterler gerekse erkek karakterler için çeşitliliğin kostüm konusunda da devam ettiğini belirteyim. Karakterinizi pek çok farklı stilde giydirebiliyorsunuz.

Silahları ve kostümlerin olağan halleri zamanla yeterli gelmiyor ve bu da bizi, upgrade sistemine doğru götürüyor. Daha önceden de belirttiğim gibi menüdeki Enchant sekmesinden eşyalarımızı upgrade edebiliyoruz. Bir eşyamızı upgrade etmek istiyorsak, öncelikle (Mouse imleciyle eşyanın üzerine gelerek görebileceğimiz) Mastery Point (MP) barının dolu olması gerekiyor. MP barını doldurmanın



ve a sniper?
nly one with a rail run

yolu ise sadece eşyayı maçlarda kullanmaktan geçiyor. MP barını doldurduk ve eşyamız upgrade etmeye hazır bir vaziyette. Şimdi tek yapmamız gereken şey eşyamızı seçerek Start tuşuna basmak; ancak bu işlemin tabii ki belli bir ücreti var. Eşyanızı güçlendirmek istiyorsanız, her upgrade seviyesinde gittikçe artan bir meblağı ödemek zorundasınız. (Korkmayın, ödemeyi oyun parası olan Pen ile yapıyorsunuz.) Upgrade işlemini tamamladık; ancak bu işlemin başarılı olma garantisi yok elbette. Eşyanın seviyesi artıkça işlemin başarılı olma şansıda düşüyor; ama işlem başarısız olsa dahi eşya elinizden gitmiyor, sadece daha önce eşya üzerinde yaptığınız tüm upgrade özellikleri siliniyor.

Kaleye doğru gldlyoor- Ve öldü...

Ve sıra geldi tüm bu eğlencenin kaynağı olan oyun modlarına. S4 League arenalarına adım attığınızda hem yapay zekaya karşı, hem de diğer oyunculara karşı savaşabileceğinizi keşfedeceksiniz. Eski oynadığım zamanlarda S4 League bünyesinde Senaryo, Touchdown ve Deathmatch modu bulunuyordu. Ben yokken S4 League mod konusunda adeta çığır açmış. Oyun içerisinde oldukça orijinal modlar bulunduruyor.





Modları temel olarak PvP modları ve yapay zekaya karşı mücadele verdiğimiz Arcade modları olarak ikiye ayırabiliriz. PvP modlara baktığımızda, ilk olarak oyundaki en eski modlardan biri olan, S4 League için klasikleşmiş ve benim de en çok sevdiğim Touchdown (TD) modundan anlatmaya başlayalım. Bu modda takımların amacı haritanın ortasında bulunan tavşan şeklinde bir topu Rakip takımın kalesine götürmek ve skor almak. Bunu yaparken düşmanlarınız her an ensenizde ve onlarda topu almak için can atıyorlar. Topu aldığınızda SP puanlarınız çok daha hızlı harcıyor ve oldukça savunmasız kalıyorsunuz. İki devre sonunda skor üstünlüğü olan takım oyunu kazanıyor. Deathmatch (DM) modu ise TD'ye nazaran oyun dünyasında klasikleşmiş olan bir mod. DM modunda oyun yine iki devre şeklinde oynanıyor ve tek amaç rakip takımdakileri öldürerek skor kazanmak. Yine iki devre sonunda skor olarak yüksek olan takım maçı kazanıyor. S4 League'in diğer bir aksiyon dolu modu olan Siege, belirli bölgele-

ri ele geçirme ve kaybetmeme üzerine kurulu. Düşmana ait bir bölgeyi ele geçirirken, o bölgenin üzerinde zaman geçiriyor ve öncelikle bölgeyi düşmanın elinden kurtarıyoruz. Bölge tarafsız bir hal aldıktan sonra, yine bir süre daha bekliyor ve bölgeyi kendi saflarımıza katıyoruz. Ele geçirdiğimiz bir bölge skorumuzu artırdığı gibi ekstra cephaneye ve puanlarda sağlayabiliyor. Bu sırada düşmanlarda aval aval beklemiyorlar elbette. Onlarda bölgeyi sizden almaya çalışıyor ve savaş başlıyor. Tüm bölgeleri ele geçiren taraf ise oyunun galibi oluyor. Takım olarak oynadığımız bir diğer mod ise Captain. Bu modda her oyuncu bir adet taçın sahibi oluyor. Eğer ölürseniz taç elinizden alınıyor; ancak yeniden spawn olarak oynamaya devam ediyorsunuz. Bu şekilde karşıdaki takımın taçlarını ilk bitiren takım galip geliyor. Eğlencenin doruğa ulaştığı bir başka mod, Battle Royal'de (BR) tamamen yalnızsınız. Bu modda önünüze geleni biçmelisiniz zira herkes tek. Bir oyuncu, tüm oyuncular içerisinde hedef olarak seçiliyor



ve hedef oyuncuyu öldürmeniz, diğer oyuncularını öldürmenizden çok daha fazla puan veriyor. Bu şekilde en fazla puanı alarak skor tabelasında üst sıralara yerleşmeye çalışıyorsunuz. Ve geldik PvP modlarının sonuncusu olan Chaser moduna. Yine S4 League'e özgü bir mod olan Chaser modunda, bir oyuncu Chaser olarak seçiliyor. Chaser seçilen oyuncunun üzerinde elinde tırpanıyla bir ölüm meleği beliriyor. Chaser'ın sağlık değeri bir hayli yükselerek neredeyse ölümsüz oluyor. Chaser seçilen oyuncunun amacı belirli bir süre içerisinde kalan tüm oyuncuları öldürmek ve diğer oyuncuların amacı ise bu süre içerisinde hayatta kalmak. Chaser'a yapılan saldırılar ise her ne kadar onu öldürmek için etkisiz kalsa da oyuncuya puan olarak geri dönüyor. Oyundaki arcade modlar en az PvP modları kadar eğlenceli. Arcade modlar yine diğer oyuncularla takım halinde oynanabiliyor ve yapay zekaya karşı mücadele veriyoruz. İlk Arcade modumuz Scenario'da, S4 League'in senaryosunu öğrenerek, gelen düşman akınlarını temizliyoruz. Training olarak da geçen, Mission Arcade modunda,

iki farklı mücadele söz konusu. İlki belirli bir süre içerisinde en fazla rakibi öldürmek üzerine kuruluyken ikincisi belirli bir süre içerisinde üzerimize gelen tüm düşmanlarımızı temizlemeyi amaçlıyor. Son Arcade modunuz olan Conquest modundaysa üssümüzü dalga dalga gelen düşman robotlara karşı koruyoruz. Düşman dalgaları giderek güçleniyor ve işimizi zorlaştırıyor.

S4 League oyun modu ve eşya çeşitliliğiyle, anime grafikleriyle ve aksiyon dolu oyun yapısıyla şu sıralar oynanabilecek en iyi MMOTPS oyunlarından biri. Sistem dostu olan oyundaki görsellik ve efektler göze hoş gelen cinsten. Animasyonlar oldukça etkileyici şekilde hazırlanmış. Müzikler oyundaki aksiyon ve hareketliliğe uyumlu. Daha önce denemediyse S4 League'den çok fazla keyif alabileceğinize emin olabilirsiniz. Oyunla ilgili anlatılabilecek pek çok şeyi anlattım ve artık bu noktada yazımı bitiriyor ve karşı kaleye gol atabilmek için Touchdown moduna dalıyorum. Unutmadan dergiyle birlikte dağıtılan kodlarla oyuna 1-0 önde başlayabileceğinizi de hatırlatayım. - ENES



RUNESCAPE 3

Eski dünyanın keşfi

Browser tabanlı yapımlara yeni bir soluk getiren Runescape 3, ortalamanın altında grafiklere sahip olsa da, oyun severler için tercih edilen bir yapıım. Gerek çevre etkileşimleri, gerek seslendirmeleri hayet eğlenceli saatler sunan yapıım, özel üye olmayan oyuncular için bazı şeyleri engellemiş olsa bile başarılı bir oyun. Oynama şansını kesinlikle hak eden Runescape 3 için söyleyebiliriz ki her şey grafik değil. - **ABDULLAH**



Oyuna tam anlamıyla bu daire içinde başlıyorsunuz. Burada dövüş becerilerinizi geliştirebilirsiniz. Ekranın belirli yerlerinde lazım olan menülere ulaşmanız için düğmeler konulmuş. Oyun buradan başladığı andan itibaren bir süre oyundan sıkılmazsanız bu evreyi geçmişsiniz demektir ve keyif almaya başlayacağınız zamanlar başlamak üzere olacaktır. İngilizceye en çok burada ihtiyaç duyacaksınız.

Oyunun güzel yanlarından biri de, yapımcılar oyuna belirli aralıklar ile hareket getirmesi. Düzenlenen yarışma tarzı şeyler yada sadece paralı üyelerin ulaşabileceği görevler ve mini oyunların hepsi bu menüden öğrenilebiliyor. Ayrıca bu menüden savaflara da dahil oluyorsunuz. Fakat dediğim gibi oyunu çözmeniz biraz zamanınızı alacak ki bu normal bir durum. Görüntü olarak basit bir oyun olsa da içerik olarak tam tersi bir halde.



Bu ekranda karakterinizin tüm özelliklerini görebilirsiniz. Oyunu diğerlerinden ayıran diğer bir özelliği de, seviye atlama olayı karakterinizin yerine becerilerinizin seviye atlamasına dayanıyor. Yani kılıcı ne kadar kullanırsanız kılıç beceriniz o şekilde artmış oluyor. Sadece kılıç yeteneği değil, birbirinden farklı meslekler içinde aynı şey geçerli. Evet oyunda ayrıca para kazanmanız için meslekler de bulunuyor. Ayrıca özel üyelere sağlanan meslek imkanı daha fazla.



Runescape 3 bizleri büyük denebilecek bir harita sunuyor. Birbirinden farklı bölgelerde yeterli seviyede bulunan yeteneklerimize göre dolaşabileceğiz. Haritaya ilgili tuş ile ulaşabiliyor ve kolayca yorumlayabiliyorsunuz. Bunun sebebi tasarımın basit ve sade olması. Burada da özel üyelerin farkı ortaya çıkıyor. Çünkü haritada bulunan bazı bölgelere sadece özel üyeler giriş yapabilecek. Bu durum özel üye sayısını artırabilir kesinlikle.



Oyunun içerisinde çok net bir şekilde göreceksiniz ki, oyun biraz daha kaliteli bir Minecraft görüntüsüne sahip sanki. Binlerce küçük lego parçasından kurulmuş bir dünya adeta. Eğer bu tip görüntüden hoşlanıyorsanız sizin için eğlenceli bir yapım olacaktır hiç şüphesiz. Fakat çoğu oyuncuyu bir süre sonra sıkabilir. Fakat denemeden karar vermeyin. Çünkü yapım tarayıcı tabanlı olması rağmen etkili bir tecrübe sunacağı benziyor.

Oyun sırasında karakter ekranımıza ek olarak sahip olduğumuz eşyaların yada sahip olduğumuz ünvanların görülebildiği bir menü mevcut. Bu menü sayesinde karakterimiz hakkında daha fazla bilgi sahibi oluyoruz. Karakterimizi detaylı bir şekilde gösteren bu menü bizim karnemiz gibi de düşünebilirsiniz. Sahip olduğumuz ve üzerimizde taşıdığımız tüm ekipmanları da gösteren bu menü oldukça detaylı bir arayüze sahip.



Oyunun en önemli kısımlarından biri olan kombat anı. Görselde de görüldüğü üzere bulunduğumuz birliğe, senaryoya bağlı olarak bir golem saldırıyor. Çok büyük gözükse de gözünüz korkmasın, öldürmesi gayet basit. Ekranın alt kısmında yetenek barlarınız bulunuyor. Bu yetenek güçlerinizi de kullanarak hedefinizi daha kolay ve hızlı bir biçimde öldürebilirsiniz. Genel olarak kombat anları bu biçimde gerçekleşiyor.



Yeni neslin online sporu S4 League heyecanına katılmaya hazır mısın? Şimdi katıl, tamamen Türkçe oyna!

www.s4league.com



S4 LEAGUE™



Anime tarzı oyunlardan hoşlanırmısın? S4League ile Anime dünyasına adım at, şimdi tamamen Türkçe!

www.s4league.com